

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan komputer dewasa ini telah mengalami banyak perubahan yang sangat pesat. Peran komputer terhadap kebutuhan manusia tidak lagi hanya sebagai alat bantu hitung, tetapi juga menjadi alat bantu penyelesaian masalah yang dihadapi manusia. Semakin cerdas sistem yang dibuat maka semakin aktif peranan yang dimainkan oleh komputer.

Sistem pakar dimanfaatkan untuk berbagai bidang, salah satunya adalah dalam bidang psikologi. Pengimplementasian sistem pakar dalam bidang psikologi dapat berupa konsultasi kepribadian seperti pengembangan minat karir, karir memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan seseorang, baik pada identitasnya, gaya hidupnya, dan juga kesejahteraan dalam diri seseorang yang telah dewasa.

Pola minat juga menjadi salah satu penentu keberhasilan karyawan dalam dunia kerja ditentukan oleh sikap dan kemampuan, akan tetapi kepuasan seseorang dalam bekerja menjadi lebih tinggi jika karir tersebut sesuai dengan minatnya.

Sampai saat ini masih banyak pelamar kerja yang memilih pekerjaan tanpa melihat kemampuan dan minat yang dimiliki. Hal tersebut menunjukkan bahwa karir para pencari kerja belum matang, sehingga para pelamar belum mampu menentukan pilihan karirnya secara mantap. Terbatasnya jumlah pakar untuk konsultasi pengembangan minat karir merupakan salah satu penyebab hal tersebut dapat terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dalam hal ini mengambil judul **“Sistem Pakar Pengembangan Skala Minat Karir Mahasiswa Dengan Inferensi Fuzzy Tsukamoto”** menggunakan parameter-parameter tertentu yang nantinya dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih pekerjaan sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana basis pengetahuan untuk sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ?
2. Bagaimana desain perangkat lunak sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ?
3. Bagaimana mengimplementasikan metode *fuzzy tsukamoto* pada sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ?
4. Bagaimana hasil pengujian sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ini adalah:

1. Merepresentasikan pengetahuan seorang pakar yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam bahasa pemrograman.
2. Mendesain perangkat lunak sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa.
3. Dapat mengimplementasikan metode fuzzy tsukamoto dalam menentukan minat karir mahasiswa.
4. Hasil Pengujian sistem pakar pengembangan skala minat karir menunjukkan bahwa sistem minat karir mampu menentukan minat karir seseorang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa ini adalah:

1. Membangun sistem pakar pengembangan skala minat karir mahasiswa yang memiliki banyak pengetahuan yang didapatkan dari seorang pakar. Sistem yang memiliki banyak pengetahuan maka akan semakin

mendekati “cerdas”, dengan kata lain kemampuan sistem akan semakin mendekati kemampuan pakar.

- 2 Membangun sistem pakar untuk pengembangan skala minat karir mahasiswa sehingga dalam proses pengembangan minat karir menjadi lebih cepat dan tepat, sehingga dapat membantu pengguna untuk mengetahui minat karir yang dimiliki dan memudahkannya untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat karirnya.
- 3 Implementasi metode *fuzzy tsukamoto* dalam menentukan pengembangan skala minat karir mahasiswa.
- 4 Sistem pakar pengembangan minat karir mampu mendapatkan hasil pengujian yang baik sehingga sistem minat karir dapat digunakan untuk menentukan minat karir seseorang.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu berdasarkan data konsultasi minat karir di Biro Optima Prima. Konsultasi minat karir dikhususkan untuk mahasiswa yang berada di semester II ke atas.