

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bakat (aptitude) pada umumnya diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu di kembangkan dan di latih agar dapat terwujud. Berbeda dengan bakat, “kemampuan” merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan menunjukkan suatu tindakan (performance) dapat di lakukan sekarang, sedangkan bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat di lakukan di masa yang akan datang (S.C. Utami Munandar, 1985).

Belajar ataupun bekerja pada bidang yang diminati terlebih lagi didukung dengan bakat serta talenta yang sesuai, akan membawa gairah dan memberi kenikmatan dalam mempelajari atau menjalaninya. Sayangnya sering kali remaja memilih suatu jurusan atau bidang studi karena terbawa dan ikut teman-temannya, atau memilih bidang yang lebih populer, tanpa sempat mencerna terlebih dahulu dan memahami bidang yang akan dipelajari, menjadi apa setelah selesai sekolah ataupun lebih jauh lagi mengenali bidang pekerjaan seperti apa yang biasa digelutinya sesuai dengan latar belakang pendidikannya tersebut. Mengembangkan bakat bertujuan agar seseorang belajar atau dikemudian hari bisa bekerja dibidang yang sesuai dengan bakat yang dimilikinya sehingga mereka bisa mengembangkan kapabilitas untuk belajar serta bekerja secara optimal dengan penuh antusias.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa. Pada periode ini anak mencapai kematangan fisik dan diharapkan pula disertai dengan kematangan emosi dan perkembangan sosialnya. Masa ini berlangsung dari usia sekitar 12/ 13 tahun sampai 18-20 tahun yaitu usia sekolah menengah. Karena masa peralihan maka remaja pada umumnya masih ragu-ragu akan perannya dan menimbulkan krisis

identitas. Dalam usaha menemukan jati diri yakni mengetahui mengenai kebutuhan-kebutuhan pribadi serta tujuan yang ingin dicapai dalam hidupnya, maka pengembangan bakat remaja menjadi peran yang penting. Dalam mengembangkan kompetensinya remaja tetap membutuhkan bimbingan dari orang tua dan lingkungan rumah maupun sekolah. Setiap anak memiliki kelebihan dan talenta yang sebagian sudah bisa tampak atau ditenggarai pada usia dini. Namun tidak jarang pula masih ada kemampuan dan bakat lain yang baru muncul di usia remaja atau bahkan pada periode perkembangan lebih memiliki kebutuhan yang besar untuk berada dan diakui dalam kelompoknya. Hal ini seringkali membuat remaja mengikuti bakat temannya, memilih bidang yang sebenarnya kurang sesuai dengan bakat pribadinya. Untuk memilih bidang-bidang yang akan dikembangkannya.

Sistem pakar atau *expert system* memiliki peranan dalam penentuan bakat remaja. Sistem pakar didesain dan diimplementasikan dengan bantuan bahasa pemrograman untuk menyelesaikan masalah seperti yang dilakukan oleh para ahli. Data yang tersimpan dalam *database* seakan menginformasikan indikator-indikator dan rule penentuan bakat remaja. Sistem pakar dapat menyimpulkan bakat remaja dengan cepat dan akurat dibandingkan melalui perhitungan manual. Untuk membantu menentukan bakat remaja tersebut digunakan metode *Topsis*. *Topsis* akan menghitung derajat keanggotaan masing-masing kecerdasan, menentukan bakat remaja sesuai aturan yang ada dan menentukan derajat keanggotaan bakat remaja dengan menghilangkan nilai keabu-abuan sehingga penentuan bakat remaja akan lebih jelas.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan dan masalah-masalah yang telah diuraikan maka, peneliti mengangkat judul “***Sistem Pakar Tes Bakat Pada Remaja Dengan Metode Topsis***” untuk dapat memudahkan para remaja 17-20 tahun untuk mengetahui bakat dirinya.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana penerapan logika *fuzzy MADM* pada sistem pakar tes bakat pada remaja?
- b. Bagaimana perancangan antarmuka pada sistem pakar tes bakat pada remaja?
- c. Berapa persen kinerja sistem logika *fuzzy MADM* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mendesain sistem pakar untuk membantu remaja mengetahui bakat remaja menggunakan metode *Topsis* dengan mudah dan praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah mendesain perangkat lunak sistem pakar tes bakat pada remaja sebagai alat bantu remaja dalam mengetahui bakat remaja menggunakan metode *Topsis* dengan mudah dan praktis.