

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

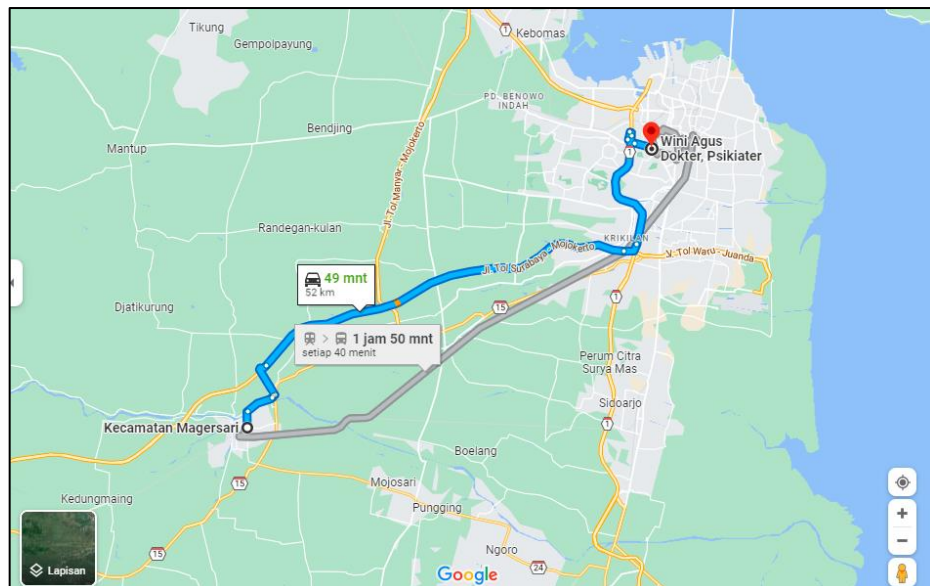
Teknologi-teknologi baru diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai Aspek Kecanduan kehidupan. Oleh karena itu timbulah budaya baru yaitu budaya global dan gaya hidup serba instan. Salah satu contoh teknologi yang paling berpengaruh pada kebudayaan manusia zaman sekarang ini adalah *game*.

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi, hal tersebut sangat berdampak pada perubahan pola perilaku kehidupan. Pelajar rentang usia 7 – 18 tahun cenderung meninggalkan bentuk permainan tradisional dan beralih ke permainan zaman sekarang contohnya bermain *game*. Kebutuhan akan rasa nyaman dan kesenangan menjadi salah satu faktor *game* menjadi sangat digemari oleh pelajar saat ini. *Game* tersendiri dibagi menjadi dua bagian, *game online* dan *game offline*. *Game online* adalah permainan yang membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya. Sedangkan *game offline* merupakan permainan yang dapat dimainkan tanpa jaringan *internet*.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) resmi menetapkan kecanduan game atau game disorder sebagai Aspek Kecanduan gangguan mental. Hal ini setelah WHO menambahkan kecanduan game ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD), Senin (18/6/2018). ICD merupakan sistem yang berisi daftar Aspek Kecanduan berikut gejala, tanda, dan penyebab yang dikeluarkan WHO. Berkaitan dengan kecanduan game, WHO memasukkannya ke daftar "*disorder due to addictive behavior*" atau Aspek Kecanduan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. (Kompas, 2018).

Pada tanggal 22 Juli 2021 pukul 9.00-12.00 dan 24 Juli 2021 8.00-13.30 di Jalan Kedungsari RT 3 RW 3 Kelurahan Gunung Gedangan Kecamatan Magersari Kota Mojokerto, peneliti melakukan observasi awal dan menemukan 8 pelajar pada tanggal 22 Juli 2021 dan 6 pelajar pada tanggal 24 Juli 2021 yang bermain game di POS keamanan setempat, Aktivitas tersebut tidak biasa karena sering terjadi pada pagi hari sampai siang saat masa pandemi *covid-19* ini. Kejadian tersebut lepas dari

perhatian orang tua terkait pengawasannya. Dalam data observasi, peneliti memilih orang tua yang memiliki anak dengan jenjang sekolah SD-SMA. Dari 5 orang tua yang telah mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti, 3 diantaranya adalah orang tua dari anak dengan tingkat pendidikan SD dan 2 lainnya SMA. Dari 5 orang tua tersebut, semuanya setuju kalau mereka resah jika anaknya mengalami kecanduan *game online*. Semuanya juga setuju jika mereka membutuhkan suatu sistem pakar yang dapat membantu mendeteksi apakah anak mengalami kecanduan atau tidak. Hal tersebut didukung karena lokasi psikiater konsultan yang ada di RSUD terdekat berjarak lebih dari 6,5 km dari daerah Kelurahan Magersari Kota Mojokerto.



Gambar 1. 1 Jarak antara Kecamatan Magersari dengan Psikiater terdekat.

Sistem pakar menjadi solusi dikarenakan dengan adanya sistem pakar, orang awam dapat mengerjakan pekerjaan para ahli, bisa melakukan proses berulang kali, menyimpan keahlian dan pengetahuan dari seorang pakar dalam sistem komputer, juga dapat memiliki kemampuan untuk bekerja dengan informasi yang tidak lengkap dan mengandung ketidakpastian. Ada banyak metode yang dapat digunakan sebagai metode untuk sistem pakar, Salah satunya *Certainty Factor*. Metode ini cocok digunakan dalam sistem pakar yang mengandung ketidakpastian

dan dalam sekali proses perhitungan hanya dapat mengolah 2 data saja sehingga kekurangan data dapat terjaga (T. Sutojo dkk,2011)

Menurut Putri (2018) Sistem pakar tidak hanya digunakan untuk mendiagnosis Aspek Kecanduan tetapi juga dapat digunakan sebagai deteksi kecanduan *gadget* dengan metode penerapannya adalah metode *Certainty Factor*. Oleh karena itu dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Certainty Factor* dapat digunakan juga untuk mendeteksi kecanduan *game online*.

*Certainty Factor* merupakan sebuah metode yang berfungsi untuk mengelola data ketidakpastian ke dalam sistem berbasis web. Implementasi metode tersebut banyak digunakan dalam bidang kesehatan, salah satunya kesehatan psikis. Sebagai contoh digunakan sebagai diagnosa gangguan kepribadian. Dengan menggunakan pendekatan metode tersebut dalam melakukan diagnosa gangguan kepribadian diharapkan sistem yang akan dibuat mampu mendapatkan hasil yang sesuai secara cepat dan tepat.

Berdasarkan masalah tersebut, tugas akhir ini diarahkan pada kegiatan pemecahan masalah melalui pembuatan sistem pakar deteksi kecanduan *game online* pada pelajar berbasis *web* yang berjudul “Sistem Pakar Deteksi Kecanduan Game Online Pada Pelajar Menggunakan Metode *Certainty Factor*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

- a. Bagaimana cara mendeteksi kecanduan game online pada pelajar?
- b. Apakah metode *Certainty Factor* dalam sistem pakar dapat melakukan diagnosa kecanduan game online smartphone?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membangun sebuah sistem pakar untuk mendiagnosis kecanduan game online smartphone pada pelajar dan

membantu para orang tua supaya dapat mengetahui apakah anaknya kecanduan *game online* atau tidak.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Merujuk pada penelitian diatas, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat, seperti:

1. Manfaat dalam bidang akademik

Sebagai bentuk kontribusi yang berguna untuk memajukan wawasan keilmuan teknologi sistem pakar dalam pengembangannya pada masa yang akan datang.

2. Manfaat bagi pengguna

Sebagai wadah informasi dan penunjang untuk diagnosa kecanduan game online secara dini dan mandiri pada pelajar.

3. Manfaat bagi penulis

Mengembangkan daya nalar, wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan sistem pakar untuk diagnosa kecanduan game online pada pelajar serta meningkatkan softskill penulis dalam pengetahuan struktur sistem pakar dan pengembangan aplikasi berbasis web.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Basis Pengetahuan didapatkan dari Ibu Alifia Ridha Pratiwi, S.Psi.
- b. Sasaran penelitian ini hanya pada pelajar usia 7-18 tahun (SD-SMA)
- c. *Game Online* dalam penelitian ini hanya *Mobile Legends Bang-Bang* dan atau *Free Fire*.
- d. Hasil penelitian adalah Sistem Pakar