

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2018 (WHO) *World Health Organization* selaku organisasi kesehatan dunia telah menetapkan kecanduan bermain *game* sebagai salah satu gangguan mental. Berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ke-11 (*Internatioal Classified Disease/ICD*) WHO yang dikutip pada situs resmi WHO, kecanduan *game* (*Gaming Disorder*) didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (*game* digital atau video *game*) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*; 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya; 3) Seseorang tetap bermain *game* meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Sedangkan *Game online* sendiri dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Bobby, 1999).

Ditetapkannya *game online* sebagai salah satu gangguan mental tidak mengartikan *game online* hanya memiliki dampak negatif, *game online* juga memiliki dampak positif seperti meningkatkan konsentrasi pemain, mendorong remaja menjadi cerdas karena *game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar biasa menyelesaikan permainan dengan baik, sedangkan dampak negatif yang paling banyak dikhawatirkan adalah apabila pemain *game online* telah bertindak secara

berlebihan dalam memainkan *game online*, dan menyebabkan munculnya gangguan mental pada pemain *game online*.

Pada Universitas Unkhair khususnya pada Kampus Prodi Informatika, belum terjadi dampak negatif dari kecanduan *game online*, kemudian terdapat dua faktor yang menyebabkan mengapa hal ini belum terjadi disaat maraknya kasus kecanduan game online di dunia, yaitu Mahasiswa/Mahasiswi masih sadar akan kesehatan mental sehingga membatasi bermain *game* atau Karena tidak adanya penelitian mengenai topik ini di lingkungan kampus informatika sehingga kecanduan *game online* tidak terdeteksi pada lingkungan kampus informatika, Sehingga Untuk menghindari dampak negatif *game online* yang berkelanjutan pada kampus informatika shingga menjadi acuan penulis untuk membuat penelitian dengan judul sistem pakar diagnosa kecanduan *game online* dengan menggunakan metode *certainty factor* berbasis web.

Pada kampus Informatika, Mahasiswa/Mahaisiwi Informatika sudah sangat akrab dengan internet sehingga untuk mengetahui dan memainkan *game online* cukup besar, sehingga peneliti memilih kampus informatika sebagai lokasi penelitian untuk sistem pakar ini dengan menggunakan kurang lebih 100 data sampel.

Menurut (Andri, 2004) "Sistem pakar adalah program kecerdasan buatan yang menggabungkan basis pengetahuan (*Knowledge base*) dengan mesin inferensi. Inferensi adalah suatu proses memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman". Sistem pakar yang akan penyusun gunakan adalah dengan metode *Certainty Factor*. metode *Certainty Factor* adalah suatu metode untuk membuktikan apakah suatu fakta itu pasti ataukah tidak pasti yang berbentuk *metric* yang diperkenalkan oleh Shortliffe Buchanan dalam pembuatan MYCIN untuk menunjukkan besarnya tingkat keyakinan sistem akan

fakta/gejala. Sedangkan WEB menurut (Yuhefizar, 1998), WEB adalah untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen yang lain (*hyperteks*) yang dapat diakses melalui suatu *browser*. Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka judul penelitian ini adalah: “Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan *Game Online* dengan Menggunakan Metode *Certainty Factor* Berbasis WEB.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang suatu sistem pakar dengan menggunakan Metode *Certainty factor* Berbasis WEB.
2. Bagaimana menerapkan metode *certainty factor* pada sistem pakar diagnosa kecanduan *game online*.

1.2 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem pakar menggunakan *Metode Certainty Factor* untuk mengdiagnosa kecanduan *game online* berbasis WEB.
2. Objek penelitian adalah kurang lebih 100 mahasiswa Universitas Khairun Ternate Fakultas Teknik prodi Informatika.
3. Lokasi penelitian sistem pakar diagnosa kecanduan *game online* bertempat di kampus informatika.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat suatu sistem pakar untuk mendiagnosa kecanduan *game online* menggunakan metode *certainty factor* berbasis WEB.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi implementasi disiplin ilmu peneliti selama menempuh pendidikan S1, selain itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi penyelesaian Skripsi peneliti.
2. Pengguna Sistem (Mahasiswa Kampus Informatika). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi peringatan awal bagi Mahasiswa agar lebih peduli dalam menyikapi hobi bermain *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan hasil skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang teori-teori yang menjelaskan pengertian, konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas tentang metode penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan permasalahan yang diangkat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan pengelolaan data hasil penelitian beserta pembahasannya dari data-data yang diperoleh di lapangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan hasil penelitian yang dirangkum dari bab-bab sebelumnya serta saran-saran diberikan bagi dan oleh pembaca untuk penyempurnaan penulis.