

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Online game (OG) merupakan sebuah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan dengan sebuah perangkat yang terhubung dengan jaringan internet (A *et al.*, 2021). Perangkat yang digunakan dapat berupa komputer atau gawai yang terhubung dengan internet. OG memiliki banyak varian yang dapat menarik minat anak-anak untuk sekedar mencoba serta memainkannya. OG tidak hanya dapat dimainkan oleh remaja melainkan orang dewasa juga dapat memainkannya (Arief dan Amin, 2020). Bermain OG secara umum dapat memberikan dampak positif, terutama untuk meningkatkan kemampuan kognitif. OG jenis *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) dapat dijadikan sebagai terapi untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Chen *et al.*, 2020).

Namun bermain OG tidak selalu dapat berdampak positif, hal ini tergantung terhadap durasi bermain serta kondisi pemainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Musetti *et al.*, (2019) mengatakan bahwa bermain OG dapat berdampak negatif, karena ditemukan dua kelompok pemain yang menunjukkan dampak yang buruk. Kelompok pertama pemain yang bermain dengan intensitas terlalu berlebihan berdampak pada kepribadian dan memiliki gejala gangguan mental yang tinggi. Sedangkan kelompok kedua yang bermain dengan intensitas sedang menunjukkan tingkat kecemasan, kemarahan, dan depresi yang tinggi. Kemudian, penelitian Eskasasnanda (2017) diketahui bahwa bermain OG akan berdampak positif hanya jika sebagai hiburan, relaksasi, dan mengusir bosan. Namun, akan berdampak buruk jika pemain sudah kecanduan dan memainkan terlalu sering. Para pemain akan merasa menyesal ketika ia sudah menghabiskan uang, waktu terbuang, kelelahan fisik, dan penurunan nilai akademik.

Kemudian, dalam bidang ilmu informatika, telah dilakukan penelitian mengenai sistem pakar deteksi kecanduan OG pada remaja (Wibisono & Wulandari, 2021). Penelitian tersebut mengelola hasil kuesioner dengan metode *certainty factor* (CF). Metode CF mengelola ketidakpastian ke dalam sebuah sistem berbasis pada aturan. Hasil jawaban pengguna dari kuesioner berpengaruh kepada

saran yang akan diberikan dari pakar. Ada tiga jenis tingkat kecanduan yaitu kecanduan ringan (nilai 0,1 hingga 0,39), kecanduan sedang (nilai 0,4 hingga 0,79), dan kecanduan berat (nilai 0,8 hingga 1). Tingkat akurasi yang didapatkan dalam mendeteksi kecanduan OG adalah sebesar 79% dari total pengujian 14 sampel data. Kemudian, Arief dan Amin (2020) □ membuat sistem pakar berbasis pada *web browser* dengan menggunakan metode CF. Hasil perhitungan antara nilai CF pengguna dan pakar akan menentukan tingkat kecanduan pengguna ke dalam tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Selain itu, sistem akan memberikan saran kepada pengguna untuk mengatasi masalah kecanduan dampak bermain OG. Pengujian akurasi metode CF dengan cara membandingkan hasil pakar dengan hasil sistem dari 10 data sampel acak. Hasil akurasi menunjukkan tingkat keakuratan adalah 100%.

Dua penelitian sebelumnya menunjukkan hasil akurasi yang baik yaitu lebih dari 78% dari sampel data acak yang kurang dari 15 sampel data. Namun, penelitian sebelumnya tidak mengembangkan aplikasi berbasis Android. Sehingga pada penelitian ini menggunakan sampel data yang lebih banyak dan mengembangkan dalam versi Android. Hasil dari penelitian ini mendapatkan akurasi 83% dan fungsional aplikasi berjalan 100%.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem pakar deteksi kecanduan *online game* menggunakan metode *certainty factor* berbasis Android.
2. Bagaimana hasil pengujian sistem pakar deteksi kecanduan *online game*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Membangun sistem pakar deteksi kecanduan *online game* dengan metode *certainty factor* berbasis Android.
2. Melakukan pengujian sistem pakar deteksi kecanduan *online game*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis terkait sistem pakar deteksi kecanduan *online game* serta menambah wawasan penulis dalam mengembangkan aplikasi yang berbasis pada Android.

2. Manfaat bagi pengguna

Pengguna dapat memanfaatkan aplikasi yang sudah dibuat untuk mendeteksi dini kecanduan bermain *online game*, serta pengguna akan diberikan saran untuk mengatasi masalah kecanduan tersebut.

3. Manfaat bagi institusi pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur serta referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan topik penelitian yang serupa.



