

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi adalah suatu alat atau sistem yang dimaksudkan untuk memberi kenyamanan dan kemudahan kepada manusia. Perkembangan kemajuan teknologi di Indonesia sangat pesat salah satu contoh kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Internet adalah jaringan komunikasi yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan media elektronik dengan media elektronik lainnya secara cepat dan akurat melalui suatu jaringan komunikasi. Teknologi internet berkembang begitu cepat sehingga *game online* saat ini menjadi salah satu teknologi internet yang paling cepat berkembang di bidang hiburan.

Game online adalah *game* yang dimainkan secara *online* melalui internet. *Game online* memungkinkan seseorang memainkan *game* tidak lagi sendiri, namun anda dapat memainkan *game* dengan orang lain di lokasi yang berbeda dan di negara yang berbeda. (Sri Wahyuni, 2017).

Game online memiliki efek positif dan negatif. Dampak positif yang diberikan dari bermain *game online* adalah menciptakan kesenangan dan hiburan, pengguna memiliki banyak teman serta komunitas, terbiasa belajar berbicara bahasa inggris serta mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan dampak negatif yang diberikan pada pemain *game online* adalah membuat pengguna menjadi malas melakukan aktifitas, sangat lupa waktu, boros dalam keuangan, gemar berbicara kasar, menjadi sosok yang lebih agresif serta tidak terkontrol. Kesehatan fisik dan mental terganggu karena bermain *game online*, sehingga menjadi sosok kecanduan bermain *game*. (Saratun, 2019).

Sesuai dengan hal tersebut WHO (*World Health Organization*) juga menyatakan bahwa kecanduan *game* merupakan sebuah pola perilaku bermain yang ditandai dengan seseorang yang tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game online*, lebih memprioritaskan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas yang lain dan memiliki ambisi untuk terus bermain *game online*. Oleh karena itu WHO menyatakan kecanduan *game online* termasuk sebagai gangguan mental yaitu *Disorders Due To Addictive Behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan, yang menjadikan

seseorang memiliki gangguan perilaku atau *Behavioral Disorder* dimana lebih memprioritaskan bermain *game* daripada melakukan kegiatan yang positif (Novrialdy, 2019).

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang serius tetapi dalam penanganannya masih sangat minim, maka dibutuhkan sistem untuk mempermudah mendeteksi tingkat kecanduan bermain *game online* yang bersumber dari gejala yang dialami dari pengguna dengan menggunakan sistem pakar. Sistem pakar merupakan salah satu cabang dari *Artificial intelligence* (AI) (Efridani *et.al.*, 2018). Ketidakpastian dalam penarikan kesimpulan sering terjadi dalam sistem pakar. Salah satu metode untuk mengatasi ketidakpastian tersebut adalah metode *certainty factor*. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Aryan, Rawansyah dan Sofyan, 2020) tentang sistem pakar tingkat kecanduan *online game* mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang dengan metode *certainty factor*, dimana dihitung secara manual tingkat kecanduan *game online* berada di nilai 0,64. Menurut tabel aturan nilai *Certainty Factor* dan tingkat kecanduan *online game* hal ini menunjukkan bahwa *user (klien)* memiliki tingkat kecanduan rendah, melalui pengujian akurasi perbandingan hasil data yang diperoleh dari seorang pakar dan sistem dengan mengambil 10 data sample acak, maka hasilnya mempunyai tingkat akurasi 100%. Perbedaan pada penelitian ini adalah tampilan aplikasi dan fitur yang diperbaharui, *database* yang diperlengkap serta penambahan fitur baru yaitu munculnya diagnosa serta saran penanganan nya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar mempermudah mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Sistem Pakar Mendiagnosa Tingkat Kecanduan *Game Online* Menggunakan Metode *Certainty Factor*”, diharapkan penelitian ini mampu memudahkan pengguna *game online* mengetahui lebih dini tingkat kecanduan yang dialaminya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi web yang mampu mendiagnosa kecanduan *game online* menggunakan metode *certainty factor*.

2. Bagaimana menerapkan metode *certainty factor* dalam aplikasi web untuk mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*.
3. Bagaimana hasil perhitungan metode *certainty factor* pada aplikasi web untuk mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi web yang dapat mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* menggunakan metode *certainty factor*.
2. Menerapkan metode *certainty factor* pada aplikasi web untuk mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*.
3. Mengetahui hasil dari perhitungan metode *certainty factor* pada aplikasi web untuk mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*.

1.4. Manfaat

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Teoritis

a. Untuk dunia akademik

Dapat berperan aktif dalam kemajuan ilmu pengetahuan teknologi sistem pakar berbasis web.

2. Praktis

a. Kegunaan bagi pengguna

Membantu pengguna untuk mengetahui gejala-gejala kecanduan *game online* serta mengetahui secara cepat dan dapat melakukan penanganan secara dini.

b. Kegunaan bagi penulis

Menambah pengetahuan mengenai metode *certainty factor* untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online*, serta meningkatkan pemahaman penulis tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan aplikasi web.