

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan dengan kecerdasan yang luar biasa sejak dilahirkan hingga tumbuh dewasa, kecerdasannya akan berkembang dengan sangat pesat, baik kecerdasan kognitif, kecerdasan emosional, maupun kecerdasan spiritualnya. Sampai saat ini, belum ada satu mesin pun yang bisa menyamai kecerdasan manusia secara keseluruhan. Selama bertahun-tahun para filsuf berusaha mempelajari kecerdasan manusia. Dari pemikiran para filsuf tersebut, lahirlah *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan sebagai cabang ilmu yang berusaha memahami kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan memungkinkan komputer untuk menirukan cara berpikir manusia sehingga informasi baru dapat diserap dan digunakan sebagai acuan di masa mendatang. Kecerdasan atau kepandaian tersebut didapat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu agar perangkat lunak yang dikembangkan mempunyai kecerdasan, maka perangkat lunak tersebut harus diberi pengetahuan dan kemampuan untuk menalar dari pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang baru sehingga mampu memberikan solusi atau kesimpulan spesifik layaknya seorang pakar. Dengan adanya sistem pakar, orang awam pun dapat menyelesaikan masalahnya atau sekedar mencari suatu informasi berkualitas yang sebenarnya hanya dapat diperoleh dengan bantuan para ahli di bidangnya. Seorang pakar adalah orang yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu, yaitu pakar yang mempunyai *knowledge* atau kemampuan khusus yang tidak dimiliki oleh orang lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan Pendidikan, Ilmu pengetahuan, Kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *Video Games* dan *Online Games*. Keberadaan

*Video Game* dan *Online Games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu tidak asing lagi.

Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan dengan Membaca, Menonton TV, atau aktivitas lain seperti bermain Kartu, Catur, Monopoli dan permainan-permainan lainnya.

Sejak awal kemunculannya, *Game Online* terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan beragam jenis *Game Online* lainnya, dan yang sedang *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *Game Online*.

*Game Online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) kerana pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.

Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas untuk memainkan *Game Online*. Mereka bersedia pergi ke warung *internet* (warnet) yang menyediakan fasilitas *Game Online*, kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *Game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi ketergantungan, tidak peduli pada kegiatan lain. dan memunculkan gejala-gejala yang aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan untuk bermain tidak dipenuhi (Ridwan S, 2015).

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka dari itu penulis tertarik mengambil judul “**Sistem Pakar Mendiagnosa Kecanduan *Game Online* Pada Masyarakat Menggunakan Metode *Certainty Factor* Berbasis Web**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang ingin diselesaikan pada pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *Certainty Factor* dalam mendiagnosa kecanduan *Game Online*?
2. Bagaimana cara sistem dalam mendiagnosa dan memberikan *Output* kecanduan *Game Online* pada Masyarakat menggunakan Metode *Certainty Factor* Berbasis *Web*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, diantaranya yaitu:

1. Sistem pakar ini hanya mendiagnosa tentang kecanduan *Game Online* dari data-data gejala yang di proses.
2. Data gejala yang di proses berupa data hasil dari interview dengan Pakar Psikologi.
3. Data hasil interview berupa kuesioner yang dirangkumkan ditujukan kepada para pemain *Game Online* yang ada di beberapa tempat penyedia jasa *Game Online* yang berada di seputaran kota Lhokseumawe.
4. Jumlah kuesioner yang dirangkumkan sebanyak 40 pertanyaan yang diberikan masing-masing kepada 100 para pemain game
5. Metode dalam sistem pakar ini menggunakan metode *Certainty Factor*.
6. Sistem pakar ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai penyimpanan data atau database.
7. Output yang dihasilkan berupa persentase tingkat kecanduan *Game Online* beserta dengan solusinya.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui secara dini dalam mendeteksi gejala kecanduan *Game Online* dalam lingkungan masyarakat.
2. Menerapkan suatu sistem pakar yang dapat memberikan pengetahuan terhadap masyarakat penyakit *Game Online*.

3. Memberikan solusi bagi masyarakat yang mengalami kecanduan terhadap *Game Online*.
4. Memberikan informasi bagi masyarakat yang belum memahami tentang *Game Online*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk memberikan kemudahan bagi orang awam maupun pakar sehingga dapat lebih memudahkan dalam mendapatkan penanganan lebih dini dalam mendiagnosa kecanduan *Game Online*.
2. Memudahkan Masyarakat dalam mengenali jenis kecanduan *Game Online* yang ditimbulkan dari gejala yang terjadi.
3. Dengan adanya sistem pakar ini membantu para pengguna dalam mengidentifikasi kecanduan *Game Online* dari gejala-gejala yang ada.

### **1.6 Relevansi**

Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah dalam mendiagnosa kecanduan *Game Online* pada masyarakat menggunakan metode *Certainty Factor* serta memberikan informasi yang tepat dan akurat kepada penderita beserta dengan solusinya, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap kecanduan *Game Online* berdasarkan gejala-gejala yang ada.