

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, saat ini perkembangan game *online* telah menjamur di berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. *Game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau *console game* biasa seperti PS4, X-BOX, Nitendo Switch dan sejenisnya, dengan mudahnya pengaksesan *game online* dan banyaknya *gamers* yang terus tumbuh di Indonesia ini mengakibatkan dampak negatif yang bisa di timbulkan dari *game online* salah satunya adalah kecanduan bermain *game online* yang mengakibatkan seseorang tidak dapat mengontrol dirinya untuk terus bermain game sampai lupa waktu bahkan tindakan kriminalitas seperti mencuri uang orang lain untuk biaya bermain *game* di warnet.

Kecanduan bermain *game online* sangat berpengaruh dalam keaktifan anak dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan mental anak, sehingga sangat penting sekali mendeteksi kecanduan *game online* tersebut (Latubessy A, 2017). Kurangnya kesadaran masyarakat dalam masalah kecanduan *game online* ini mengakibatkan kebanyakan masyarakat tidak memeriksa kondisi kesehatan mentalnya terhadap kecanduan *game online*, padahal ini merupakan masalah yang sangat serius. Dalam memainkannya mereka tidak mengenal waktu sehingga sering sekali lupa dengan kewajibannya, dalam hal ini anak remaja yang masih bersekolah menjadi malas dan sering bolos sekolah agar menjadi *gamers* sejati, bila tidak di tindak lanjutin dengan serius maka ini akan menjadi masalah besar bagi negara Republik Indonesia. Seperti kecanduan lainnya, *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan *game online* menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Badan

Kesehatan Dunia (*World Health Organisation*) memasukkan kecanduan *game online* resmi sebagai gangguan kesehatan jiwa (Kemenkes, 2018). Metode Fuzzy Tsukamoto digunakan untuk mengetahui seseorang terkena kecanduan *game online* atau tidak. Untuk mendapatkan pendukung keputusan terdapat langkah-langkah yang harus dijalankan agar dapat memastikan hasil dengan baik. Dengan adanya sistem ini diharapkan masyarakat yang memiliki gemar bermain *game online* dapat mengetahui dirinya terdiagnosa kecanduan *game online* atau tidak dan mengatasi sedini mungkin agar tidak memperparah mental si pemain dengan cara menerapkan solusi yang diberikan melalui sistem pendeteksi ini.

Dalam membangun sebuah sistem *fuzzy* dikenal beberapa metode penalaran, antara lain: metode Tsukamoto, metode Mamdani, dan Sugeno. Pada sistem pendeteksi kecanduan *game online* ini menggunakan metode Tsukamoto. Adapun kelebihan dari metode Tsukamoto adalah memiliki toleransi terhadap data-data yang tepat dan mudah dimengerti. Pada metode Tsukamoto, setiap aturan direpresentasikan menggunakan himpunan-himpunan *fuzzy*, dengan fungsi keanggotaan yang monoton. Untuk menentukan nilai *output* yang tegas dicari dengan mengubah *input* menjadi suatu bilangan pada domain *fuzzy* tersebut (Ekajaya F, dkk, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan sistem pendeteksi kecanduan bermain *game online* dan metode *fuzzy* tsukamoto, pada penelitian (Mahdar N, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan *Game Online* Menggunakan Metode *Certainty Factor*. Penelitian tersebut membagi jenis kecanduan atas tiga kategori yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang dan kecanduan berat. Selain itu kasus yang sama yang dilakukan pada penelitian (Latubessy S, 2017) yang berjudul Model Identifikasi Kecanduan *Game* Menggunakan *Backward Chaining*. Penelitian ini menggunakan standar, jenis-jenis perilaku kecanduan *game*. Dengan kasus yang berbeda tetapi dengan metode yang sama yang dilakukan pada penelitian (Sanjaya FI, 2016) yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tenaga Kontrak Melalui Pendekatan *Fuzzy Inference System* dengan Metode Tsukamoto. Penelitian ini akan diusulkan suatu pendekatan baru dalam memutuskan penerimaan pegawai kontrak. Hasil dari

penelitian ini adalah sebuah alat bantu bagi perusahaan dalam meningkatkan performa pemilihan pegawai kontrak dari pegawai lepas. Dengan kasus yang berbeda dan metode yang sama pada penelitian (Meilina P, 2017) yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jumlah Produksi Barang Dengan Metode *Fuzzy Tsukamoto*. Penelitian ini menyatakan ketidaktepatan jumlah produksi sangat berpengaruh terhadap tingkat kerugian yang diakibatkan kurangnya persediaan, karena jumlah produksi barang yang terlalu rendah, ataupun berlebihnya persediaan barang karena jumlah produksi yang terlalu tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul tugas akhir yaitu “**Sistem Pendeteksi Kecanduan Bermain *Game Online* Menggunakan Metode *Fuzzy Tsukamoto***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang Sistem Pendeteksi Kecanduan Bermain *Game Online*?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Fuzzy Tsukamoto* pada Sistem?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan Metode *Fuzzy Tsukamoto* untuk mendeteksi kecanduan *game online*.
2. Adapun sistem ini hanya mendeteksi kecanduan bermain *game online* dari data-data kriteria yang diproses.
3. Kriteria-kriteria yang diproses berupa :
 - a. Selalu memikirkan tentang *game* sepanjang hari dan merasa gelisah bila tidak bermain *game*.
 - b. Waktu bermain *game* meningkat setiap harinya dan kehilangan waktu tidur.

- c. Bermain *game* untuk melupakan kehidupan nyata dan mengabaikan aktivitas lainnya
 - d. Tidak bisa dilarang untuk tidak bermain *game* dan akan tetap bermain *game*.
 - e. Bila bermain *game* akan cenderung agresif sehingga bertengkar dengan keluarga atau teman.
4. Objek dari penelitian ini adalah seseorang yang hanya menjadikan *game* sebagai hal kesenangan saja, yang tidak menjadikan *game* sebagai profesi pemain profesional seperti *Atlit Esport*.
 5. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam membuat sistem ini adalah menggunakan PHP dan MYSQL sebagai penyimpan data atau *database*.
 6. Sistem ini akan memberi solusi bila terindetifikasi memiliki kecanduan bermain *game online*.
 7. Output yang dihasilkan berupa kecanduan tidak kecanduan, kecanduan ringan dan kecanduan berat beserta solusinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membuat Sistem Penditeksi Kecanduan *Game Online*.
2. Mengimplementasi metode *Fuzzy Tsukamoto* pada sistem.
3. Memberikan ketepatan dalam memberikan keputusan dalam menentukan menditeksi kecanduan bermain *game online*.
4. Memudahkan masyarakat dalam mendeteksi kecanduan bermain *game online* secara efisien mudah dan praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menditeksi kecanduan bermain *game online* dengan lebih mudah, tepat dan cepat.

2. Menciptakan sebuah sistem yang bisa mendeteksi kecanduan bermain *game online* menggunakan metode *Fuzzy Tsukamoto*.

1.6 Relevansi

Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah dalam mendeteksi kecanduan bermain *Game Online* pada masyarakat menggunakan metode *Fuzzy Tsukamoto* serta memberikan informasi yang tepat dan akurat kepada penderita beserta dengan solusinya, sehingga dapat menyadarkan dan meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap kecanduan bermain *Game Online* berdasarkan kriteria-kriteria yang ada.