

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang berkembang dengan cepat telah menciptakan fenomena yang menarik dalam kehidupan sehari-hari, termasuk munculnya budaya global dan tren hidup instan sebagai hasil dari globalisasi yang tak terelakkan. Globalisasi biasanya dilihat sebagai cara budaya dari negara-negara maju mempengaruhi negara-negara yang sedang berkembang. Di era modern ini, internet dan perangkat gadget adalah contoh dari kemajuan teknologi yang berkembang sangat cepat.

Perkembangan teknologi yang cepat telah mengubah cara kita hidup, termasuk dalam hal hiburan. Permainan tradisional kini mulai ditinggalkan, digantikan oleh bentuk hiburan yang lebih kontemporer seperti game online. Tren ini mencerminkan pergeseran preferensi masyarakat menuju pilihan yang lebih sesuai dengan era digital saat ini. [1]. Salah satu alasan utama permainan online begitu populer adalah karena mereka memenuhi keinginan alami manusia untuk merasakan kenyamanan dan kesenangan. Permainan menyediakan pelarian dari realitas sehari-hari dan menawarkan kesempatan untuk mengalami petualangan baru dan menarik dalam setting yang aman dan terkendali.

Permainan daring adalah tipe permainan yang memungkinkan penggunaan perangkat elektronik yang terkoneksi internet untuk bermain. Dalam permainan daring, terdapat opsi untuk bermain secara individu atau *singleplayer*, serta bermain bersama pemain lain dalam mode *multiplayer* dari berbagai tempat. [1].

Bermain *game online* memiliki potensi untuk memberikan efek yang menguntungkan serta merugikan. Manfaat yang bisa didapatkan dari bermain game secara online antara lain adalah sebagai sarana hiburan yang efektif untuk mengurangi ketegangan, menciptakan persahabatan serta komunitas, dan bahkan bisa membuka jalan bagi karier profesional, seperti menjadi atlet *e-sports*. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat penggunanya kecanduan sehingga lupa waktu dan mengalami isolasi sosial. Orang dengan sifat interaksi dan keterampilan sosial yang buruk mengalami kesulitan membangun hubungan di

dunia nyata. Oleh karena itu, para individu tersebut mencoba membangun relasi di dunia maya dengan bermain *game online*. [2]. Berpartisipasi dalam permainan daring dapat mendorong perilaku berbahasa kasar dan berpotensi merugikan kesehatan mental serta fisik para pemainnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, popularitas *game online* di kalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh terus meningkat. Universitas Malikussaleh merupakan institusi tempat peneliti dan mungkin juga banyak mahasiswa yang mengalami fenomena kecanduan game online. Memilih Unimal sebagai lokasi studi kasus memberikan relevansi yang kuat antara penelitian dan lingkungan tempat fenomena tersebut terjadi dan juga Sebagai mahasiswa di Unimal, peneliti memiliki akses yang lebih mudah terhadap data dari mahasiswa di lingkungan tersebut, termasuk untuk melakukan survei, observasi, atau pengumpulan data. Ini memudahkan dalam proses penelitian dan pengujian sistem pakar yang Anda kembangkan. Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin mudah membuat *game online* menjadi aktivitas yang umum di kalangan mahasiswa. Namun, peningkatan durasi dan intensitas bermain game sering kali berujung pada kecanduan, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik, kesehatan mental, serta interaksi sosial mahasiswa [1].

Berdasarkan pengamatan awal, banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain game online, bahkan sampai mengabaikan tugas akademik dan kegiatan sosial. Fenomena kecanduan ini seringkali sulit didiagnosis secara objektif karena gejalanya sering dianggap sepele oleh mahasiswa dan pihak kampus. Hal ini membuat penting untuk memiliki sistem yang dapat mengukur tingkat kecanduan secara akurat dan membantu mendeteksi masalah ini dengan lebih jelas.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah secara resmi mengakui gangguan permainan, yang juga dikenal sebagai kecanduan game, sebagai kondisi kesehatan mental. Para spesialis WHO telah memasukkan kondisi ini ke dalam edisi ke-11 dari Klasifikasi Statistik Internasional Penyakit (ICD), sebuah direktori yang mencakup berbagai penyakit dan gangguan beserta simptom, tanda, dan penyebabnya yang diakui oleh WHO. Gangguan akibat perilaku adiktif

sekarang termasuk kecanduan game, yang berarti gangguan tersebut diakibatkan oleh kebiasaan atau kecanduan yang berlebihan. [3].

Mahasiswa dengan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan bisa menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk bermain, yang berarti lebih dari empat belas jam seminggu, dan dapat mencapai hingga lima puluh lima jam per minggu. [1]. Berdasarkan informasi yang diberikan, tampaknya mahasiswa memiliki kecenderungan untuk menikmati permainan online. Ini menuntut perhatian yang cermat untuk mengidentifikasi secara awal potensi kecanduan permainan online dengan bantuan sistem pakar, yang bertujuan untuk mencegah kecanduan di kalangan mahasiswa. Kecanduan ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa level seperti ringan, sedang, dan berat. Proses diagnosis awal sangat penting untuk menentukan seberapa parah kecanduan permainan online yang dialami oleh individu. Seorang ahli dibutuhkan untuk mengevaluasi gejala dan memberikan solusi yang tepat. Namun, kendala seperti waktu dan biaya seringkali membuat orang enggan berkonsultasi dengan psikiater. Untuk itu, sistem pakar diperkenalkan sebagai solusi untuk menghadapi tantangan ini.

Dalam implementasinya, sistem pakar menggunakan beragam teknik, di antaranya teknik certainty factor, yang juga dikenal sebagai faktor kepastian. Teknik ini digunakan untuk menentukan seberapa besar keyakinan dalam membuat keputusan yang didasarkan pada bukti atau evaluasi dari seorang ahli. [4]

Untuk itu, penting bagi peneliti untuk mengembangkan sistem yang dapat secara efektif mengevaluasi seberapa parah kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa. Penggunaan sistem pakar yang mengaplikasikan metode Certainty Factor memungkinkan penilaian yang lebih terstruktur dan tepat atas kecanduan tersebut, dengan mempertimbangkan berbagai gejala dan perilaku yang ada. Hal ini akan memfasilitasi identifikasi mahasiswa yang benar-benar membutuhkan bantuan atau tindakan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Sistem pakar Diagnosa Tingkat kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Malikussaleh Dengan Metode Certainty Factor”**. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa

mengenai seberapa besar kecanduan mereka pada *game online*, yang dibagi menjadi tiga kategori: rendah, menengah, dan tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan sistem pakar mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa universitas malikussaleh?
2. Bagaimana membangun sistem pakar mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa universitas malikussaleh?
3. Bagaimana penerapan metode *certainty factor* dalam mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan Batasan masalah yaitu:

1. Sistem pakar yang dibangun hanya untuk mendiagnosa tingkat kecanduan terhadap *game online*.
2. Studi kasus pada penelitian ini dilakukan di Universitas Malikussaleh.
3. Sistem ini tidak memberikan solusi berupa obat-obatan untuk penyakit gangguan kecanduan *game online*.
4. Sistem ini berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mendiagnosa apakah pengguna mengalami kecanduan *game online* atau tidak.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut

1. Merancang sistem pakar dalam mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Malikussaleh.
2. Membangun sistem pakar dalam mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Malikussaleh.
3. Menerapkan metode *certainty factor* dalam pembuatan sistem pakar diagnosa tingkat kecanduan *game online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Tugas Akhir ini, diharapkan akan memberikan dampak yang positif bagi semua pihak yang berkaitan diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai media informasi dan sistem pendamping untuk mendiagnosa gejala kecanduan *game online*.
2. Memberikan pengetahuan dan ilmu mengenai Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Malikussaleh Dengan Metode *Certainty Factor*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti masalah yang sama atau yang berkaitan dengan masalah ini.