

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan (Hu, dkk, 2018), (Heryana A. , 2018), dan (Schivinski, dkk, 2018), *Internet Gaming Disorder* atau kecanduan *game online* (yang selanjutnya akan disebut sebagai IGD) termasuk sebagai sebuah “kondisi untuk penelitian yang lebih lanjut” oleh *American Psychiatric Association* (APA) pada bagian tiga revisi kelima dari *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5). Hal ini didukung oleh *World Health Organization* (WHO) dengan nama *Gaming Disorder* pada sebuah publikasi revisi kesebelas dari *International Classification Diseases* atau ICD-11. Menurut (WHO, 2018), *Gaming Disorder* diartikan sebagai pola perilaku bermain *game* yang ditandai dengan gangguan untuk mengontrol diri terhadap *game*, peningkatan prioritas terhadap *game* sampai ke tahap dimana *game* lebih diutamakan dibandingkan dengan aktivitas lainnya, dan keberlanjutan bermain *game* meskipun terjadi dampak negatif dari perbuatan tersebut. Hal ini juga dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari, dimana beberapa orang, anak-anak maupun dewasa, menghabiskan waktu lebih banyak dengan *gadget* mereka untuk bermain *game* dibandingkan melakukan aktivitas yang lain. Pengaruh dari pilihan *genre game*, tingkat kesenangan yang dialami, dan jenis kelamin pemain menjadi sebuah faktor pembantu dari IGD (Hu, dkk, 2018).

Seiring berkembangnya zaman, terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendiagnosis sebuah penyakit. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi untuk mengetahui apakah seseorang terkena penyakit atau tidak. Melalui teknologi tersebut, masyarakat awam maupun tenaga medis dapat mengenali jika seseorang menderita IGD dengan mengetahui gejala-gejalanya. Bentuk dari pemanfaatan teknologi tersebut adalah sistem pakar (*expert system*). Menurut kamus Oxford, sistem pakar adalah sebuah perangkat lunak yang diprogram menggunakan kecerdasan buatan untuk memberikan saran atau mengambil kepu-

tusan. Sedangkan, **(Kusumadewi, 2003)** mengartikan sistem pakar sebagai sistem yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke komputer agar dapat menyelesaikan masalah seperti yang biasa dilakukan oleh para ahli, dan sistem pakar yang baik dirancang agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan tertentu dengan meniru kinerja para ahli.

Penelitian ini akan menggunakan sistem pakar melalui media *mobile app* dengan menggabungkan dua metode, yaitu *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor* dengan IGD sebagai objek penelitian. Untuk menghitung nilai probabilitas dari kriteria-kriteria IGD yang dimiliki oleh seseorang, digunakan *Naïve Bayes Classifier*, karena mudah untuk dipahami, dapat diprogram dengan sederhana, dan cepat dalam hal perhitungan **(Widianto, 2019)**. Pada **(Sucipto, dkk, 2018)**, *Certainty Factor* digunakan pada pilihan jawaban dari pengguna (*user*). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *Certainty Factor* untuk mengukur tingkat kepastian dari pilihan jawaban *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Dari penjabaran diatas, maka akan dirancang aplikasi sistem pakar untuk mendiagnosis IGD dengan menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor* untuk mendiagnosis IGD?
2. Bagaimana merancang *mobile app* untuk mendiagnosis IGD dengan menggunakan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor*?
3. Bagaimana implementasi *mobile app* untuk mendiagnosis IGD menggunakan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor* pada contoh kasus?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menerapkan suatu sistem pakar dengan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor* untuk mendiagnosis IGD.
2. Merancang *mobile app* untuk mendiagnosis IGD dengan menggunakan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor*.
3. Mengimplementasikan *mobile app* untuk mendiagnosis IGD menggunakan *Naïve Bayes Classifier* dan *Certainty Factor* pada contoh kasus.

1.4 Manfaat

Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang IGD.
2. Menambah pengetahuan tentang dua buah metode yang digabungkan pada sistem pakar.
3. Mempermudah masyarakat umum mendiagnosis IGD melalui *mobile app* yang telah dibuat.