

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi saat ini, kita menyaksikan fenomena menarik seperti penyebaran budaya global dan gaya hidup yang cenderung mengutamakan kecepatan. Hal ini dipicu oleh arus globalisasi yang semakin kuat dan sulit untuk diperlambat. Globalisasi sering kali diinterpretasikan sebagai penyebaran pengaruh budaya dari negara-negara maju, terutama dari Barat, ke negara-negara berkembang. Salah satu aspek yang berkembang dengan cepat adalah penggunaan gadget dan internet, yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan generasi masa kini (Wibisono et al., 2021).

Saat ini sering diketahui oleh banyak masyarakat rata-rata anak muda / remaja yang nongkrong di cafe, angkringan, dll. Untuk mencari wifi dan bermain game online. Game online saat ini sangat diminati oleh beragam kalangan dan profesi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Secara umum, alasan mengapa pelajar tertarik untuk bermain game online adalah untuk hiburan dan memenuhi rasa ingin tahu mereka terhadap teknologi. Selain itu, game online juga digunakan untuk mengisi waktu luang dan sebagai sarana untuk memperluas pertemanan dan bergabung dalam komunitas baru di dunia maya. Dampak sosial dari bermain game online terdiri dari efek baik dan buruk (Saputra, 2023).

Kecanduan game online merupakan aktivitas yang menyenangkan karena dapat memberikan kepuasan yang mendalam, sehingga sering kali ada dorongan untuk mengulangi lagi pengalaman bermain yang menyenangkan tersebut. Kecanduan game online menjadi masalah yang sering terjadi karena banyak orang yang kehilangan kendali atas penggunaan waktu mereka saat bermain. Contohnya, banyak pelajar yang langsung terpicat bermain game online setelah pulang sekolah, seperti Mobile Legends atau PlayerUnknown's Battlegrounds, dan seringkali lupa waktu. Bahkan, ada yang bermain hingga larut malam, mengorbankan waktu tidur mereka. Bagi sebagian penggemar game online yang lebih intens, waktu tidur malah dikorbankan demi bermain game. Fenomena ini menyebabkan ketagihan dan kesulitan untuk melepaskan diri dari situasi tersebut (Fembi et al., 2022).

Bermain game online memiliki efek baik dan buruk bagi pelajar. Di antara manfaatnya adalah memperkenalkan mereka pada teknologi komputer, meningkatkan konsentrasi, serta merangsang pengembangan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan mereka, kesenangan dan hiburan, memperluas lingkaran pertemanan, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, serta meningkatkan konsentrasi dan pengetahuan teknologi. Namun, dampak negatifnya mencakup pengaruh pada kehidupan teknologi komputer, kemungkinan mengurangi tingkat konsentrasi, dan bisa merangsang perkembangan keterampilan yang kurang bermanfaat bagi kehidupan mereka, kurangnya minat belajar, kesulitan mengatur waktu, pengeluaran uang jajan yang tidak efisien, penggunaan bahasa kasar, perilaku agresif, dan gangguan

sosial. Selain itu, kesehatan fisik dan mental juga bisa terpengaruh negatif, sehingga menimbulkan kekhawatiran bagi orangtua (Ulya et al., 2021).

Di Indonesia, 54,1% dari remaja berusia 15-18 tahun mengalami kecanduan game online, dengan persentase 77,5% di antaranya adalah remaja laki-laki dan 22,5% adalah remaja perempuan. Mereka biasanya menghabiskan waktu bermain game online sekitar 2-10 jam per minggu. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Yee, sekitar 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan berusia 12-22 tahun yang bermain game online mengakui bahwa mereka mengalami kecanduan game tersebut (Matur et al., 2021).

Menurut hasil survei yang dilakukan pada Mei hingga Juli 2020 dan melibatkan ribuan anak muda dari 34 provinsi di Indonesia, lebih dari 19 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda mengalami kecanduan internet. Dr. Kristiana Siste, seorang ahli adiksi perilaku, mengungkapkan bahwa survei ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam durasi online, dengan remaja rata-rata menghabiskan waktu dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, naik sebesar 59,7 persen. Survei ini juga menunjukkan bahwa 4.734 dewasa muda menghabiskan rata-rata 10 jam per hari online selama pandemi. Dibandingkan dengan survei sebelumnya pada tahun 2019 di Jakarta yang melibatkan 643 remaja, yang menunjukkan bahwa 31,4 persen dari mereka mengalami kecanduan internet, hasil survei ini memberikan gambaran lebih luas tentang masalah kecanduan internet di kalangan generasi muda Indonesia. Kebanyakan waktu online dihabiskan untuk bermain game online (46 persen *Multiplayer Online Battle Arena*) dan media sosial (23,2 persen). Sistem

menekankan bahwa masalah ini perlu perhatian dari berbagai pihak seperti pemerintah, tenaga kesehatan, lembaga masyarakat, sekolah, dan orang tua. Kecanduan internet berdampak buruk pada anak-anak dan remaja, menyebabkan penurunan konektivitas otak yang mempengaruhi kemampuan membuat keputusan, konsentrasi, pengendalian diri, prestasi akademik, memori, dan kognisi sosial. Meskipun tidak melarang penggunaan internet, Siste menekankan pentingnya pengawasan dan keseimbangan antara aktivitas online dan kegiatan nyata (Tim CNN Indonesia., 2021).

Dengan permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat sistem pakar diagnosa kecanduan game online. Diharapkan sistem yang akan dibangun ini dapat meminimalisir keragu-raguan dalam menentukan diagnosa kecanduan game online pada remaja dan mencegah kecanduan game yang lebih berat / parah. Atas permasalahan tersebutlah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “ Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Game Online Berbasis *Website* Dengan Metode *Forward Chaining*”.

B. Pembatasan Masalah

Berikut merupakan batasan-batasan dari Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Berbasis *website* yang akan dibuat :

1. Sistem pakar ini ditujukan pada remaja usia 12 - 25 tahun.
2. Sistem data yang diperoleh hanya diagnosa kecanduan game online yang dialami secara general (yang sering terjadi).
3. Sistem ini hanya diberikan 2 akses admin, dan *user*.

4. Sistem Pakar dapat menghasilkan laporan diagnosa mencakup tingkat kecanduan game online dan solusi berdasarkan tingkat kecanduan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Game online Berbasis *Website* dengan metode *Forward Chaining* ?
2. Bagaimana mengimplementasi Sistem Pakar hasil Diagnosa Kecanduan Game online Berbasis *Website* dengan metode *Forward Chaining*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diteliti, maka tujuan penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Merancang pembuatan Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Game online Berbasis *Website* dengan metode *Forward Chaining*.
2. Dapat mengimplementasikan hasil Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Game online Berbasis *Website* dengan menggunakan metode *Forward Chaining*.

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan Penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis dijelaskan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

a. Kegunaan bagi Universitas PGRI Madiun

Hasil Penelitian ini dapat digunakan menjadi referensi ilmu terkait pada bidang ilmu teknik Informatika yang bisa dijadikan referensi di perpustakaan Universitas PGRI Madiun.

b. Bagi Pihak Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan Bagi Pengguna

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sistem pakar konsultasi yang praktis, serta menjadi jembatan penyambung antara masyarakat ke teknologi sistem pakar yang lebih mudah dan praktis dalam hal indikasi tentang diagnosa kecanduan game online.