

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* merupakan salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat. Saat ini *game online* telah tersebar diberbagai kalangan, dari anak-anak, remaja sampai dengan orang dewasa. *Game* sendiri adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau yang menyenangkan yang memiliki aturan baik itu *game* fisik atau *game* berbasis internet (*game online*) sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk hiburan, rekreasi. *Game* menjadikan aktivitas yang menyenangkan dan dapat memberikan dampak positif bagi pengguna jika dilakukan dengan wajar.

Begitu juga dengan *game online*, dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan stres pada diri kita bahkan *game online* bisa juga dijadikan sebagai ajang untuk kompetisi (*e-sport*) atau olahraga elektronik, umumnya ajang ini dilakukan oleh para pemain *game* profesional (*gamers*). Sebenarnya tidak ada salah nya kita bermain *game online* tapi kita harus tau batasnya, *game online* sering dilakukan dengan tidak wajar secara tidak bertanggung jawab oleh beberapa pengguna. Terkadang seseorang dapat bermain *game online* sampai melupakan waktu dan melupakan tugas serta tanggung jawab yang sebenarnya harus dilakukan. Hal tersebut dapat menimbulkan kecanduan dalam bermain *game*. Kecanduan *game online* sering juga disebut dengan adiksi *game*. Adiksi *game*

dapat berdampak disemua kalangan usia, orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Remaja yang terkena adiksi *game* sering melupakan tugas utamanya seperti belajar. Kecanduan *game online* itu sama dengan penyakit gangguan mental, jika sudah seperti itu maka solusinya yaitu rehabilitasi di tempat khusus rehabilitasi dan melakukan beberapa test bersama dengan ahli/pakar yang berhubungan dengan kasus kecanduan *game online*.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem pakar dengan metode “*forward chaining*” yang berfungsi untuk mengakuisisi pengetahuan seorang ahli dalam bentuk sistem dengan teknik inferensi atau pengambilan keputusan yang menyerupai manusia sehingga dapat memberikan solusi dan digunakan oleh orang awam yang akan menyelesaikan masalah, menghemat waktu dan biaya dalam pengambilan keputusan dan juga dapat membantu mendeteksi kecanduan *game online* pada remaja. Untuk itu kami selaku yang mengembangkan program berbasis web dengan bantuan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL dengan judul: **“SISTEM PAKAR DETEKSI DIGITAL KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN METODE FORWARD CHAINING MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan masalah yang dikaji dalam Skripsi ini adalah:

1. Bagaimana cara menerapkan sistem pakar yang akan dibangun dapat

membantu orang tua melakukan deteksi perilaku anak dan remaja awal terhadap kecanduan *game online* melalui sebuah *website*?

2. Bagaimana sistem pakar yang akan dibangun ini dapat memberikan informasi layaknya seorang pakar dalam mendiagnosa perilaku anak dan remaja awal terhadap kecanduan *game online*?
3. Bagaimana sistem pakar yang dibangun ini dapat memberikan informasi pencegahan untuk orang tua kepada anaknya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem pakar diagnosa perilaku anak terhadap kecanduan *game online* akan menggunakan metode *forward chaining* dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL
2. Kategori hasil dari sistem pakar yaitu *mild* (rendah), *moderate* (sedang), dan *serve* (tinggi/parah)
3. *Output* berupa diagnosa kecanduan *game online* meliputi jenis kecanduan, definisi kecanduan dan informasi atau solusi kepada orang tua terhadap kecanduan *game online* yang dialami anaknya.
4. Pengguna sistem pakar yaitu anak-anak dan remaja awal yang berusia antara 11 tahun sampai 18 tahun.

#### **1.4 Hipotesa**

Hipotesa adalah dugaan sementara atau pemecah masalah yang bersifat sementara dimana akan dibuktikan dengan hasil penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibahas maka dapat diajukan beberapa hipotesa sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem pakar berbasis web ini dapat membantu orang tua dalam melakukan deteksi kecenderungan kecanduan *game online* pada anaknya.
2. Diharapkan sistem pakar berbasis *website* ini dapat memberikan informasi layaknya seorang pakar terhadap kecanduan *game online*.
3. Diharapkan sistem pakar berbasis *website* ini dapat memberikan informasi pencegahan untuk orang tua kepada anaknya.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian sistem pakar kecenderungan *game online* pada anak remaja ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem pakar yang mampu membantu orang tua dalam mendeteksi kecanduan *game online* pada anaknya.
2. Mengimplementasikan sistem pakar untuk membantu orang tua dalam mengenali jenis kecanduan *game online* pada anaknya.
3. Menjadikan aplikasi sistem pakar konsultasi perilaku anak terhadap kecanduan *game online* sebagai sarana penyediaan informasi kecanduan *game online* kepada orang tua.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi para orang tua : Peneliti ini dapat mempermudah para orang tua untuk mengetahui masalah dalam batas kecanduan yang dialami oleh anak remaja awal sehingga para orang tua dapat segera mengambil tindakan dan mengantisipasi dari kecanduan *game online* yang dialami oleh remaja tersebut dan dapat memberikan jalan keluar dan solusi apa yang harus dilakukan oleh orang tua.
2. Bagi para pengguna (anak-anak dan remaja awal) : Dapat memberikan alternatif dan kadar kecanduan terhadap *game online* atau internet yang mereka alami dengan menjawab beberapa kolom yang berisi pertanyaan dalam aplikasi program yang nantinya akan mengeluarkan sebuah output berupa kadar dari kecanduan dari pengguna yang akan diteliti menggunakan metode yang telah ditetapkan.
3. Bagi peneliti : Peneliti ini digunakan untuk memenuhi syarat skripsi untuk memenuhi syarat kelulusan sarjana tingkat (SI), program studi sistem informasi, fakultas ilmu komputer, dan penambah pengetahuan penulisan rancangan menggunakan metode *Forward Chaining* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL berbasis web.

## **1.7 Tinjauan Umum Perusahaan**

Tinjauan perusahaan adalah sebuah penelitian tentang sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta deskripsi jabatan yang ada pada perusahaan atau sekolah yang akan menjadi tempat dibangunnya sistem pakar deteksi digital kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja.

Perusahaan atau sekolah yang diteliti adalah SMAN 1 Kec. Suliki, yang bergerak dalam bidang pendidikan untuk siswa di sekolah. Berikut ini hal-hal yang akan diuraikan pada tinjauan perusahaan atau sekolah adalah sejarah sekolah SMAN 1 Kec. Suliki, visi dan misi, struktur organisasi serta lingkup pekerjaan di SMAN 1 Kec. Suliki.

### **1.7.1 Sejarah SMAN 1 Kec. Suliki**

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kec. Suliki adalah sebuah institusi sekolah yang keberadaannya memang cukup lama ditengah-tengah masyarakat. Berdiri pada tahun 1969, Lokasi SMAN 1 Kec. Suliki berada di tengah-tengah masyarakat yang cukup padat dan beralamat di Jl. Tan Malaka, Limbanang, Kec. Suliki, Kab. Lima Puluh Kota, Prov. Sumatera Barat , Kode pos 26255, Telepon 0752-97128.

Adapun Visi, dan Misi pada SMAN 1 Kec. Suliki yaitu :

#### **1. Visi**

Beriman, Berkarakter, Cerdas, Berprestasi, Terampil, dan Berwawasan Lingkungan.

## 2. Misi

- a. Menumbuh kembangkan lingkungan dan perilaku religius sehingga dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata melalui kegiatan pembiasaan.
- b. Menumbuh kembangkan pola pikir dan tindakan yang mencerminkan budaya mutu dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan pembiasaan.
- c. Menumbuh kembangkan perilaku terpuji dan praktik nyata sehingga siswa dapat menjadi teladan bagi teman dan masyarakatnya melalui kegiatan pembiasaan.
- d. Menumbuh kembangkan semangat berprestasi dan mewujudkan budaya kompetitif yang jujur, seperti bagi seluruh warga sekolah dalam berlomba meraih prestasi melalui kegiatan pembiasaan.
- e. Menyelenggarakan pendidikan secara optimal sehingga peserta didik mampu bersaing dengan lulusan yang sederajat untuk melanjutkan/diterima di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- f. Melaksanakan pembelajaran, bimbingan ,dan pelatihan secara efektif, efisien dan berkesinambungan sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- g. Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler dalam bidang Tahfiz, kesenian, olah raga, keterampilan, organisasi, dan ilmiah.

- h. Menyelenggarakan dan memfasilitasi kegiatan yang mencerminkan pengembangan seni budaya bangsa.
- i. Mengaplikasikan nilai-nilai luhur budaya lokal/minangkabau melalui berbagai kegiatan penguatan pendidikan karakter.
- j. Menjunjung tinggi sikap cinta tanah air.
- k. Menjaga kelestarian dan keindahan lingkungan.
- l. Berpartisipasi dalam mengembangkan dan memajukan potensi daerah.

### **1.7.2 Struktur Organisasi SMAN 1 Kec. Suliki**

Setiap perusahaan atau sekolah pada umumnya mempunyai struktur organisasi. Penyusunan struktur organisasi merupakan langkah awal dalam memulai pelaksanaan kegiatan perusahaan atau sekolah dengan kata lain penyusunan struktur organisasi adalah langkah terencana dalam suatu perusahaan atau sekolah untuk melaksanakan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan. Pengertian yang jelas tentang struktur organisasi dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut:

1. Struktur organisasi dapat diartikan sebagai kerangka kerja formal organisasi yang dengan kerangka kerja itu tugas-tugas pekerjaan dibagi-bagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan.
2. Struktur organisasi didefinisikan sebagai mekanisme-mekanisme formal dengan mana organisasi dikelola.



3. Struktur organisasi adalah pola formal mengelompokkan orang dan pekerjaan.
4. Struktur organisasi yaitu menggambarkan tipe organisasi, pendepartemenan organisasi, kedudukan dan jenis wewenang pejabat, bidang dan hubungan pekerjaan, garis perintah dan tanggung jawab, rentang kendali dan sistem pimpinan organisasi.

Dari beberapa definisi tersebut dapat diketahui bahwa struktur organisasi menggambarkan kerangka dan susunan hubungan diantara fungsi, bagian atau posisi, juga menunjukkan hierarki organisasi dan struktur sebagai wadah untuk menjalankan wewenang, tanggung jawab dan sistem pelaporan terhadap atasan dan pada akhirnya memberikan stabilitas dan kontinuitas yang memungkinkan organisasi tetap hidup walaupun orang datang dan pergi serta pengoordinasian hubungan dengan lingkungan. Struktur organisasi dapat menghindari atau mengurangi kesimpangsiuran dalam pelaksanaan tugas. Bentuk struktur organisasi :



(Sumber: SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI)

**Gambar 1.1 Struktur Organisasi SMAN 1 Kec Suliki**

### **1.7.3 Lingkup Pekerjaan**

#### **1. Penanggung Jawab PPID**

Penanggung Jawab PPID merupakan orang yang berwenang untuk mengatur segala kegiatan-kegiatan dan juga bertanggung jawab penuh pada SMAN 1 Kec. Suliki tersebut.

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun perencanaan.
- b. Mengorganisasikan kegiatan.
- c. Mempertanggung jawabkan semua kewajiban yang menyangkut Sekolah, pembangunan, dan keuangan.
- d. Melaksanakan pengawasan.

#### **2. PPID Utama**

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan melaksanakan program.
- b. Pengorganisasian.
- c. Menyelenggarakan pameran hasil pendidikan disekolah (gebyar pendidikan).
- d. Menyusun laporan.

#### **3. PPID Pelaksanaan Kurikulum**

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun program pengajaran (Program Tahunan dan Semester).
- b. Menyusun kalender pendidikan.
- c. Menyusun SK pembagian tugas mengajar guru dan tugas tambahan lainnya.
- d. Menyusun jadwal pelajaran.
- e. Memeriksa program satuan pembelajaran guru.

4. PPID Pelaksanaan Kesiswaan

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun program pembinaan kesiswaan/OSIS.
- b. Menegakkan Tata Tertib Sekolah.
- c. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah.
- d. Bekerjasama dengan para Pembina kegiatan kesiswaan di dalam menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan insidental.

5. PPID Pelaksanaan Sarana Dan Prasarana

Tugas dan wewenang:

- a. Menginventarisasi barang.
- b. Pendayagunaan sarana prasarana (termasuk kartu-kartu pelaksanaan pendidikan).

- c. Pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan (pengamanan, penghapusan, pengembangan).
- d. Pendencygunaan sarana prasarana (termasuk kartu-kartu pelaksanaan pendidikan).
- e. Pengelola alat-alat penunjang pembelajaran.

6. PPID Pelaksanaan TU

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun program tata usaha sekolah.
- b. Pengelolaan keuangan sekolah.
- c. Mengatur segala sesuatu yang terkait dengan penyediaan keperluan sekolah.
- d. Melaksanakan penyelesaian kegiatan penggajian guru/pegawai, laporan bulanan, rencana keperluan perlengkapan kanto/sekolah dan rencana belanja bulanan.
- e. Menyusun administrasi pegawai, guru dan siswa.

7. PPID Pelaksanaan Pembantu

Tugas dan wewenang:

- a. Mengelola data pokok pendidikan (DAPODIK).
- b. Pemetaan mutu pendidikan (PMP).
- c. Melaksanakan segala pekerjaan yang berkaitan dengan administrasi sekolah.
- d. Melaksanakan segala tugas yang berkaitan dengan administrasi kepegawaian.

e. Melaksanakan segala hal yang berkaitan dengan administrasi pengarsipan.

8. PPID Pelaksanaan Pembantu Sarana Dan Prasarana

Tugas dan wewenang:

- a. Menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana sekolah.
- b. Menyusun program kebersihan, keindahan, dan keamanan lingkungan sekolah.
- c. Mengkoordinir penyiapan peralatan untuk upacara.
- d. Mengkoordinir penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan sarana prasarana secara berkala.