

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat sekarang ini sudah menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam segala bidang kehidupan. Dengan semakin banyaknya informasi yang dibutuhkan, maka banyak pihak merasa perlu untuk lebih dikembangkan lagi teknologi informasi sehingga teknologi tersebut dapat menyelesaikan berbagai masalah sesuai dengan kebutuhan manusia. Hal ini mendorong para ahli juga mengembangkannya agar dapat membantu kerja manusia. Sistem pakar adalah program berbasis pengetahuan yang menyediakan solusi-solusi dengan kualitas pakar yang spesifik, sekaligus mengimplementasikan pengetahuan pakar ke komputer agar dapat menyelesaikan masalah seperti yang dilakukan para ahli. Sistem pakar merupakan program kecerdasan buatan yang menghubungkan beberapa pengetahuan base dengan sistem kesimpulan untuk menirukan seorang pakar. Sistem pakar adalah sistem yang berusaha mengambil pengetahuan manusia ke komputer, supaya komputer bisa menyelesaikan masalah yaitu yang biasa ditangani oleh para ahli (Azmi & Yasin, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Bangkit Ary Prabowo dan Karyono tahun 2015 yang berjudul “Gambaran Psikologis Individu dengan Kecenderungan Kleptomania”, Kleptomania merupakan sebuah tindakan pengambilan barang yang didasari oleh impuls atau dorongan sebagai pemenuhan kepuasan. Kleptomania dapat dimulai pada masa anak-anak, walaupun sebagai besar anak

dan remaja yang mencuri tidak menjadi dewasa yang kleptomania. Biasanya dorongan seseorang melakukan pencurian tersebut tidak direncanakan sebelumnya itu yang membedakan antara kleptomania dan pencurian. Penyakit kleptomania adalah gangguan kontrol impuls yang membuat penderitanya tidak bisa menahan diri untuk mencuri. Penyakit ini umumnya muncul pada masa puber sampai dewasa. Kleptomania dianggap sebagai kategori gangguan kejiwaan, terutama terkait dengan seseorang yang menderita kleptomania tersebut tidak bisa mengontrol diri dan tindakannya dilakukan secara spontan dan tidak terencana. Ketika keinginan mencuri muncul orang yang menderita kleptomania tidak memiliki kemampuan untuk mencegah diri atau melarikan diri dari situasi tersebut. Penderita kleptomania memiliki situasi khas karena tindakan mereka tidak didasarkan pada motif ekonomi, atau secara emosional di dorong oleh orang yang memiliki benda yang di curi tersebut lebih tentang kepuasan diri dan ketenangan diri ketika tindakannya berhasil dilakukan.

Pada penelitian ini adapun masalah yang tengah dihadapi masyarakat adalah kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penyakit kleptomania dikarenakan penyakit tersebut dilakukan tanpa terencana dan tidak bisa langsung didiagnosa seperti biasa harus melakukan tindak lanjut yaitu konsultasi kepada seorang pakar. Tingginya biaya yang dikeluarkan untuk melakukan konsultasi menyebabkan masyarakat menganggap penyakit kleptomania ini tidak berpengaruh terhadap kejiwaan seseorang. Maka dari itu dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mendeteksi penyakit kleptomania dan sekaligus sistem tersebut mampu memberikan pengetahuan terhadap dampak yang ditimbulkan dari penyakit kleptomania.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu permasalahan yang ada dengan pembuatan sistem pakar yang dapat mendeteksi penyakit kleptomania. Sistem pakar sebagai program yang difungsikan untuk meniru pakar harus bisa melakukan hal-hal yang dapat dikerjakan oleh seorang pakar. Sistem pakar yang akan dirancang menggunakan metode *tsukamoto* berbasis *web*. Metode *tsukamoto* adalah perluasan dari penalaran monoton dimana *metode tsukamoto* setiap konsekuensi yang terbentuk IF-THEN harus direpresentasikan dengan suatu himpunan fuzzy dengan fungsi keanggotaan yang monoton. Adapun kelebihan metode *tsukamoto* dibandingkan dengan metode yang lain adalah memiliki kecenderungan kesalahan yang lebih rendah dari metode lain untuk mendeteksi suatu permasalahan. Perancangan yang akan dibuat pada sistem pakar ini berbasis web dimana sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet (Mandala, 2015)

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi judul penelitian dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM PAKAR MENDETEKSI PENYAKIT KLEPTOMANIA DENGAN METODE TSUKAMOTO BERBASIS WEB”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, jadi dapat dirumuskan segala permasalahan dapat dijadikan pokok pembahasan didalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana sistem pakar ini dapat membantu dan memudahkan masyarakat dalam mencari pengetahuan tentang penyakit kleptomania?
2. Bagaimana aplikasi sistem pakar ini dapat digunakan sebagai deteksi awal untuk penyakit kleptomania?
3. Bagaimana dengan aplikasi sistem pakar ini masyarakat memperoleh solusi pencegahan dini dari diagnosa tersebut ?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka dapat hipotesa sebagai berikut :

1. Diharapkan aplikasi sistem pakar dapat membantu dan memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang penyakit kleptomania.
2. Dengan adanya aplikasi sistem pakar dapat membantu masyarakat dalam menentukan deteksi awal yang belum di ketahui oleh masyarakat umum.
3. Dengan adanya aplikasi sistem pakar masyarakat dapat memperoleh solusi pencegahan dini dari penyakit kleptomania

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang di harapkan maka perlu kiranya diberi batasan-batasan. Diberikan batasan ini supaya jangkauan pemecahan masalah tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini hanya akan membahas sistem pakar mendeteksi penyakit kleptomania dengan menggunakan metode tsukamoto yang akan

diimplementasikan kedalam program berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pengguna dalam proses mendeteksi penyakit kleptomania sebelum menemui seorang pakar.
2. Merancang sistem pakar mendeteksi penyakit kleptomania berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Merancang sistem pakar mendeteksi penyakit kleptomania untuk memberi kemudahan bagi pengguna yang mengakses sistem tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan sistem pakar ini masyarakat bisa memperoleh pengetahuan tentang penyakit kleptomania tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga dapat mempermudah masyarakat dan juga dapat menghemat pengeluaran biaya.
2. Dengan sistem pakar ini dapat mendeteksi penyakit kleptomania pada masyarakat lebih cepat.
3. Dengan sistem pakar ini masyarakat dapat melakukan pencegahan lebih awal yang tepat sehingga dapat segera ditangani.

1.7 Gambaran Umum Pakar

Pada penelitian ini dilakukan konsultasi dengan seorang pakar. Beliau bernama Ibu Santi Kusuma Dewi, M.Psi. Beliau lulus S1 dan S2 psikologi UGM. Sekarang beliau bekerja di STKIP Aisyiya Riau dan Biro uPsikologi mitra persona kreatif yang berada di Pekanbaru.