

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan secara tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah *Game online*. *Game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan lebih dari satu orang, dalam bagian yang besar dengan menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Kustiawan, 2019). *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan di dunia nyata. *Game online* yang menjadi pelarian saat bosan, tidak hanya anak-anak ataupun remaja yang sering bermain *game online* banyak juga orang dewasa yang menjadikan *game online* ini sebagai penghilang kebosanan. *Game online* hanya bersifat fiktif dan karakter yang ada hanyalah ilustrator, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan hanya membuang-buang uang, waktu, membuat seseorang menjadi malas, dan lupa diri, sebab pekerjaan-pekerjaan yang lain akan terbengkalai.

Dalam surah An-Nisa Ayat 9 menjelaskan :

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا

قَوْلًا سَدِيدًا (النساء: ٩)

Artinya:

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar” (QS. An-Nisa’ : 9).

Dalam ayat tersebut menjelaskan tentang islam memegang teguh prinsip keadilan. Prinsip ini juga ditegakkan dalam memelihara anak-anak yatim. Yaitu jangan sampai meninggalkan anak-anak yatim sebagai calon generasi muda berada dalam keadaan lembah baik dari segi fisik maupun mental. Pesan ini disampaikan terutama kepada orang-orang yang diberikan wasiat dan menjadi wali bagi anak-anak yang masih kecil. Mereka harus berupaya memelihara anak-anak yatim dengan baik, menjaga harta warisan anak yatim yang dititipkan orang tuanya kepadanya. Orang yang diberi wasiat itu harus pula membina akhlak anak yatim tersebut dengan memberikan keteladanan perbuatan dan perkataan yang baik serta membiasakan berkahlak mulia (*Al-Qur'an Dan Terjemahan*, 2010).

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001 yang pertama kali diperkenalkan oleh Nexian Online dalam bentuk *game* online yang masih sangat sederhana dan mudah. Pengguna *game online* di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai 6,5 juta orang atau bertambah besar 500 ribu orang tiap orang dari jumlah gamers pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang (Rahman, 2018). Ketergantungan *game online* lebih besar terjadi pada laki-laki sebanyak 53,2%, pada perempuan sebanyak 46,8%, yang memiliki komputer pribadi jauh lebih besar, tingkat ketergantungan *game online* sebesar 68,2%, sedangkan yang tidak memiliki komputer 31,8%, yang memiliki wifi 89,7%, tidak memiliki internet 10,3%. Yang melakukan *game* kebanyakan 3 jam/hari, 68,0 % yang melakukan dibawah 3 jam/hari 17,0%. Hubungan pertemanan sangat berpengaruh pada pengguna *game online* yaitu sebanyak 57,1% lebih memilih teman *offline*, dan menemukan hubungan sosialisasi yang lebih menyenangkan dan nyaman saat *online* dibandingkan *offline* dan mereka merasa kebutuhan sosialisai terpenuhi (Karaca et al., 2020).

Pada penelitian ini, penulis menerapkan suatu metode yang dapat mempermudah dalam menentukan ketergantungan yaitu menggunakan *metode bayes*. Metode *bayes* adalah metode yang baik di dalam mesin pembelajaran berdasarkan data training, dengan menggunakan probabilitas bersyarat sebagai dasarnya. Dalam mendiagnosis ketergantungan *game online* ini menggunakan *rule-rule*, setiap aturan terdiri dari dua bagian, yaitu bagian IF sebagai *evidence*

(fakta-fakta), yang disebut sebagai bukti yang didapat dari pengguna yang mengalami ketergantungan *game online* tersebut dan *THEN* disebut kesimpulan atau hipotesis dari fakta-fakta yang telah didapat dengan menentukan apakah pengguna *game online* ketergantungan.

Beberapa kasus yang telah menerapkan metode *bayes* ini diantaranya yaitu oleh Rahmat Sudiarto dan Lilik Anifah. Dari hasil penelitian ini, dilakukan pengujian terhadap 30 orang pada tahap I gejala umum didapatkan nilai akurasi sistem 80 % dan error sistem 20 %. Dari hasil tersebut maka diambil kesimpulan nilai presentase kemungkinan diagnose dengan menggunakan metode *bayes*.

Oleh Friska Nainggolan, Harvei Desman Hutahean, Asazuddin Gea, yang berjudul Sistem pakar mendeteksi penyakit pada tanaman sayur sawi dengan metode bayes. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem pakar mendeteksi penyakit pada tanaman sayur dapat menentukan bobot gejala penyakit sawi, sistem pakar mendeteksi penyakit pada tanaman sayur sawi dapat menerapkan proses perhitungan setiap gejala. Oleh karena itu penulis memilih penelitian ini dengan menggunakan metode *bayes* karena mudah untuk dipahami, memerlukan pengkodean yang sederhana, dan proses dalam perhitungan lebih cepat.

Maraknya *game online* saat ini menjadi bahasan cukup penting bagi sebahagian orang tua yang memiliki anak terutama anak remaja karena anak remaja ini mempunyai emosi yang tidak stabil atau sering berubah-ubah. Maraknya *game* di komputer yang mengandung berbagai bentuk kekerasan menimbulkan keresahan para orang tua. Kekhawatiran orang tua dengan maraknya *game online* yaitu para orang tua khawatir dalam proses belajar anaknya menjadi menurun, dan juga apa yang diperintahkan orang tua di keluarga tidak diperdulikan akibat dari pengaruh *game onlie*. Oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan dan keahlian khusus untuk mengetahuinya, yaitu seorang pakar untuk mendiagnosis deteksi ketergantungan pada pengguna *game online* tersebut dengan mengimplementasikan pengetahuan dan keahlian seorang pakar kedalam suatu sistem pakar. Sistem pakar adalah program komputer berbasis pengetahuan dari seorang pakar/ahli ke dalam komputer sehingga komputer dapat memecahkan masalah, seperti biasanya dilakukan oleh seorang pakar. Seperti halnya seorang

pakar, sistem pakar berfokus pada masalah dominan tertentu atau spesifik. Tujuan penulis melakukan penelitian ini untuk pengembangan sistem pakar ini adalah menggantikan pengetahuan seorang pakar dengan sistem yang dapat digunakan oleh orang awam yang ingin mengetahui sesuatu tentang ketergantungan, yang mengalami ketergantungan *game online* atau tanpa harus menemui seorang psikolog. Selain itu dapat memberikan nilai tambahan pada teknologi untuk membantu dan era reformasi yang semakin canggih, sehingga dapat mempermudah pekerjaan yang semula manual dapat dikerjakan dan lebih menghemat tenaga.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian "***Penerapan Metode bayes Pada Aplikasi Deteksi Ketergantungan Terhadap Pengguna Game Online***".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana menerapkan metode *bayes* dalam mendeteksi ketergantungan *game online*?
2. Bagaimana menghasilkan sebuah sistem aplikasi deteksi ketergantungan terhadap pengguna *game online* berdasarkan data gejala berbasis *Mobile android*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk rumusan masalah tersebut adalah:

1. Penelitian dilakukan pada Sekolah MTsN 1 Labuhanbatu Utara.
2. Metode yang digunakan adalah metode *bayes*.
3. Aplikasi ini dirancang untuk mendeteksi tingkat ketergantungan *game online* berdasarkan data gejala yang dirasakan.
4. Perancangan dan pembuatan aplikasi deteksi ketergantungan *game online* menggunakan Android Studio.
5. Pengujian digunakan dengan menggunakan *Black Box Testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan metode *bayes* dalam mendeteksi ketergantungan pengguna *game online*.
2. Untuk menghasilkan sebuah sistem aplikasi deteksi ketergantungan terhadap pengguna *game online* berdasarkan data gejala yang dirasakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu dan mengurangi pengguna *game online* yang mengalami ketergantungan *game online* dan mengetahui cara menindak lanjutinya.
2. Membantu guru bimbingan konseling (BK) pada siswa saat melakukan konsultasi tentang ketergantungan *game online*.
3. Dengan adanya sistem aplikasi ini dapat membantu pengguna *game online* dengan melihat seberapa besar tingkat ketergantungan *game online*.