

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini terjadi perkembangan yang pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komputer dan komunikasi atau sering disebut dengan *Era Information and Communication Technology* (ICT). Pada mulanya komputer hanya digunakan sekedar alat penghitung, maka saat ini komputer telah mampu menggantikan peran atau tugas rumit yang dilakukan oleh manusia.

Hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet periode 2023 mengalami perkembangan sebesar 1,17% dari periode sebelumnya[1]. Hadirnya internet di era sekarang ini menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial. Perubahan sosial sebagai salah satu bagian dari perubahan perkembangan teknologi saat ini menjadi internet sebagai salah satu hal yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan.

Berdasarkan data kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo), perjudian *online* yang terjadi di Indonesia sejak 2019 hingga 2023 masih terus mengalami perkembangan. Sejak 2019 Kominfo memutus sebanyak 78.306 konten perjudian, tahun 2020 memutus sebanyak 80.305 konten perjudian *online*, tahun 2021 memutus 203.917 konten perjudian *online*, tahun 2022 sebanyak 156.975 konten perjudian *online*. Dan pada bulan oktober tahun 2023 Kominfo memutus sebanyak 425.506 konten perjudian *online*. Dari angka tersebut terindikasi bahwa kasus perjudian *online* terjadi di Indonesia masih relatif sangat tinggi [1].

Di era sekarang teknologi sangat berkembang, dikembangkan pula teknologi yang mirip cara berpikirnya dengan manusia yaitu teknologi *Artificial intelligence* atau Kecerdasan Buatan. Sistem pakar berperan sebagai layaknya pemikiran seorang pakar mana sistem ini berusaha menduplikasi pengetahuan dan pengalaman dari seorang pakar, yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah di bidang tertentu. Saat ini kebutuhan manusia akan pelayanan kesehatan yang lebih baik sangatlah mendesak, artinya dukungan instrumentasi dan informatika kedokteran modern (*telemedicine*) sangat diperlukan, termasuk metode untuk membantu analisa agar dapat dihasilkan

diagnosis yang lebih optimal. Dalam sistem pakar, terdapat banyak metode untuk menentukan keakuratan prediksi sistem.

Alasan penulis menggunakan metode certainty factor untuk menghitung nilai kepercayaan dari gejala yang diinputkan oleh *user*. Certainty Factor merupakan metode yang mendefinisikan ukuran kepastian terhadap fakta atau aturan untuk menggambarkan keyakinan seorang pakar terhadap masalah yang sedang dihadapi.

Seiring dengan perkembangan zaman, kejahatan pun marak terjadi salah satunya judi online. Perjudian *online* salah satu permainan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan sistem permainannya yaitu taruhan berupa uang. Adapun dampak negatif yang muncul oleh para pelaku judi *online* ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi *online*. Bahkan selain itu ada beberapa masalah seperti ekonomi, terganggunya pendidikan, dampak terhadap kesehatan, dan terhadap kepribadian. ketika kalah juga menjadi dampak negatif secara langsung disarankan oleh para pemain judi *online*.

Penulis telah melakukan kuesioner kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer semester 4, 6, dan 8 yang terlibat judi *online* dan dari kuesioner tersebut didapat bahwa mahasiswa salah satu pihak yang tertarik untuk melakukan perjudian *online*. Beberapa mahasiswa menjadikan perjudian *online* sebagai mengisi waktu luang dan iseng. Contoh dari beberapa kasus yang terjadi di mahasiswa masih menggunakan uang dari orang tua sebagai modal untuk bermain judi *online* tanpa memikirkan konsekuensi dari tindakan tersebut. Mahasiswa bisa menghabiskan waktu sekitar 30 menit – 2 jam, padahal sebenarnya mereka bisa menggunakan waktu untuk tugas belajar atau kuliah. Hal ini penulis dapatkan dari hasil kuesioner yang penulis sebar ke mahasiswa. Hasil Kuesioner dari judi *online* mahasiswa semester 4,6,dan 8 terdapat 82 data dari 740 mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas beserta penelitian yang berkaitan dengan algoritma certainty factor maka penelitian ini dibuat untuk membahas mengenai diagnosis gejala judi *online* dengan menerapkan algoritma certainty factor yang mana nanti nya diharapkan dapat memberikan hasil sesuai dengan gejala – gejala serta nilai yang diberikan oleh pakar, maka hasil yang didapatkan berupa nilai dari persentase kemungkinan kecanduan judi *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. belum adanya sistem pakar diagnosis gejala judi *online* pada Universitas Bhayangkara;
2. minimnya pengetahuan mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara terhadap dampak negatif judi *online*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini diberikan Batasan masalah agar dalam penjelasannya lebih mudah, terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun Batasan masalah tersebut antara lain:

1. penelitian ini difokuskan pada judi *online* yang sering dimainkan berdasarkan hasil kuesioner ;
2. mengumpulkan data diperoleh dari kuesioner pada mahasiswa Ilmu Komputer semester 4, 6 dan 8 ;
3. metode yang digunakan dalam mengembangkan penelitian ini adalah *Certainty Factor* ;
4. platform yang digunakan dalam mengembangkan penelitian ini adalah berbasis *website* ;
5. bahasa yang digunakan dalam mengembangkan penelitian ini menggunakan *PHP Framework Laravel* dan Database yang digunakan *MySQL*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan masalah yang sedang di hadapi maka rumusan masalah skripsi yang akan diselesaikan adalah:

1. bagaimana menerapkan algoritma *certainty factor* dalam mendeteksi gejala judi *online* pada Universitas Bhayangkara?
2. bagaimana perancangan sistem untuk mendeteksi gejala judi online ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian skripsi ini sebagai :

1. membangun sistem pakar diagnosis gejala judi *online* pada Universitas Bhayangkara fakultas ilmu komputer;

2. mempermudah mahasiswa fakultas ilmu komputer untuk mengetahui dan memahami dampak negatif judi *online*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini sebagai :

1. manfaat bagi Penulis:
 - a. memperdalam dan memahami ilmu tentang sistem pakar ;
 - b. mengetahui macam – macam gejala kecanduan judi *online*.
2. manfaat bagi pengguna: tersedianya aplikasi deteksi kecanduan judi *online* yang memberikan informasi tingkat kecanduan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini disusun tujuan supaya pokok masalah dibahas secara irit dan terarah. Sistematika dalam skripsi ini terdiri dari beberapa bab:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tentang Sistem Pakar Diagnosis Gejala Judi *Online* Pada Universitas Bhayangkara Menggunakan Metode Certainty Factor.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang teori – teori yang ada pada daftar Pustaka terutama menerangkan tentang sistem pakar dan yang berhubungan dengan judul penyusunan laporan penelitian.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan Analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi, metode penelitian dan pengembangan.

BAB IV : Hasil Dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan hasil perancangan, pengujian dan implementasi dari aplikasi yang telah di buat.

BAB V : Penutupan

Bab ini merupakan penutup dari skripsi ini, dimana bab ini menguraikan kesimpulan – kesimpulan atas dasar dari bab sebelumnya dan saran - saran yang bertujuan untuk mengembangkan penelitian agar lebih baik.

