

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi menciptakan dan melahirkan kehidupan individu baru, hal ini terjadi karena pengaruh arus globalisasi yang berkembang. Alat dan web berkembang pesat dan mendekati usia saat ini. Saat ini individu lebih menyukai segala sesuatu yang terkomputerisasi, saat ini web digunakan untuk menyegarkan film dan musik, berbicara dengan orang lain melalui aplikasi komunikasi informal di ponsel, dan bermain game online.

Game online adalah sejenis game yang menggunakan jaringan. Sebuah game online dapat dimainkan sekaligus menggunakan gadget yang terkait dengan organisasi tertentu. Game berbasis web dapat disebut sebagai fitur latihan sosial karena pemain pada dasarnya dapat berinteraksi satu sama lain dan dapat membuat area lokal. Namun, ada juga efek ramah dari bermain game online yang terdiri dari konsekuensi positif dan negatif.

Akibat buruk dari fiksasi game online, khususnya masalah tekanan mental akibat terlalu banyaknya interaksi dengan dunia maya, biasanya memiliki sifat yang memicu fiksasi dan selanjutnya mempengaruhi psikologis, kesejahteraan, dan gaya hidup seseorang. Dampak positif dari permainan internet adalah dapat mempersiapkan partisipasi, toleransi, keleluasaan dalam menjalankan suatu misi, dan juga dapat menawarkan untuk menunjukkan kemampuan yang yang miliki.

The World Wellbeing Association (WHO) menggolongkan game *compulsion* atau game *issue* sebagai masalah psikologis. Seharusnya tergantung pada game online jika Anda bermain 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit dalam sehari. Dengan cara ini, kerangka kerja spesialis diharapkan untuk menganalisis ketergantungan game berbasis online yang akan didasarkan pada premis online yang berfungsi untuk membatasi pertanyaan dalam memutuskan kesimpulan perbudakan yang dialami. Masalah ini memicu pencipta untuk memimpin penelitian dengan judul Kerangka Master untuk Mendiagnosis

Manifestasi Kompulsi Game berbasis Online tergantung pada informasi yang diperoleh dari konsekuensi pemeriksaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk mendeteksi seseorang yang kecanduan game online
2. Bagaimana membuat sistem pakar yang berguna untuk mendiagnosa gejala kecanduan game online
3. Bagaimana cara kerja sistem pakar dalam mendiagnosa gejala kecanduan game online

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memacu pada Sub Bab 1.2 Rumusan Masalah maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi sistem pakar untuk mendiagnosa gejala kecanduan game online
2. Menerapkan sistem pakar untuk mendiagnosa gejala kecanduan game online
3. Untuk dapat mendiagnosa gejala seseorang yang kecanduan game online

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain :

1. Diharapkan memberikan informasi yang akurat dan berguna bagi masyarakat luas
2. Masyarakat dapat mengerti gejala-gejala seseorang yang kecanduan game online
3. Bagi orang tua dapat mengetahui bahwa anaknya kecanduan game online yang parah atau tidak