

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

*Phubbing* adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada telepon (*gadget*) (Haigh, 2015; Chotpitayasunondh, 2016). Istilah *phubbing* ini masih baru jadi banyak masyarakat yang belum mengetahui gejala dan dampak dari perilaku *phubbing* ini.

Memang pada awalnya perilaku *phubbing* ini belum banyak diteliti karena orang-orang beranggapan bahwa perilaku ini masih bisa ditolerir, namun efek jangka panjang dari perilaku *phubbing* ini dapat merusak kualitas hubungan, baik hubungan percintaan (pernikahan), maupun hubungan persahabatan. Dengan rusaknya kualitas hubungan, bisa jadi berakibat kepada rusaknya kualitas hidup dan bahkan bisa berakhir pada depresi. Dari penelitian yang dikutip dalam artikel Thaeras (2017) yang dilansir dari laman CNNIndonesia.com, terdapat 143 responden yang diujicobakan, ternyata 70% dari responden tidak bisa lepas dari telepon genggamnya dan melakukan *phubbing*. Dampak jangka panjang perilaku *Phubbing* bisa mengakibatkan kecanduan/adiktif baik terhadap *smartphone*, sosial media, *internet* bahkan *game*.

Sistem pakar merupakan salah satu sistem dalam komputer yang dirancang berdasarkan ilmu kepakaran sehingga dapat digunakan layaknya seseorang yang berkonsultasi dengan seorang pakar. Salah satu metode sistem pakar yang dapat

digunakan adalah Metode Tsukamoto. Pada metode Tsukasumoto, output hasil inferensi dari tiap – tiap aturan diberikan secara tegas (crisp) berdasarkan  $\alpha$ - predikat (*fire strength*). Hasil akhirnya diperoleh dengan menggunakan rata – rata terbobot. Mahalnya biaya konsultasi pada dokter spesialis/psikiater membuat masyarakat tidak dapat mendeteksi dan mencegah *phubbing* sejak dini. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem pakar untuk mendiagnosa gangguan yang dialami dan menampilkan solusi untuk pasien sehingga dapat mencegah *phubbing*, aplikasi ini dibuat untuk memberikan solusi kepada masyarakat terhadap perilaku *phubbing* dan bagi masyarakat yang kurang mampu bisa mendapatkan konsultasi tentang perilaku *phubbing* sesuai dengan pengetahuan seputar *phubbing*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengangkat sebuah judul **“Sistem Pakar Mendiagnosa Perilaku Phubbing Dengan Metode Tsukamoto ( Studi Kasus : Rumah Sakit Jiwa Dan Ketergantungan Narkoba Mahoni)”**

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui apa itu *phubbing* dan gejala awal dari perilaku *phubbing*.
2. Belum adanya penerapan metode yang dapat mendiagnosa perilaku *phubbing*
3. Dibutuhkan aplikasi sistem pakar yang dapat mendiagnosa perilaku *phubbing*

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana agar pengetahuan masyarakat tentang perilaku *phubbing* bertambah?
2. Bagaimana menerapkan metode Tsukamoto pada sistem pakar mendiagnosa perilaku *phubbing*?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi sistem pakar mendiagnosa perilaku *phubbing* menggunakan metode tsukamoto?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penulisan skripsi, sebagai berikut :

1. Perilaku *phubbing* yang dibahas adalah yang berhubungan dengan *addiction* (kecanduan) sebanyak dua jenis yaitu *internet addiction* dan *game addiction* yang terjadi pada *user* beserta gejala dan rekomendasinya.
2. Interaksi antara sistem dan *user* menggunakan pertanyaan berupa gejala yang dirasakan *user*, dimana *user* akan diminta untuk memilih gejala yang dirasakan dan memasukan nilai bobot dari gejala pada setiap pertanyaan berdasarkan kondisi yang dialami *user* dan berakhir pada suatu solusi atau kesimpulan hasil diagnosa.
3. *Input* data yang dibutuhkan dalam sistem ini adalah data gejala perilaku *phubbing*.
4. *Output* yang dihasilkan dari sistem yang akan dibangun adalah jenis perilaku *phubbing* beserta rekomendasinya.
5. Desain sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan *software microsoft visio 2016*.
6. Metode yang digunakan dalam melakukan perhitungan adalah Metode Tsukamoto.
7. Sistem pakar ini menggunakan pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat mendiagnosa perilaku *phubbing* dan memberikan rekomendasi atau solusi berdasarkan gejala yang dirasakan pasien atau user.
2. Sistem dapat menyediakan layanan pengaksesan informasi yang dibutuhkan pasien atau user.
3. Menghasilkan sistem pakar dalam mendiagnosa perilaku *phubbing* dengan menggunakan metode tsukamoto

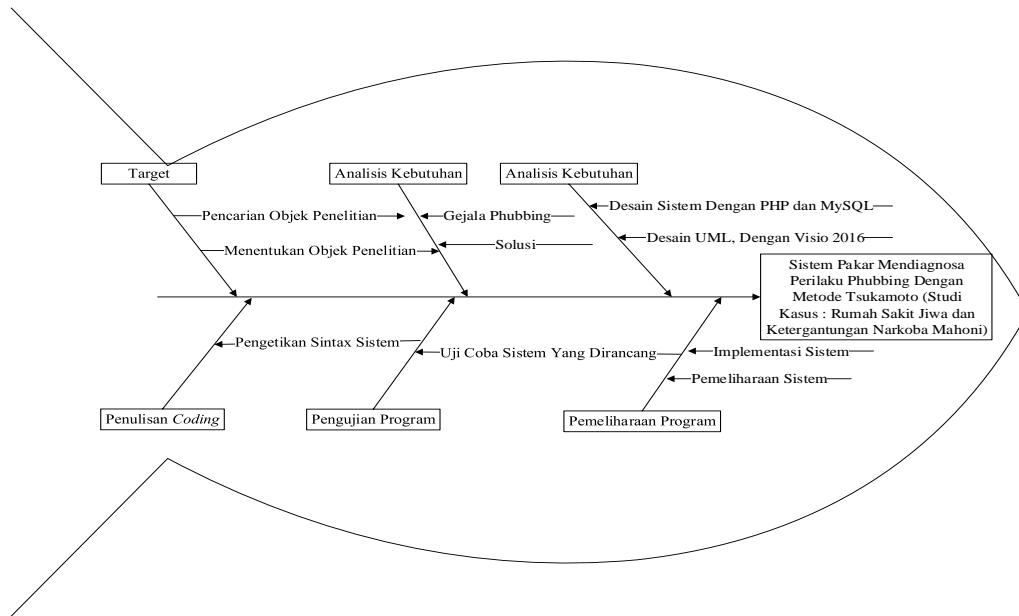
### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem pakar ini bermanfaat sebagai alat bantu bagi psikolog atau psikiater untuk dapat mendiagnosa pasien dengan lebih tepat dan cermat.
2. Aplikasi sistem pakar ini dapat digunakan oleh masyarakat sebagai acuan diagnosa awal terhadap perilaku *phubbing* yang dialami.
3. Masyarakat bisa mengetahui informasi seputar *phubbing* sehingga dapat mencegah perilaku *phubbing* yang dapat mengakibatkan kecanduan.

### **I.4. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis adalah metode penelitian deskriptif atau disebut juga juga metode penelitian analitis. Dalam metode penelitian deskriptif ini digunakan teknik-teknik analisis, klasifikasi masalah, survey, studi kepustakaan terhadap masalah-masalah yang berhubungan dengan skripsi yang penulis susun observasi, dan teknik Tes terhadap objek penelitian yang telah ada.



**Gambar I.1. Fishbone Diagram**

Dalam pengembangannya metode kerangka fishbone memiliki beberapa tahapan yaitu : *requirement* (analisis kebutuhan), *system design* (desain sistem), *coding*, pengujian program dan pemeliharaan sistem.

### 1. Target

Proses pencarian dan penentuan objek penelitian dalam penentuan data yaitu data perilaku *phubbing*, data gejala dan solusi mengatasi *phubbing*.

### 1. Analisis Kebutuhan

Berisi hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah Sistem Pakar Mendiagnosa Perilaku Phubbing

Dengan Metode Tsukamoto ( Studi Kasus : Rumah Sakit Jiwa Dan Ketergantungan Narkoba Mahoni) dengan aplikasinya adalah PHP.

Kegiatan yang dilakukan dalam tiap-tiap tahap model fishbone adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung

Penulis melakukan pengamatan langsung ke Rumah Sakit Jiwa Dan Ketergantungan Narkoba dengan melihat data rekam medis pasien yang mengalami penyakit jiwa dan ketergantungan narkoba.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kebutuhan penelitian. Di dalam pengumpulan data, penulis memakai dua metode, yaitu :

a. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

b. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Dalam metode ini penulis juga melakukan pengamatan terhadap data *phubbing* judul materi dan

memilih Rumah Sakit Jiwa dan Ketergantungan Narkoba Mahoni sebagai objek penelitian..

2. Wawancara (*Interview*)

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan sebuah informasi yang dilakukan dengan cara bertanya langsung secara lisan maupun tulisan terhadap Ibu Dr. dr. Elmeida Effendy, M ked. (KJ), SpKJ (K) selaku dokter spesialis Kejiwaan di Rumah Sakit Jiwa dan Ketergantungan Narkoba Mahoni yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*. Adapun pertanyaan yang saya ajukan sebagai berikut :

- a. Bagaimana tahap pemeriksaan Perilaku *Phubbing* ?
- b. Bagaimana cara untuk mendeteksi dan mencegah perilaku *phubing* sejak dini ?
- c. Bagaimana seseorang dikatakan positif mengalami perilaku *phubbing* ?
- d. Apa saja gejala perilaku *phubbing* dan solusinya?
- e. Ada berapa kasus perilaku *phubbing* yang sudah dokter tangani?

## **I.5. Kontribusi Penelitian**

Pada kontribusi penelitian ini berisi tentang perbedaan antara penelitian terdahulu dan yang penulis sekarang dengan perilaku yang sama. Adapun perbedaan yang ada adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan Engin Karadag, Sule Betul Tosuntas dan lainnya dengan judul “*Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model*” tujuan dari penelitian ini adalah menentukan perilaku *phubbing* berdasarkan variabel yang diuji. Dalam penelitian ini, penentu perilaku *phubbing* diselidiki; selain itu, efek gender, kepemilikan ponsel pintar, dan keanggotaan media sosial diuji sebagai moderator. Metode: Untuk menguji hubungan sebab-akibat di antara variabel model teoritis, penelitian ini menggunakan desain korelasional. Partisipan adalah 409 mahasiswa yang dipilih melalui pengambilan sampel acak. *Phubbing* diperoleh melalui skala yang menampilkan kecanduan ponsel, kecanduan SMS, kecanduan *internet*, kecanduan media sosial, dan kecanduan game. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis korelasi, analisis regresi linier berganda dan model persamaan struktural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penentu paling penting dari perilaku *phubbing* adalah ponsel, SMS, media sosial dan kecanduan internet.

Perbedaan dengan yang penulis lakukan yaitu penulis membuat suatu aplikasi sistem pakar mendiagnosa perilaku *phubbing* dengan metode tsukamoto dimana penulis merancang aplikasi sistem pakar untuk mendiagnosa perilaku *phubbing* berdasarkan gejala dari pengetahuan pakar yaitu psikiater atau dokter jiwa.

## **I.6. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada Rumah Sakit Jiwa dan Ketergantungan Narkoba Mahoni yang beralamat pada Jalan Mahoni No.18, Gaharu, Kec. MedanTimur, Kota Medan, Sumatera Utara 20232. Pada tanggal 29 Oktober 2019 s/d 15 November 2019.

## **I.7. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

PadababinipenulismenguraikantentangLatarBelakangMasalah,  
RuangLingkupPermasalahan, TujuanandanManfaat,  
MetodologiPenelitian, Kontribusi Penelitian,  
LokasiPenelitiandanSistematikaPenulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam Bab ini terdiri atas Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Landasan Teori yang berisi tentang pembahasan pengertian Sistem Pakar, Metode Tsukamoto, PHP, MySQL serta hubungan dan perancangan melalui UML (*Unified Modeling Language*) dan penjelasan simbolnya.

### **BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam Bab ini perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem. Uraian perancangan sistem ini meliputi perancangan data mengenai data *input* dan *output* sistem, perancangan proses mengenai bagaimana sistem akan bekerja dengan proses-proses tertentu, maupun perancangan antar mukadalam desain, kemudian dianalisa kembali apakah sudah sesuai dengan tujuan pembuatan.

#### **BAB IV: HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini membahas tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, serta pengujian terhadap aplikasi tersebut.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menyajikan kesimpulan yang diperoleh, keterbatasan serta saran-saran yang perlu disampaikan guna pengembangan penelitian skripsi ini.