

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini perkembangan di dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat, informasi bukan hanya menjadi suatu kebutuhan, tetapi juga merupakan penunjang untuk keputusan yang dibuat oleh manusia. Dalam hal ini peran manusia sedikit demi sedikit mulai tergantikan oleh kemampuan komputer untuk mengolah informasi yang didapat, untuk menghasilkan suatu solusi yang tepat, cerdas dan efektif menjawab masalah yang ingin diselesaikan user-nya.

Kegunaan komputer tampak dari kecepatan dan kemampuan dalam memudahkan beberapa aspek proses berpikir manusia. Dalam aplikasinya komputer merupakan hal yang luar biasa dan melebihi kemampuan manusia terutama dalam hal kecepatan dan penyimpanan data yang lebih besar serta dalam hal pengambilan kembali datanya. Kemampuan komputer yang makin hari makin menakutkan ini tentunya menambah nuansa baru dalam pengembangan kemampuan suatu sistem yang cerdas dan bisa menjawab berbagai persoalan yang diajukan, hal inilah yang membuat kalangan ilmuwan dan pakar mulai berpikir dan tertarik mendalami kemampuan komputer dalam menghadapi proses pencarian solusi yang tepat dan cepat dari sebuah masalah kepakaran tertentu.

Permasalahan gizi manusia merupakan persoalan yang membutuhkan solusi yang tepat dan cerdas tepat dan cerdasnya solusi yang dihasilkan tentunya berkaitan erat dengan kemampuan ahli atau pakar yang menanganinya.kebutuhan akan pakar inilah yang dapt menjadi masalah dimana kita tidak dapat menentukan pakar yang tepat pada saat kiat membutuhkannya.tentunya akan lebih mudah apabila kita mempunyai suatu program yang mempunyai kemampuan seperti seorang ahli dalam hal ini ahli yang kita butuhkan adalah ahli yang dapat menjawab tentang masalah gizi.

Masalah berikutnya yang akan timbul adalah kebutuhan akan suatu program yang cerdas dan mudah untuk digunakan dimana orang awampun mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta tepat dalam memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi.hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya merupakan tolok ukur apakah program yang dibuat betul-betul dapat menjawab kebutuhan penggunanya.

Latar belakang masalah diatas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian tentang gizi anak dan remaja dengan judul **“Sistem Pakar Untuk Menentukan Masalah Gizi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Membangun sistem pakar untuk permasalahan gizi dengan kriteria pengetahuan seorang pakar dan bagaimana penggunaan sistem tersebut tentunya bukanlah suatu hal yang mudah. Dari latar belakang tersebut penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun suatu sistem pakar yang mengandung pengetahuan pakar tentang masalah gizi
- b. Bagaimana membangun suatu sistem pakar yang mampu menjawab pertanyaan tentang masalah gizi
- c. Bagaimana membangun sistem pakar yang mudah digunakan dan dapat menghasilkan solusi yang tepat untuk masalah gizi.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membuat batasan terhadap masalah yang akan dibahas. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan antara masalah yang ada dan pembahasannya. Batasan – batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Studi kasus dibatasi pada masalah gizi yang pada umumnya terjadi pada anak dan remaja
- b. Pengetahuan yang dimasukkan dalam sistem berdasarkan pengetahuan pakar , dalam hal ini adalah Bapak Muhamad Primiaji Rialihanto, SKM, M.Kes
- c. Sistem pakar yang dibuat mencakup desain menu dan dialog antara sistem yang dibuat dengan penggunaanya.
- d. Metode penarikan kesimpulan (Inferensi) menggunakan metode runut maju
- e. Metode akuisisi basis pengetahuan menggunakan metode manual manual yaitu metode analisis wawancara

- f. Representasi basis pengetahuan akan disimpan dalam database basis pengetahuan
- g. Representasi basis aturan akan disimpan dalam database basis aturan
- h. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Visual Basic 6.0* dan *Microsoft SQL server 2000*

Rancang bangun sistem yang dibuat adalah dengan membuat aplikasi komputer dengan hasil atau solusi terhadap masalah yang tentunya berdasarkan criteria dari pengetahuan pakar

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

##### **a. Bagi Mahasiswa**

1. Sebagai syarat kelulusan dari strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dalam merancang suatu sistem pakar
3. sebagai sarana untuk memrapkan ilmu yang telah didapat penulis selama menjalankan studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta

##### **b. Bagi Pakar**

1. Melestarikan pengetahuan yang dimiliki
2. sistem yang dihasilkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini diperoleh dengan cara sebagai berikut :

1. **Kepustakaan**

Menggunakan pustaka – pustaka yang telah ada sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding

2. **Wawancara**

Penulis bertanya langsung kepada pakar sebagai sumber informasi

### **F. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang konsep – konsep dasar kecerdasan buatan, aplikasinya serta konsep – konsep sistem pakar yang berkaitan dengan pengertian, akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan dan basisi data, pengenalan permasalahan gizi anak dan remaja serta software yang digunakan

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem yang akan dibangun termasuk perancangan diagram alir data, perancangan antarmuka dan strategi perancangan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan proses penerapan dari rancangan sistem yang akan dibangun

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penerapan sistem yang dibuat

