

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat dan pesat terutama pada dunia komputer membuat kita dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi pada saat ini, dengan adanya teknologi informasi memberikan kita wawasan yang luas sehingga kita dapat memperoleh sebuah informasi yang kita butuhkan dan inginkan. Kehadiran teknologi informasi dengan program aplikasinya membantu dan berperan penting dalam kehidupan manusia terutama dalam dunia kerja. Salah satu program aplikasinya adalah sistem pakar, yaitu sistem berbasis komputer yang menggunakan pengetahuan, fakta, dan teknik penalaran dalam memecahkan masalah yang biasanya hanya bisa dipecahkan oleh seorang pakar dalam bidang pengetahuan. Sistem pakar sangat berguna sekali bagi orang awam yang bukan pakar untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan dapat memperbanyak atau menyebarkan sumber pengetahuan yang semakin langka. Program aplikasi sistem pakar pun kini semakin berkembang menjadi sistem pakar berbasis web dengan daya jangkauan memberikan sebuah informasi yang lebih luas kepada masyarakat dan dapat digunakan oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia. Salah satu penerapan sistem pakar berbasis web ini adalah dalam bidang psikolog terutama masalah psikologi anak. Di mana masa anak-anak adalah masa yang seharusnya dijalani dengan bahagia dan tanpa dosa, namun apa yang terjadi jika anak kita memiliki tumbuh kembang yang tidak baik terutama pada perkembangan

perasaan, perilaku, dan emosi yang sewaktu-waktu berubah atau tidak tetap. Masalah perkembangan inilah yang mengakibatkan kekhawatiran para orang tua menyangkut ke-normal-an dari perkembangan atau gangguan emosional yang terjadi pada anak mereka. Kekhawatiran yang membuat para orang tua menjadi bingung apa yang harus dilakukan dan bagaimana menghadapi masalah ini, bagi para orang tua yang tidak mampu menghadapinya tentu merupakan masalah yang serius sehingga membutuhkan para ahli anak atau disebut "psikiater anak". Namun dengan datang ke para ahli anak tersebut membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang lama, oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu, salah satunya yaitu sistem pakar. Dengan sistem pakar berbasis web ini masyarakat khususnya para orang tua dapat memperoleh informasi tentang masalah pada perkembangan anaknya serta konseling psikoterapi apa yang digunakan untuk mengatasi masalah pada anak.

Berlandaskan uraian di atas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul "**Sistem Pakar Konseling Dan Psikoterapi masalah perilaku Anak Berbasis Web**" dengan harapan pemanfaatan teknologi informasi lebih optimal terutama pada bidang kesehatan terkomputerisasi yang dapat membantu untuk mendiagnosa gangguan anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dilihat berdasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang akan dihadapi yaitu :

1. Merancang dan membuat implementasi sebuah sistem pakar berbasis web di bidang psikologi yang bisa diakses oleh masyarakat awam khususnya orang tua untuk memberikan sebuah informasi bagaimana mengetahui masalah atau gangguan perilaku anak berupa gejala yang dialami anak serta konseling dan psikoterapi yang digunakan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Aplikasi dalam system pakar berbasis web ini mencakup lebih luas, agar skripsi terarah maka aplikasi yang dibahas dalam laporan ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Masalah perilaku anak yang dibahas dalam skripsi ini hanya 8 contoh disertai dengan konseling dan psikoterapi yang digunakan.
2. Software yang digunakan meliputi Dreamweaver 2004, Xampp, Photoshop, MY SQL, dan Php.
3. User dalam sistem ini adalah masyarakat awam khususnya para orang tua.
4. Terbatas pada sumber pengetahuan yang didapat, baik dari seorang pakar maupun dari buku-buku psikologi mengenai konseling dan psikoterapi masalah perilaku anak.
5. Input program ini berupa pertanyaan tentang gejala-gejala masalah perilaku pada anak, dimana seorang user akan diberi sebuah pertanyaan berupa gejala-gejala yang dialami anak dan memilih ya atau tidak.
6. Output program berupa identifikasi kemungkinan nama masalah perilaku anak, gejala-gejala yang dialami, keterangan masalah perilaku anak, serta konseling dan psikoterapi yang digunakan.

7. Representasi yang digunakan dalam sistem pakar ini adalah dengan menggunakan kaidah produksi sedangkan dalam penalarannya menggunakan metode forward chaining dan belum menggunakan faktor kepastian.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat sistem pakar berbasis web untuk konseling dan psikoterapi masalah perilaku anak.
2. Membantu seorang psikolog dalam mengembangkan ilmu psikolog yang diaplikasikan pada komputer dalam memberikan informasi kepada masyarakat yang berupa sistem pakar berbasis web.

Manfaat Penelitian aplikasi ini adalah :

1. Memberikan dan membuka wawasan yang luas tentang ilmu pengetahuan yang baru sesuai dengan teknologi informasi.
2. Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.
3. Untuk melihat sejauh mana kemampuan mahasiswa tersebut dalam menerapkan teori yang sudah didapatkan.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam menunjang pencarian fakta dan memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

a. Metode Wawancara

Yaitu metode mendapatkan data dengan mengajukan pertanyaan atau Tanya jawab Kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.

b. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di Perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan konseling dan psikoterapi masalah perilaku anak.

c. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait serta pada media masa dan internet.

2. Analisis Data

Suatu masalah diidentifikasi hingga dilakukan analisis terhadap kebutuhan data yang diperoleh sebelumnya dan kebutuhan sistem yang diperlukan.

3. Perancangan program

Melakukan suatu gambaran dalam merancang sebuah desain program.

4. Pengetesan Program

Pengetesan program ini dilakukan untuk menemukan sebuah kesalahan-kesalahan yang terjadi pada program, agar program dapat berjalan dengan baik.

## **1.6 Sistematika Penulisan.**

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini Menjelaskan latar belakang permasalahan dan gambaran singkat tentang sistem yang diusulkan, serta memaparkan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat yang didapatkan dari sistem, serta metode penelitian yang digunakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

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

Bab ini memaparkan analisis sistem, akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, mesin inferensi, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat dari input program hingga outputnya.

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

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan beberapa saran dari penulis baik kepada pihak pengguna maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.