

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai macam alat teknologi yang berkembang pesat seperti sekarang ini membuat sebagian banyak masyarakat berusaha untuk mengikutinya. Seperti halnya komputer yang telah berkembang sebagai suatu alat untuk sistem pengolahan data dan juga sebagai sistem informasi bagi sebagian kalangan. Keterbatasan waktu karena manusia memiliki kompleksitas kegiatan yang padat, ditambah dengan pengetahuan manusia yang bersifat variabel dan dapat berubah-ubah tergantung situasi, serta kecepatan untuk menemukan solusi yang sifatnya bervariasi. Maka dengan berkembangnya teknologi informatika, terutama dalam bidang *Artificial Intelligence* (AI) yang kini telah melahirkan bidang diantaranya dikenal dengan sebutan *Expert System* atau Sistem Pakar. Dengan ditemukannya bidang tersebut maka dapat menjadi sebuah tolak ukur bahwa peranan komputer dapat menggantikan posisi ahli dalam suatu bidang dengan memanfaatkan pengetahuan ahli tersebut untuk menyelesaikan masalah dalam ruang lingkup yang telah ditentukan.

Pada masa sekarang ini kebanyakan kejiwaan manusia diuji dengan keadaan nyata yang harus dialaminya. Sebagian orang menyerah akan nasibnya dan tidak mau untuk berusaha lagi di karenakan masalah yang dialaminya seperti depresi, panik, cemas atau yang lainnya yang mungkin terjadi pada setiap jiwa diri manusia.

Kurangnya kesadaran masyarakat dalam merawat kejiwaannya dapat menjadi alasan betapa rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat akan kesehatan jiwanya dalam menghadapi masalah. Hal ini diperparah dengan sedikitnya jumlah dokter spesialis jiwa atau psikolog yang ada pada saat ini dengan jumlah penduduk Indonesia yang semakin banyak. Oleh karena itu dibutuhkan proses transfer ilmu dari referensi dokter ahli yang berpengalaman dengan pemakai. Dengan hadirnya sistem pakar untuk menangani penyakit kejiwaan ini, diharapkan dapat mempercepat proses transfer ilmu antara dokter *profesional* dengan pemakai dan juga membantu dokter kejiwaan dalam mengenali macam gangguan kejiwaan yang ada pada diri pasien, serta penatalaksanaannya yang dapat dijadikan acuan bagi para pemakai sehingga mempermudah dalam pengambilan keputusan.

1.2 Rumusan Masalah

Telah diuraikan di dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang di hadapi yaitu “Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem pakar di bidang ilmu kedokteran jiwa terutama dalam mendiagnosa gangguan neurotik pada manusia sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi secara cepat dan juga dapat diambil keputusan”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan untuk memusatkan penelitian pada pokok permasalahan yang akan diteliti, guna mencegah meluasnya pembahasan, dan mencegah terjadinya kesalahan anggapan pada kesimpulan yang dihasilkan. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Membahas kejiwaan manusia tentang gangguan neurotik.
2. Membahas sepuluh macam gangguan neurotik yang meliputi gangguan ansietas fobik, panik, cemas menyeluruh, neurosis depresi, campuran ansietas dan depresi, obsesi-kompulsi, reaksi terhadap stress berat, penyesuaian, disosiatif (konversi), somatoform.
3. Sistem pakar ini ditujukan untuk semua orang yang belum cukup paham dengan gangguan neurotik atau setidaknya mengetahui tentang ilmu kedokteran jiwa.
4. *Software* yang digunakan:
 - a. *Microsoft Windows Xp Professional*
 - b. *Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise Edition*
 - c. *Microsoft Access 2003.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dimaksud dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yaitu:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang strata 1 jurusan sistem informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Membuat dan menerapkan teknologi kecerdasan buatan dalam bentuk sistem pakar untuk menangani gangguan neurotik pada kejiwaan manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari skripsi pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis.
Sebagai media untuk mengembangkan ilmu dan teori yang telah di dapatkan penulis selama duduk di bangku kuliah dan persiapan masuk dunia kerja.
- b. Bagi ahli/ pakar.
Mempermudah proses transfer ilmu dan sebagai media simpan untuk pengembangan ilmu di masa yang akan datang

c. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang gangguan neurotik pada kejiwaan manusia dengan lebih mudah dan murah.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data.

Data yang dikumpulkan digunakan sebagai acuan dalam perancangan program untuk mendukung Skripsi ini.

2. Analisa data.

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

3. Perancangan program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan laporan.

Menyusun laporan Skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Uji coba program.

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis akan membagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan permasalahan, pokok masalah, dan metode penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai dasar teori sistem pakar, *database access*, *visual basic* dan penjelasan tentang gangguan neurotik

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan sistem, perancangan program, penentuan atribut, entitas, *flowchart*, *data flow diagram* dan perancangan tampilan program.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan program secara keseluruhan.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

