

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi informasi telah mendorong orang ke era digitalisasi yang cepat, memungkinkan fleksibilitas untuk berinteraksi dan berkomunikasi kapan saja dan di mana saja. Internet adalah salah satu penemuan terbesar di zaman kita, dan memiliki efek yang baik pada banyak aspek kehidupan, termasuk komunikasi, pendidikan, ekonomi, dan masyarakat (Tobing, 2019). Tetapi perkembangan ini juga membawa serta kesulitan baru, seperti orang-orang yang ceroboh menyalahgunakan internet untuk keuntungan mereka sendiri (Zurohman et al., 2016).

Penggunaan internet terus meningkat di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Layanan Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi penggunaan internet di Indonesia mencapai 79,5% pada tahun 2024. Meskipun internet nyaman, itu juga memunculkan masalah baru, termasuk meningkatnya prevalensi perjudian *online*. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa lebih dari 846.047 konten judi *online* dibatasi antara tahun 2018 hingga pertengahan 2023. Pada tahun 2024, jumlah itu telah meroket menjadi 3,4 juta konten (Anisa, 2023; Kominfo, 2024). Statistik ini menunjukkan bagaimana perjudian *online* menjadi masalah yang lebih memprihatinkan di Indonesia.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan perjudian sebagai permainan di mana pemain mempertaruhkan uang atau properti dalam upaya untuk meningkatkan penghasilan mereka. Kasino virtual, poker, taruhan olahraga, dan permainan lainnya semuanya termasuk dalam kategori perjudian *online*. Pemain dapat dengan mudah bertaruh tanpa secara fisik berada di tempat perjudian, seperti kasino atau arena taruhan, berkat platform digital. Menurut Pasal 303 Ayat 3 KUHP dan UU No. 1 Tahun 1946, perjudian, termasuk perjudian internet, adalah ilegal di Indonesia.

Perilaku judi *online* merupakan salah satu bentuk penyalahgunaan teknologi. Aktivitas perjudian kini semakin mudah diakses hanya dengan menggunakan komputer atau perangkat genggam. Para pemain judi *online* sadar bahwa aktivitas tersebut merupakan perilaku menyimpang dan melanggar hukum, yang dapat berujung pada hukuman penjara. Perilaku judi *online* adalah praktik mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga untuk hasil yang tidak terduga dengan harapan menghasilkan uang di situs *web* (Sulaiman, 2020).

Ternyata orang dewasa bukan satu-satunya yang terlibat dalam perjudian *online*, banyak remaja yang benar-benar memainkan permainan ini akhir-akhir ini. Aktivitas perjudian *online* remaja yang meluas dapat dikaitkan dengan sejumlah faktor, termasuk kemudahan akses, keterjangkauan, dan aksesibilitas dana taruhan (Auer & Griffiths, 2022). Remaja sering terlibat dalam perjudian *online* sebagai cara untuk mendapatkan uang untuk menutupi pengeluaran dasar mereka. Perjudian *online* melibatkan lebih dari sekadar belajar mandiri, Juga melibatkan interaksi dengan lingkungan sosial di mana hal itu dipraktikkan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukannya sistem yang dapat melakukannya dalam bentuk pengembangan sistem pakar untuk mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online*. Perangkat lunak komputer yang dapat bernalar dengan cerdas dan mengadopsi pengetahuan dari seorang ahli di bidang tertentu disebut sistem pakar. Sistem pakar dalam karya ini mengelola ketidakpastian dalam sistem berbasis aturan dengan menggunakan metode *certainty factor*. Dalam psikologi, pendekatan ini sering digunakan untuk mengidentifikasi gangguan mental atau kepribadian secara akurat, terutama dalam situasi di mana sulit untuk menghubungkan perilaku dengan penyebab tertentu.

Dengan adanya perancangan sistem pakar untuk mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online* menggunakan metode *certainty factor* berbasis *website*, diharapkan dapat memberikan solusi praktis dalam membantu masyarakat umum mengidentifikasi kecenderungan tersebut. Sistem ini

dirancang agar lebih mudah diakses melalui platform berbasis *web*, sehingga memungkinkan tindakan untuk melakukan pencegahan menghindari dampak dari judi *online* yang cenderung dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Sistem Pakar untuk mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online*?
2. Bagaimana sistem pakar dapat mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online*?

1.3 Tujuan

1. Merancang sistem pakar untuk mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online*.
2. Menerapkan metode *certainty factor* dalam sistem pakar untuk mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online*.

1.4 Batasan Masalah

1. Fokus pada identifikasi kecenderungan perilaku judi *online*, tidak mencakup kecenderungan yang lain maupun pengobatan.
2. Sistem Pakar hanya dapat diakses melalui *localhost*.
3. Data yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji sistem di ambil dari masyarakat umum.
4. Sistem pakar ini dirancang untuk mengidentifikasi apakah seseorang memiliki kecenderungan perilaku judi *online* atau tidak, berdasarkan data dari literatur dan wawancara dengan pakar psikologi.
5. Data yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100, yang dimana didapatkan menggunakan media forum yang di sebarakan kepada masyarakat.
6. Sistem dikembangkan menggunakan PHP dengan bantuan *Visual Studio Code* (VSCode) sebagai editor utama.

1.5 Manfaat

1. Bagi Masyarakat
Dapat membantu masyarakat dalam mengidentifikasi kecenderungan perilaku seseorang apakah masuk ke dalam judi *online*

dan dapat memberikan informasi dan pertimbangan bagi masyarakat tentang dampak negatif dan bahaya yang ditimbulkan dari judi *online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hal ini dimaksudkan untuk menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang sama dan untuk menawarkan perspektif dan badan pengetahuan yang lebih luas.

3. Bagi Psikolog dan Tenaga Kesehatan

Menjadi alat bantu terkait untuk mengidentifikasi kecenderungan yang mengarah ke judi *online* dengan sistem pakar melalui perilaku-perilakunya.

