

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah suatu media yang digunakan sebagai hiburan maupun digunakan untuk mengisi waktu luang bagi beberapa orang. *Game* atau permainan awalnya hanya digunakan oleh kalangan kerajaan namun seiring berkembangnya teknologi dan informasi yang ada sehingga masyarakat mulai menciptakan *game* atau permainan untuk mereka sendiri.

Dan pada era sekarang ini banyak diantara kita yang tidak bisa lepas dari yang namanya *game* seolah *game* itu sudah menjadi bagian dari kehidupan kita. Sehingga semakin sering bermain *game* dapat menyebabkan kecanduan pada *game* yang ada entah itu berdasarkan jenisnya misalnya *role play game*, *adventure*, *sport* dan lain sebagainya.

Dan pengaruhnya pada pemain atau yang lebih sering dikenal sebagai gamer, maka dari itu para gamer sekalipun tidak akan luput dari yang namanya kecanduan *game* sehingga dapat menyebabkan gangguan mental ataupun psikologis salah satunya adalah depresi.

Depresi sendiri memiliki beberapa tahapan mulai dari depresi ringan, sedang dan berat. Maka dari itu dibuatlah sebuah sistem untuk menentukan tingkat depresi para *gamer* menggunakan metode *SIMPLE WEIGHT WEIGHTING (SAW)* dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tingkat Depresi Pada *Gamer* Menggunakan Metode *SIMPLE WEIGHT WEIGHTING (SAW)*”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang diatas dapat diambil beberapa hal yang dapat diteliti yaitu :

- a. Bagaimana proses pencarian data untuk sistem pendukung keputusan tersebut ?
- b. Bagaimana proses perancangan sistem pendukung keputusan tersebut ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan pada hal-hal yang mengenai sistem pendukung keputusan untuk menentukan tingkat depresi pada *gamer* :

- a. Sistem ini hanya digunakan untuk menentukan tingkat stress pada *gamer*.
- b. Pengembangan dilakukan berbasis web.
- c. Sistem ini hanya digunakan oleh para psikolog.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dibangunnya sistem pendukung keputusan ini adalah :

- a. Untuk menentukan tingkat depresi pada *gamer*.
- b. Untuk merecord data dari penelitian yang dilaksanakan untuk skripsi.



## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dibuatnya sistem ini adalah:

- a. Memudahkan psikolog dalam menentukan tingkatan stres.
- b. Sebagai sistem untuk mempermudah pekerjaan para psikolog

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat penelitian bagi penulis:

1. Merupakan syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana computer pada Fakultas Teknik UMK
2. Merupakan sarana mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Fakultas Teknik UMK
3. Mengasah pikiran dalam menciptakan sistem informasi yang baik dan lebih bermutu

### **1.5.2 Manfaat Bagi Akademisi**

Manfaat penelitian bagi akademisi yaitu:

1. Memudahkan para pengguna untuk menentukan tingkat depresi pada *gamer*.
2. Sebagai sebuah sistem yang dapat digunakan oleh para psikolog .
3. Dapat dijadikan perbandingan dengan perguruan tinggi lain.
4. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Pengguna**

Beberapa manfaat bagi pengguna yaitu:

1. Mengetahui tingkatan depresi pada seseorang.
2. Dapat digunakan sebagai perantara yang menghubungkan antara *gamer* dan psikolog.

