

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Di era zaman sekarang perkembangan teknologi semakin berkembang. Perkembangan teknologi ini akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi terutama di bidang media sosial. Pada saat ini, keberadaan media sosial menjadi suatu kebutuhan bagi manusia. Media sosial menjadi salah satu media yang banyak digunakan oleh manusia jaman sekarang, baik untuk berkomunikasi maupun menyebarkan informasi dalam bentuk personal maupun berkelompok. Media sosial dipilih menjadi media komunikasi karena tak lagi perlu adanya batas ruang dan waktu yang di mana menjadi sebuah masalah atau penghalang bagi manusia dalam berkomunikasi di masa lalu.

Setiap tahunnya para pencipta teknologi berusaha melahirkan inovasi-inovasi terbaru dengan memasukkan fitur-fitur menarik ke dalam media sosial yang dapat bersaing dan menjadi media sosial unggulan dari pada media sosial lainnya. Sebut saja seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, dan masih banyak lagi media sosial yang menawarkan kecanggihan-kecanggihan fitur dari setiap aplikasi mereka demi menarik para peminat media sosial. Tidak hanya digunakan sebagai media berkomunikasi dan menyebarkan informasi, beberapa media sosial sengaja diciptakan sebagai media yang dapat menghibur penggunanya. Saat ini banyak sekali aplikasi media sosial yang diciptakan dengan tujuan menghibur, baik aplikasi berbasis *game*, audio, visual maupun audio visual. Contohnya adalah aplikasi TikTok yang cukup populer di Indonesia.

Aplikasi TikTok sebagai platform media sosial populer menjadi fenomena global dengan pengguna yang sangat besar. Penggunaannya memiliki manfaat positif, seperti menghibur, menciptakan kreativitas, dan meningkatkan koneksi sosial. Bagi mahasiswa, TikTok adalah hiburan ringan yang membantu mengurangi stres akademis dan rutinitas harian. Ini juga menjadi sarana ekspresi diri dan mengembangkan bakat melalui konten kreatif. Bagi mahasiswa dengan bakat di bidang kreatif, TikTok juga dapat menjadi peluang untuk membangun basis penggemar dan mencari potensi bisnis atau karier di industri hiburan. Integrasi bisnis melalui TikTok dengan kegiatan akademik dan bidang minat mahasiswa dapat menjadi kombinasi yang menarik. Dengan mengambil pendekatan yang

cerdas, kreatif, dan terorganisir, mahasiswa dapat menjadikan TikTok sebagai platform untuk mengembangkan keterampilan bisnis dan mendapatkan pengalaman berharga dalam dunia wirausaha. Namun, penggunaan TikTok yang berlebihan juga menimbulkan masalah yang perlu diperhatikan. Mahasiswa yang kecanduan TikTok mungkin mengalami gangguan dalam tugas akademis dan produktivitas menurun. Kecanduan media sosial dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, seperti merasa tidak berarti atau cemburu terhadap orang lain di platform tersebut. Selain itu, gangguan tidur juga mungkin terjadi karena mahasiswa sering memeriksa aplikasi di tengah malam. Perlu juga diwaspadai adanya konten yang tidak bermanfaat atau berpotensi merugikan, terutama bagi mahasiswa yang lebih rentan terhadap pengaruh negatif.

Dengan adanya pandemi covid-19, para pelajar khususnya mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran secara daring atau *online* sehingga membuat mahasiswa menjadi jenuh. Untuk menghilangkan kejenuhan tersebut kebanyakan mahasiswa menghibur diri dengan cara menghabiskan waktu mereka selama berjam-jam untuk menonton konten yang ada di aplikasi TikTok. Sehingga membuat mereka lupa waktu, malas belajar, dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Dan secara tidak sengaja hal tersebut menjadi pengaruh negatif bagi mahasiswa, salah satunya adalah kecanduan. Mahasiswa yang sudah kecanduan terhadap aplikasi TikTok, mereka tidak bisa dipisahkan karena saling tergantung dan terhubung satu sama lain. Meskipun sudah menggunakan aplikasi TikTok sangat lama mahasiswa tidak akan pernah bosan untuk menggunakannya karena sudah terlanjur candu.

Dari permasalahan di atas, untuk mencari tahu tingkat kecanduan yang dialami, mahasiswa harus mencari dan datang langsung ke psikolog. Pada kenyataan yang terjadi, mencari dan menemui psikolog untuk berkonsultasi tidaklah mudah dan harus menunggu waktu giliran yang lumayan lama. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang menggunakan pengetahuan manusia, dimana pengetahuan tersebut dimasukkan ke dalam sebuah komputer dan kemudian digunakan untuk menyelesaikan masalah - masalah yang biasanya membutuhkan kepakaran atau keahlian manusia atau biasa disebut dengan sistem pakar.

Sistem pakar adalah sistem yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke komputer, agar dapat menyelesaikan masalah yang seperti biasa dilakukan oleh ahli. Banyak penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan sistem pakar, karena seperti yang sudah kita ketahui bersama bahwa teknologi informasi sudah masuk ke dalam semua bidang tidak hanya pada bidang komputer. Pada dasarnya sistem pakar ini dibangun dimaksudkan untuk menggantikan peran dari seorang pakar.

Metode analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Metode *Certainty Factor*. *Certainty Factor* memiliki keunggulan untuk dinilai sebagai metode yang relatif mudah. Untuk mengubah aturan dan faktor kepastian dinilai cukup mudah dan dapat diaplikasikan pada nilai-nilai dalam basis pengetahuan asli, tanpa penilaian ulang berturut-turut. Dalam mengekspresikan derajat kepastian seorang pakar terhadap suatu data dengan menggunakan *Certainty Factor*. Dengan menggunakan metode *Certainty Factor* maka dibangun suatu sistem pakar yang dapat digunakan untuk mendiagnosa tingkat kecanduan media sosial TikTok pada mahasiswa.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Media Sosial TikTok Pada Mahasiswa Menggunakan Metode *Certainty Factor*?
2. Bagaimana menerapkan metode *Certainty Factor* dalam menentukan tingkat gejala kecanduan media sosial TikTok pada Mahasiswa?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis membuat batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan tiga variabel dalam mendiagnosa tingkat kecanduan TikTok yaitu regulasi diri, *loneliness* dan kecanduan media sosial TikTok.

2. Konteks pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat unfavorabel saat melakukan diagnosa tingkat kecanduan TikTok agar mendapatkan hasil yang realistis karena pertanyaan yang bersifat negatif dapat mendorong responden untuk lebih jujur dalam memberikan tanggapan.
3. Fokus pada penelitian ini adalah untuk mendiagnosa gejala kecanduan media sosial TikTok dari sisi negatif.
4. Sistem ini menggunakan jenis metode *Certainty Factor* untuk menganalisis data.
5. Sistem ini dimaksudkan untuk dapat mendiagnosa tingkat gejala kecanduan media sosial TikTok pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
6. *User* yang diperbolehkan pada sistem merupakan admin, psikolog, dan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Kenapa hanya mahasiswa FT UMK? Hal itu dikarenakan penulis ingin mengeksplorasi hubungan antara penggunaan teknologi dan kecanduan yang merupakan topik yang sangat relevan dengan bidang yang diambil oleh peneliti.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk merancang Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Media Sosial TikTok Pada Mahasiswa Menggunakan Metode *Certainty Factor*.
2. Untuk menerapkan metode *Certainty Factor* dalam menentukan diagnosa tingkat gejala kecanduan media sosial TikTok pada Mahasiswa.

#### **1.5. Sistematika penulisan**

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

##### **BAB I                   PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II                    TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan teori dasar yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan laporan skripsi.

**BAB III                    METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini memuat Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, menjelaskan objek penelitian, variable yang terlibat, dan metode yang digunakan dalam penelitian. Serta menulis metode pengumpulan dan analisis data yang akan digunakan.

**BAB IV                    HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini bisa juga disebut Sebagian bagian inti karena memuat hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada bagian ini akan memaparkan hasil yang sudah didapatkan. Hasil penelitian dan pembahasan ini mungkin membutuhkan halaman yang tidak banyak, namun proses untuk mendapat hasil inilah yang cukup Panjang.

**BAB V                    PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang bisa didapatkan dari penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu, saran tentang apakah hasil penelitian sesuai dengan hipotesis yang dituliskan sebelumnya.



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**