

**MELAKUKAN PENGENALAN HASIL PENELITIAN
APLIKASI SISTEM PAKAR DIGANOSA KECANDUAN GAME ONLINE
BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 KLARI**

Hilda Yulia Novita , Anis Fitri Nur Masruriyah , Deden Wahiddin

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,

Universitas Buana Perjuangan Karawang

hilda.yulia@ubpkarawang.ac.id1

anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id2

deden.wahiddin@ubpkarawang.ac.id3

PENDAHULUAN

Indonesia terdampak pandemi COVID-19 sejak awal tahun 2020, sehingga pemerintah membuat kebijakan untuk menanggulangi pandemic COVID-19 (Almuttaqi 2020; Humas Jawa Barat 2020; Nuraini 2020). Salah satu sektor yaitu sektor pendidikan di mana selama COVID-19 terdampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Dampaknya kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring, memiliki dampak pada peningkatan akses gadget dan game pada anak usia sekolah (Zulka dan Komarudin 2021).

Setiap orang memiliki intensitas dalam bermain game cukup beragam, dimulai dari yang jarang hingga sering, bahkan kecanduan (Tiwa et al. 2019). Secara umum, bermain game dapat memberikan dampak positif dan negatif. Sebagian orang yang kemampuan kognitifnya kurang ada jenis permainan Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) yang dapat menjadi alternatif terapi (Chen et al. 2020).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini yaitu hendak melakukan pengenalan aplikasi deteksi kecanduan game berbasis android. Kemampuan dari aplikasi ini yaitu mampu memberikan deteksi awal tentang kondisi pengguna. Apabila pengguna dikategorikan sebagai pecandu game maka pengguna dapat mencari pertolongan ahli medis seperti psikolog atau psikiater, sehingga gejala yang dialami pengguna tidak semakin parah.

Karawang, 28 Februari 2023

METODE

Pengenalan aplikasi sistem pakar deteksi kecanduan game online berbasis android ini adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa. Kegiatan pengenalan aplikasi ini bertujuan untuk mendeteksi dini dan memahakmi kondisi psikologis dari pengguna. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan, dimulai dari tahap persiapan, kemudian tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Tahapan yang pertama dimulai dari tahapan persiapan yaitu kegiatan pengabdian masyarakat berdiskusi dengan mitra untuk menjelaskan rencana kegiatan pengenalan ini. Peserta kegiatan ini yaitu para siswa dan siswi SMK Negeri 1 Klari. Setelah lokasi dan waktu kegiatan ditentukan, dilanjutkan dengan menyebar undangan kepada peserta agar dapat hadir sesuai dengan kesepakatan.

Selanjutnya tahap pelaksanaan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada hari Selasa 21 Juni 2022. Kegiatan ini dihadiri oleh para siswa, siswi, dan beberapa guru SMK Negeri 1 Klari. Kegiatan dimulai dengan pembukaan, kemudian penyampaian materi dan pengenalan aplikasi sistem pakar deteksi kecanduan game berbasis android seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Kegiatan selanjutnya yaitu diskusi, tanya jawab, dan pengujian aplikasi sistem pakar deteksi kecanduan game berbasis android kepada beberapa siswa dan siswi. Selama kegiatan diskusi dan tanya jawab berlangsung, peserta aktif memberikan pertanyaan terhadap aplikasi yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan wawancara terkait kegiatan yang telah dilaksanakan agar peserta memberikan masukan untuk evaluasi kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu melakukan pengenalan aplikasi sistem pakar deteksi kecanduan game berbasis android. Di mana, aplikasi ini mampu mendeteksi dan memahami kondisi psikologis saat ini. Maka pengguna dapat mencari pertolongan pada ahli medis seperti psikolog atau psikiater, jika kondisi psikologis semakin memburuk akibat bermain game online. Selain itu, aplikasi yang dibangun juga mampu memberikan informasi tentang diagnosa awal dan kondisi terkini berdasarkan hasil perhitungan algoritma.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan peserta dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu menambah wawasan para siswa, siswi, dan guru terkait teknologi terkini. Sehingga para siswa, siswi, dan guru memahami solusi yang ditawarkan untuk memantau kondisi siswa dan siswi terhadap kecauduan game online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan berjalan tertib, lancar dan mematuhi protokol kesehatan selama pandemi COVID-19. Selain itu, mitra juga mendukung serta berperan aktif selama kegiatan berlangsung. Kemudian, kerjasama dengan mitra akan dibina dengan baik. Kegiatan ini mendapatkan masukan-masukan terkait kebutuhan pengembangan aplikasi-aplikasi lain yang menunjang guru Bimbingan Konseling untuk memantau para siswa dan siswinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Almuttaqi AI. 2020. Kekacauan Respons terhadap COVID-19 di Indonesia. The Insights., siap terbit.
- Alshawwa IA, Elkahlout M, Qasim El-Mashharawi H, Abu-Naser SS. 2019. An Expert System for Depression Diagnosis. Int J Acad Heal Med Res. 3(4):20–27. www.ijeais.org/ijahmr.
- Bu'ulolo E, Sianturi FA. 2020. Diagnose Expert System Dental Disease In Humans Method Using Dempster Shafer. J Comput Networks, Archit High Perform Comput. 2(2):227–230. doi:10.47709/cnipc.v2i2.426.
- Chen A, Mari S, Grech S, Levitt J. 2020. What We Know about Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Harv Rev Psychiatry. 28(2):107– 112. doi:10.1097/HRP.0000000000000247.
- Humas Jawa Barat. 2020. PENINGKATAN KEWASPADAAN TERHADAP RISIKO PENULARAN INFEKSI CORONAVIRUS DISEASE-19 (COVID- 19). 19:1–8.

Nuraini R. 2020. Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik. Jakarta.
<https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik>.

Tiwa JR, Palandeng O., Bawotong J. 2019. Hubungan Pola Asuh Orang Tua

Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *J Keperawatan*. 7(1):1–7. doi:10.35790/jkp.v7i1.24339.

Zulka AN, Komarudin K. 2021. Pelatihan Parenting Pada Kelompok Ibu Pengajian Bumi Ambulu Permai Untuk Pencegahan Kecanduan Smartphone Pada Anak Di *J Community Heal*. 2(2):72–77.
<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jchd/article/view/4116>.