

# PROPOSAL SKRIPSI

# SISTEM PAKAR UNTUK DIAGNOSIS PENYAKIT MENTAL PADA PELAJAR MENGGUNAKAN NEURAL NETWORK DAN BACKWARD CHAINING

Disusun Oleh :

Nama : Rizky Budiarto

NIM : 21530010

Program Studi : Informatika

Program Pendidikan : Sarjana

**UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI**

**SURAKARTA**

**2025**

# PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Pelaksana Skripsi : Rizky Budiarto

Nomor Induk Mahasiswa : 21530010

Jurusan : Informatika

Judul Skripsi : Sistem Pakar Untuk Diagnosis Penyakit Mental Pada Pelajar Menggunakan Neural Network dan Backward Chaining

Dosen Pembimbing : Dziky Ridhwanullah, S.Kom, M.Kom

Surakarta, 25 Februari 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

**(Dziky Ridhwanullah, S.Kom, M.Kom)**

Mengetahui,

Kaprodi Informatika

**(Dziky Ridhwanullah, S.Kom, M.Kom)**

JUDUL PENELITIAN

Sistem Pakar Untuk Diagnosis Penyakit Mental pada Pelajar Menggunakan Neural Network dan Backward Chaining

LATAR BELAKANG

Gangguan Mental adalah kondisi kesehatan yang memengaruhi pikiran, emosi dan perilaku seseorang, sering kali berdampak signifikan pada fungsi sehari – hari dan kualitas hidup penderita. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), gangguan mental merupakan masalah yang signifikan secara global satu dari empat orang didunia akan mengalami mental atau neuologis pada suatu titik dalam hidup mereka. Prevelensi tinggi dan dampak besar pada kualitas hidup penderita menjadikan gangguan mental sebagai isu penting yang perlu ditangani dengan serius (Florensa et al., 2023).

Penyakit Mental pada pelajar adalah masalah kesehatan yang serius dan semakin mendapatkan perhatian dalam beberapa tahun terakhir seperti stress akademik, tekanan sosial, dan perubahan hormonal dapat memicu berbagai gangguan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres. Diagnosis dini merupakan Langkah yang tepat dan sangat penting dalam mencegah dampak negatif jangka panjang terhadap perkembangan dan kesejahteraan pelajar.

Namun, akses ke layanan dan informasi pada profesional sering kali terbatas, terutama di daerah terpencil atau bagi individu dengan keterbatasan finansial. Selain itu, stigma sosial terkait penyakit mental juga dapat menghalangi pelajar untuk mencari bantuan. Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif yang dapat membantu dalam memberikan diagnosis awal secara cepat dan akurat.

Pada perkembangan zaman yang begitu cepat Teknologi Kecerdasan Buatan atau bisa disebut dengan *artificial intelligence* menawarkan potensi besar untuk mengatasi permasalah ini. *Neural Network*, sebagai salah satu metode AI memiliki kemampuan untuk memproses dan menganalisis data secara kompleks, memungkinkan prediksi yang akurat berdasarkan pola yang terdeteksi dalam data gejala. Namun, *neural network* saja mungkin kurang transparan dalam proses pengambilan keputusan.

Pada permasalahan tersebut bisa diatas dengan menggunakan algoritma backward chaining yang dapat di integrasikan. *Backward Chaining* bekerja dengan memverifikasi prediksi *neural network* melalui aturan berbasis pengetahuan sehingga memberikan transparansi dan kepercayaan tambahan dalam hasil diagnosis. Kombinasi kedua algoritma ini menciptakan sistem pakar yang tidak hanya akurat tetapi juga dapat dipahami dan diterima oleh pengguna

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji sistem pakar yang menggabungkan *neural network* dan *backward chaining* untuk diagnosis awal penyakit mental pada pelajar. Diharapkan sistem ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi pelajar, orang tua dan pendidik dalam mendeteksi dan menangani masalah kesehatan mental sejak dini.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan sistem pakar?
2. Bagaimana penerapan Algoritma Neural Network?
3. Bagaimana penerapan Algoritma Backward Chaining?
4. Apa bentuk aplikasi yang akan diterapkan pada sistem pakar ini?
5. Bagaimana Sistem pakar dapat membantu menyediakan diagnosis awal yang akurat dan mudah diakses oleh pelajar?
6. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem pakar yang menggabungkan Algoritma Neural Network dan Backward Chaining untuk diagnosis penyakit mental pada pelajar?
7. Bagaimana mengintegrasikan Algoritma Neural Network dengan Algoritma Backward Chaining untuk memberikan diagnosis awal yang akurat?

BATASAN MASALAH

Dengan mempertimbangkan batasan waktu yang ditetapkan dan kemampuan penulis dalam mengerjakan sistem berbasis website, sehingga tidak menyimpang dari tujuan utama, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan untuk membuat sistem pakar berbasis website mencakup informasi gejala penyakit mental, diagnosis penyakit mental dan komponen yang dibutuhkan untuk pelaksanaan sistem pakar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen yang relevan di beberapa jurnal.
2. Implementasi sistem berfokus pada perancangan Front End, Back End dan Model Artificial Intellegence
3. Pengembangan mencakup arsitektur basis data yang akan digunakan, fitur diagnosis penyakit mental dan basis pengetahuan.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian memiliki tujuan mengembangkan sebuah sistem pakar menggunakan kombinasi algoritma yaitu *neural network* dan *backward chaining* untuk diagnosis awal penyakit mental pada pelajar sehingga mengurangi hambatan dan akses oleh pelajar, orang tua dan pendidik untuk mendeteksi gejala penyakit mental sejak dini.

MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu bagi para pihak yang terlibat. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
2. Menambah pengalaman, memperluas wawasan pemikiran dan pengembangan potensi diri
3. Memperoleh pengetahuan baru yang berhubungan dengan bahasa pemograman Javascript (Next Js), Golang, Python, *Machine Learning* dan *Database* Postgresql
4. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Tiga Serangkai
5. Bagi Akademik

Penelitian ini dapat menambah literatur dan pengetahuan dalam bidang diagnosis penyakit mental menggunakan teknologi kecerdasan buatan.

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut di masa depan, baik bagi peneliti yang sama maupun mahasiswa atau dosen lain di lingkungan universitas

1. Bagi Pendidik, Orang Tua dan Pelajar
2. Membantu para pelajar untuk sejak dini mendeteksi dan memahami gejala penyakit mental yang mereka alami sehingga memungkinkan mereka untuk mencari bantuan lebih awal.
3. Membantu institusi pendidikan dalam mengidentifikasi dan mendukung siswa yang mengalami masalah kesehatan mental serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat.
4. Sebagai alat bantu yang efektif dan mudah diakses bagi pendidikan dan orang tua. Mereka dapat menggunakannya untuk mendeteksi gejala penyakit mental pada pelajar sejak dini dan memberikan yang

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini sangat diperlukan beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai, diantaranya sebagai berikut:

* 1. Metode Pengumpulan Data
     1. Metode Wawancara

Pada Metode ini akan melakukan beberapa wawancara pada sang pakar untuk memperoleh penjelasan yang jelas serta akurat sehingga penulis dapat mencatat hal-hal penting dan perlu dijadikan sebagai bahan dalam penulisan skripsi.

* + 1. Metode Quisioner

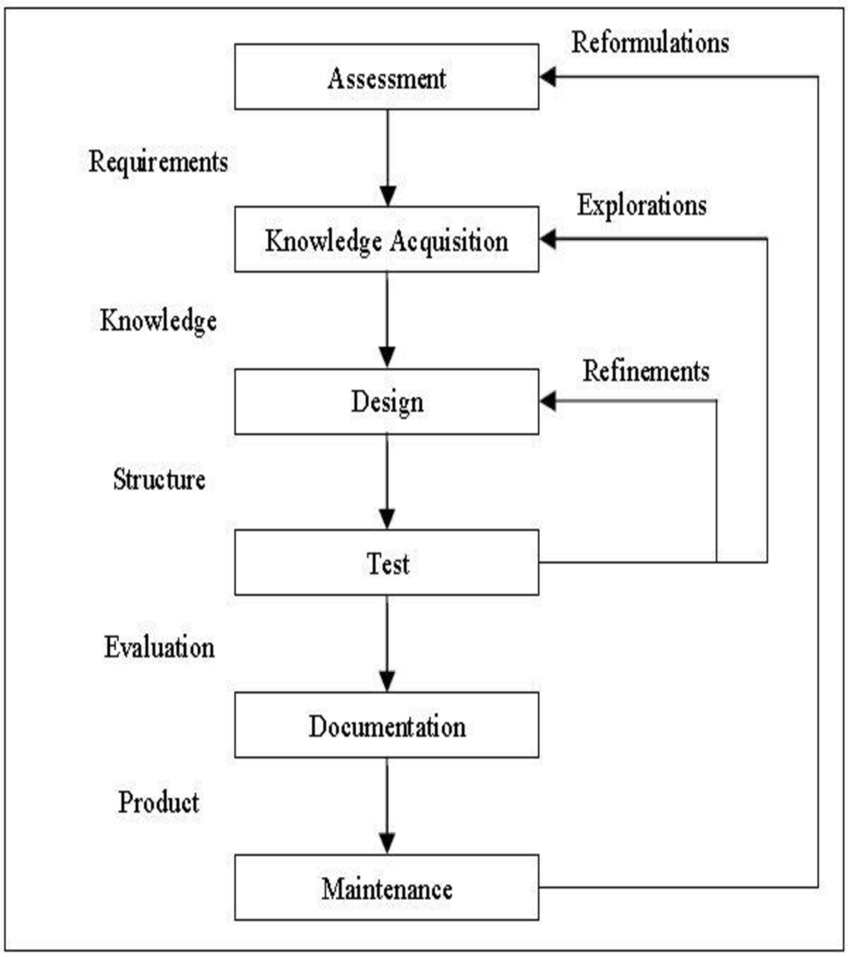
Pada metode quisioner ini akan mengadakan penelitian langsung yang berhubungan dengan penyakit mental kepada pakar dan pelajar.

* + 1. Metode Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis akan melakukan studi literatur mengumpulkan bahan – bahan referensi dari buku, jurnla dan artikel ilmiah tentang **Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Mental Pada Pelajar Menggunakan Neural Network dan Backward Chaining**.

* 1. Metode Pengembangan Sistem

Pada pengembangan perangkat lunak sistem pakar juga terdapat metode pengembangan sistem Yaitu *Expert System Development Life Cycle* yang merupakan pengembangan dari Dunkin(1994) sehingga bisa dijelaskan sebagai berikut :



Gambar . Tahap Sistem Pengembangan Pakar Durkin (1994)

* + 1. Penilaian (*Assesment*)

Tahap penilaian dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penentu yang mendasari bagaimana penyakit mental bisa terjadi, gejala-gejala penyakit mental dan cara penanganan yang tepat untuk menangani anak yang mengalami penyakit mental. Oleh karena itu

* + 1. Akusisi Pengetahuan

Tahap ini merupakan tahap menentukan sumber. Pengetahuan yang telah diperoleh dari pengumpulan data dari wawancara bersama pakar, quisioner dan studi Pustaka yang berhubungan dengan penyakit mental.

* + 1. Design

Tahap ketiga ini merupakan tahap ketiga dalam metode pengembangan sistem pakar setelah melakukan proses Akusisi Pengetahuan yang di dapat, maka desain antar muka maupun teknik penyelesaian masalah dapat diimplementasikan ke dalam sistem pakar. Pada tahap desain, sebuah sistem *prototype* dibangun untuk memberikan sebuah pemahaman yang lebih atas permasalahan yang nanti dibagi menjadi beberapa tahapan antara lain :

1. Desain Arsitektur Aplikasi (*Architecture Design*)

Pada tahapan Desain Arsitektur Aplikasi akan ditentukan komponen modul pembentuk aplikasi yang akan dirancang dan diproses yang didalamnya menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) diantaranya membuat *use case diagram.*

1. Desain Basis Data (*Database Design*)

Tahap kedua adalah Desain Basis data yang didalamnya merupakan pembuatan desain basis data menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dengan membuat *class diagram* sebagai desain database tersebut dan membuat sequence diagram dengan menggunakan Database Management System yaitu PostgresSQL

1. Desain Antar Muka (*Interface Design*)

Pada tahap antar muka (*Interface*) yang berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara sistem dengan pengguna, maka perlu dirancang antar muka (*interface*). Dalam perancangannya hal terpenting untuk ditekankan adalah bagaimana menciptakan tampilan yang pengalaman user (*User Experience*) yang baik dan mudah dimengerti.

1. Implementasi

Tahap ini adalah untuk mengeimplementasikan rancangan yang sudah dibuat dengan menentukan apa yang menjadi Input, Output, dan Solusi yang diubah menjadi bentuk bahasa pemograman agar mudah di mengerti oleh komputer

* + 1. Testing

Tahap Testing merupakan tahap ke empat yang nanti dibagi menjadi 3 tahap pengujian sistem hingga menjadi suatu sistem pakar yang layak untuk dikembangkan dan ditingkatkan pengetahuan kepakarannya antara lain :

1. Pengujian Sistem

Pengujian adalah sebuah tahapan untuk menjadi ukuran bahwa sistem dapat dijalankan sesuai dengan tujuan. Pengujian sistem dilakukan dengan mengadakan pengujian terhadap sistem berbasis web. Pada sistem pakar ini dilakukan di beberapa perangkat komputer yang dimana pengujian pada bahasa pemograman Javascript yang menggunakan Next Js sebagai framework Frontend, Golang sebagai Backend, dan Python sebagai Machine Learning.

1. Pengujian User Acceptence Test (UAT)

Pengujian User Acceptence Test merupakan tahap pengujian dengan menggunakan kuisioner

1. Black Box Testing
   * 1. Dokumentasi

Pada tahap ini merupakan tahap mendokumentasikan tata cara penggunaan, pengisian basis pengetahuan oleh pakar, error code yang muncul dalam suatu software sistem pakar.

* + 1. Pemeliharaan

Pada tahap terakhir ini merupakan tahap Maintenance atau bisa disebut tahap pemeliharaan. Pada tahap ini akan dilakukan pengulangan dari tahap-tahap sebelumnya guna memperbaiki sistem pakar diagnosis penyakit mental pada pelajar agar isi pengetahuan program sistem pakar ini semakin meningkat. Tahap pemeliharaan sangat penting agar sistem pakar ini yang dibangun tidak *out-of-date*, selalu melakukan iterasi untuk memenuhi kebutuhan informasi kepada pengguna.

LANDASAN TEORI

KERANGKA PIKIR

## WAKTU PELAKSANAAN

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan | 2024 | | | | |
| Agustus | September | Oktober | November | Desember |
| 1 | Pengambilan data |  |  |  |  |  |
| 2 | Perancangan database |  |  |  |  |  |
| 3 | Konsultasi Prototipe dan Bab 1 |  |  |  |  |  |
| 4 | Konsultasi Prototipe dan Bab 2 |  |  |  |  |  |
| 5 | Konsultasi Prototipe dan Bab 3 |  |  |  |  |  |
| 6 | Konsultasi Prototipe dan Bab 4 |  |  |  |  |  |
| 7 | Konsultasi Prototipe dan Bab 5 |  |  |  |  |  |
| 8 | Konsultasi Prototipe dan Bab 6 |  |  |  |  |  |
| 9 | Implementasi dan pengujian |  |  |  |  |  |

Tabel Kerangka Pikir

## DAFTAR PUSTAKA

Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). PEMANFAATAN FRAMEWORK LARAVEL DAN FRAMEWORK BOOTSTRAP PADA PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN HIJAB BERBASIS WEB. *Jurnal Media Infotama*, *18*(1), 2022.