

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi diberbagai bidang, baik dari sisi perangkat lunak maupun dari sisi perangkat keras khususnya dalam hal mengadopsi cara pola berpikir manusia yang diterapkan pada program misalnya website,dan lain lain.

Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia kesehatan,sekarang sudah banyak menerapkan sistem pakar,kecerdasan buatan ,karena dengan semua fasilitas dan sarana tersebut dapat membantu meringankan berbagai permasalahan yang ada terutama di dalam kesehatan gigi.Sakit gigi adalah kondisi ketika muncul rasa nyeri di dalam atau sekitar gigi dan rahang. Tingkat keparahan nyeri tersebut bisa bervariasi, mulai dari ringan hingga parah. Nyeri sakit gigi bisa terasa secara terus-menerus sepanjang hari atau bisa muncul dan hilang secara berulang-ulang tanpa menentu.

Kebanyakan masyarakat yang terlalu acuh pada masalah sakit gigi,meskipun awalnya hanya berlubang hanya berlubang kecil atau bisa dikatakan sakit ringan,akan tetapi bila keluhan sakit gigi berlanjut dalam jangka waktu lama,tentu gigi seperti berlubang dan sebagainya akan bertambah parah seiring waktu berjalan jika tidak di tangani dengan segera,sehingga resiko akibat sakit gigi menjadi lebih besar,tidak adanya penanganan dan penanganan yang salah bisa berujung kematian.

Beberapa keluhan sakit gigi yang biasa terjadi pada banyak orang secara umum,adalah gigi kuning-kuning yang tidak sehat,gigi yang

berlubang dalam jangka waktu lama, sehingga mengalami gigi abrasi, dan juga banyak karang gigi sudah rusak akibat di biarkan saja dalam waktu yang lama tanpa penanganan.

Sering kali nyeri sakit gigi terasa memburuk ketika penderita makan atau minum (terutama makanan atau minuman yang panas atau dingin) dan ketika penderita berbaring di malam hari, oleh sebab itu nantinya akan ada solusi atau jalan pintas alternatif bagaimana caranya agar bisa mendiagnosa penyakit gigi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka topik pada sistem yang dibuat adalah “Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Gigi dengan menggunakan metode backward chaining berbasis WEB”. Diharapkan pada pembuatan sistem pakar ini nantinya akan mempermudah dalam menangani penyakit Gigi.

1.1.1 Rumusan Masalah

Dari keterangan latar belakang diatas agar tidak menyimpang dari permasalahan pembuatan sistem pakar ini, maka dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengimplementasikan sistem pakar untuk mendiagnosa penyakit gigi menggunakan metode backward chaining
- b. Bagaimana merepresentasikan Gejala penyakit gigi ke dalam *rule* ?

1.1.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Aplikasi web ini bisa digunakan dari kalangan anak-anak sampai dewasa
2. Sistem web yang mencakup permasalahan seputar gigi dan cara mendiagnosanya
3. Sistem ini akan dirancang dan dibangun dengan php dan mysql sebagai databasenya
4. Studi kasus di Puskesmas Bunten Barat Kecamatan Ketapang Kabupaten Sampang

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Berdasarkan permasalahan topik diatas, tujuan dari perancangan game ini adalah:

1. Membuat sistem berbasis web untuk mendiagnosa penyakit gigi
2. Sebagai penanggulangan alternative penyakit gigi

1.2.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan game ini adalah:

1. Agar dapat menambah wawasan tentang penyakit gigi
2. Agar mengetahui bagaimana cara mendiagnosa berbagai permasalahan pada gigi

1.2.3 Metodologi Penelitian

1. Studi Pustaka
2. Observasi
3. Perancangan Sistem
4. Uji coba Sistem