

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Gangguan Kepribadian

Gangguan Kepribadian merupakan jenis gangguan kepribadian atau mental. di mana pola pikir dan perilakunya tidak normal. Penderita gangguan kepribadian juga kesulitan untuk memahami situasi dan orang lain. Kepribadian seseorang dipengaruhi dengan bagaimana cara mereka berpikir, merasakan, dan berperilaku.

Gangguan kepribadian dramatik merupakan suatu gangguan mental yang memiliki kecenderungan perilaku parah yang merupakan karakteristik individu dan sering dikaitkan dengan gangguan pribadi dalam banyak kasus di beberapa domain kepribadian. Gangguan kepribadian acapkali muncul pada akhir usia didini hingga pubertas atau remaja.

Berdasarkan buku pedoman Diagnostic and Statistical Manual for Personality Disorder 4 (DSM-IV), ada 3 bagian gangguan kepribadian, yang pertama adalah kelompok pertama atau disebut kelompok aneh atau eksentrik, kelompok kedua disebut kelompok dramatis emosional atau eratik, dan kelompok ketiga disebut kelompok pencemas atau ketakutan [12].

Ganguan kepribadian dramatik termasuk golongan II salah satunya yaitu:

- a. Ambang : Penderita gangguan kepribadian ambang sering merasa kosong dan diabaikan. Mereka sulit untuk mengatasi suatu kejadian tertentu dan merasakan paranoid. Penderita gannguan ambang bisa saja terlibat tindakan berisiko dan impulsif, semisal seks bebas, pesta minuman keras, dan judi.

2.2 Sistem Pakar

Sistem pakar ialah sebuah sistem komputer untuk memecahkan masalah berbasis pengetahuan, teknik penalaran berdasarkan fakta. Sistem Pakar mulai dikembangkan oleh para ahli komputer yang di bagi menjadi tiga bidang yaitu realtife yang berdiri sendiri, contohnya bergerak dalam bidang pengembangan

software yang menggunakan simbolik untuk mengikuti perilaku seorang ahli yang di sebut sistem pakar [3].

2.3 Konsep Dasar Sistem Pakar

Sistem yang akan dibangun menggunakan konsep yang memiliki beberapa unsur atau elemen, yaitu :

2.3.1 Keahlian (*Expertise*)

Keahlian ialah suatu kelebihan pengetahuan di satu bagian yang diperoleh dari *training*, membaca buku atau dari pengalaman. Contohnya sebagai berikut :

- a. Data-data di lingkup area
- b. Teoring-teori di lingkup area
- c. Mekanisme tentang apa yang harus di lakukan pemecahan masalah
- d. Strategi global untuk memecahkan

2.3.2 Pakar (*Expert*)

Pakar ialah seseorang yang memiliki kepiawaian dalam memecahkan masalah dengan pengalaman, pengetahuan, dan metode khusus untuk memberikan solusi. Sebagai pakar hendaklah dapat menjelaskan dan memahami hal-hal yang berhubungan pada permasalahan, bila perlu pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan harus mampu disusun kembali.

2.3.3 Pemindahan Keahlian (*Transferring Expertise*)

Pemindahan ketangkasan dari para ahli ke sistem dan selanjutnya dipindahkan kepada orang yang bukan pakar adalah tujuan utama sistem pakar. Berikut aktifitas pemindahan keahlian :

- a. Mendapatkan pengetahuan pakar.
- b. Representasikan pengetahuan (ke dalam computer).
- c. Mengolah pengetahuan.
- d. Pemindahan pengetahuan ke *user*.

2.3.4 Menarik Kesimpulan (*Inferencing*)

Inferencing ialah suatu bagian yang memberikan aturan-aturan fungsi berfikir dan bentuk-bentuk pemahaman sistem yang dipakai oleh pakar.

2.3.5 Aturan (*Rule*)

Sistem pakar ialah sistem berdasarkan aturan yang mengakumulasi wawasan dalam bentuk mekanisme selaku prosedur untuk memecahkan urusan.

2.3.6 Kemampuan Menjelaskan

Kemampuan sistem pakar dapat menjelaskan sumber solusi/rekomendasi..

2.4 Metode Certainty Factor

Faktor kepastian adalah cara mengatakan dengan pasti bahwa data itu pasti dan tidak pasti, berdasarkan parameter penilaian para ahli di bidang tertentu. Metode ini cocok untuk mendiagnosis sesuatu yang mencurigakan.

Oleh sebab itu, faktor kepastian memberikan konsep yang jelas dan ketidakpastian dalam persamaan dasar berikut :

$$CF(H, E) = MB(H, E) - MD(H, E) \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

- $CF(H, E)$ = Dimana H reponsif terhadap E. Pada hipotesis CF memiliki rentan nilai dari -1 hingga 1. Untuk nilai -1 menandakan ketidakpercayaan mutlak dan nilai 1 menandakan kepercayaan mutlak.
- $MB(H, E)$ = acuan kenaikan nilai terhadap H yang terpengaruh terhadap gejala E.
- $MD(H, E)$ = acuan penurunan nilai terhadap hipotesa H yang responsif terhadap gejala E.

Bentuk dari rumus pada cara ini adalah suatu aturan yang JIKA $E \rightarrow H$ dapat diketahui sebagai berikut :

$$CF(H, e) = CF(E, e) * CF(H, E) \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

- $CF(H, e)$: H yang responsif e.
- $CF(E, e)$: E yang responsif e
- $CF(H, E)$: H dianggap telah diketahui dengan pasti, yaitu ketika $CF(E, e) = 1$

Seandainya semua evidence di antecedent telah yakin dan jelas maka membentuk rumus sebagai berikut :

$$CF(E, e) = CF(H, E) \dots\dots\dots(3)$$

Berdasarkan rumus *certainity faktor*, $CF(H, E)$ adalah nilai dari suatu kepastian yang didapat dari pakar terhadap suatu aturan, meskipun $CF(E, e)$ merupakan nilai kepercayaan yang didapat dari pengguna terhadap gejala yang dialaminya.

2.4.1 Menentukan CF Gabungan

Rumus untuk CF gabungan adalah sebagai berikut::

$$CF(H) = \begin{cases} CF(R1) CF(R2) - [CF(R1) * CF(R2)]; & \text{nilai } CF(R1) \text{ dan } CF(R2) > 0 \\ CF(R1) CF(R2) + [CF(R1) * CF(R2)]; & \text{nilai } CF(R1) \text{ dan } CF(R2) < 0 \\ \frac{CF(R1) + CF(R2)}{1 - \min[|CF(R1)|, |CF(R2)|]}; & \text{nilai } CF(R1) \text{ dan } CF(R2) \\ & \text{berlawanan tanda} \end{cases}$$