

ABSTRAK

SISTEM PAKAR DIAGNOSA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN METODE *CERTAINTY FACTOR* BERBASIS WEB

Ilham Junaidi

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Khairun

Jl. Jati Metro, Kota Ternate Selatan

E-mail: junaidy160696@gmail.com

Kata kunci: sistem pakar, *game online*, *certainty factor*, program studi informatika.

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya sehingga dapat menimbulkan dampak negatif yang berdampak buruk pada kesehatan dan juga mental jika terlalu sering memainkan *game online*. Hal ini menjadi acuan penulis untuk membuat penelitian dengan judul sistem pakar diagnosa kecanduan *game online* dengan menggunakan metode *certainty factor* berbasis WEB, untuk menghindari dampak negatif *game online* yang berkelanjutan pada kampus prodi informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perhitungan pada sistem dimulai dari menentukan nilai bobot dari masing-masing gejala lalu menentukan nilai bobot dari *user* kemudian melakukan perhitungan dari nilai bobot setiap gejala dengan nilai bobot *user* dengan menggunakan metode *certainty factor* sehingga menghasilkan kecanduan ringan dengan presentase 1%-64%, kecanduan sedang dengan presentase 65%-97%, dan kecanduan berat dengan presentase lebih dari 95% yang akan menjadi acuan seberapa besar tingkat kecanduan *game online* pada Mahasiswa/Mahasiswi Prodi Informatika.

Keywords: *expert system, online game, certainty factor, informatics study program*

Expert system for diagnosing online game addiction using certainty factor web-based methods. Online game addiction is the behavior of someone wanting to continue playing online games that lasts a long time and allows the individual concerned to not be able to control or control it so that it can have a negative impact that has a negative impact on health and mental if too often playing online games. This has become the author's reference to make a research entitled an expert system for diagnosing online game addiction using the WEB-based certainty method, to avoid the negative impact of sustainable online games on the informatics study program campus. The results show that the calculation process in the system starts from determining each symptom and determining the weight value of the user then calculating the weight value of each symptom using the certainty method so that it produces mild with a percentage of 1%-64%, moderate addiction with a percentage of 65% -97%, and severe addiction with a percentage of more than 95% which will be a big reference for online game addiction in Informatics Study Program Students.