ABSTRAK

KLASIFIKASI KECANDUAN GAWAI TERHADAP MAHASISWA MENGGUNAKAN SAS-SV DENGAN METODE ALGORITMA *K-NEAREST NEIGHBOR*

Basyir Al Musthoqfirin Majid[1], Abdul Mubarak, S.Kom., M.T.[2], Salkin Lutfi, S. Kom., M.T.[3],
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Khairun
Jl. Jati Metro, Kota Ternate Selatan
E-mail: Saponteng@gmail.com,abdulmubarak029@gmail.com.

Gadget ialah suatu perlengkapan ataupun benda elektronik teknologi kecil yang mempunyai guna spesial yang kerap dikira bagaikan suatu inovasi barang baru. Salah satu *gadget* yang nyaris tiap orang memilikinya yaitu *handphone.* Banyak mahasiswa menganggap bahwa mereka menggnakan gawai sewajarnya tanpa disadari mereka telah menggunakan gawai lebih sering dan membuang waktu produktifitas mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin mencoba menerapkan algoritma KNN dengan memanfaatkan koesioner SAS-SV. Skala kecanduan *smartphone* (SAS) adalah skala untuk kecanduan *smartphone* yang terdiri dari 5 faktor dan 33 item dengan skala likert lima poin (1: "sangat tidak setuju" dan 5: "sangat setuju" berdasarkan pelaporan dari kelima faktor tersebut adalah gangguan kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan, hubungan berorentasi dunia maya , penggunaan berlebihan, dan toleransi. Diharapkan adanya sistem ini dapat membantu mengetahui sejauh mana pengaruh kecanduan gawai terhadap mahasiswa Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika Universitas Khairun. Pada pengujian metode menunjukan bahwa algoritma KNN dapat diterapkan untuk mengukur tingkat kecanduan terhadap mahasiswa pada program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Unkhair dengan hasil pengujian nilai akurasi pada setiap nilai k dengan 78 data *training* dan 15 data uji *(testing)* didapatkan bahwa setiap akurasi yang berbeda-beda yaitu nilai K=3 didapatkan akurasi 86%dan untuk nilai K=5 didapatkan akurasi 80%.

Kata kunci: Gawai, Klasifikasi, SAS-SV, K-Nearest Neighbor.