

sewajarnya dipakai orang untuk tidur, tapi ternyata tidak untuk sebagian komunitas yang dalam hal ini sebagai *gamers online* sejati, malah digunakan untuk bermain game. Hal ini yang kemudian benar-benar membuat orang ketagihan untuk terus larut dalam situasi ini, bahkan seseorang yang bermain *games online* rela mengeluarkan uang untuk membeli sebuah item yang ada dalam game online yang di mainkannya, fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius.

Dalam penerapannya sistem pakar mempunyai beberapa metode, salah satunya adalah metode *certainty factor*. *Certainty factor* adalah metode yang mendefinisikan ukuran kepastian terhadap fakta atau aturan untuk menggambarkan keyakinan seorang pakar terhadap masalah yang sedang dihadapi. Implementasi metode *certainty factor* banyak digunakan dalam bidang kesehatan khususnya psikologi salah satu implementasi yang dapat diterapkan dengan menggunakan sistem pakar dalam bidang psikologi, sebagai contoh melakukan diagnosis gangguan kepribadian. Penggunaan metode *certainty factor* pada penelitian diagnosis gangguan kepribadian ini dikarenakan metode *certainty factor* mampu menangani ketidakpastian jawaban yang sering ditemukan yaitu ketika pakar tidak dapat mendefinisikan hubungan antara gejala dengan penyebab secara pasti, dan pasien tidak dapat merasakan suatu gejala dengan pasti sehingga pada akhirnya ditemukan banyak kemungkinan diagnosis. Dengan menggunakan pendekatan metode *certainty factor* dalam melakukan diagnosis terhadap gangguan kepribadian diharapkan sistem mampu mendapatkan hasil diagnosis dengan cepat dan tepat.

Pada penelitian ini secara umum akan membahas tentang implementasi metode *certainty factor* pada sistem pakar untuk menentukan tingkat kecanduan *games online*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pengguna mengetahui seberapa besar tingkat kecanduan *games online* yang tergolong dalam kategori rendah, sedang maupun tinggi. Sehingga pengguna bisa memperoleh solusi dari sistem dan dapat mengurangi tingkat kecanduan yang dimiliki.

Sistem pakar Diagnosis gejala kecanduan *games online* yang akan dibangun ini dapat meminimalisir keragu-raguan dalam menentukan Diagnosis kecanduan yang diderita. Atas permasalahan tersebutlah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSIS KECANDUAN GAMES ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR**”, berdasarkan pada pengetahuan yang didapat dari hasil penelitian dan dari seorang pakar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diuraikan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengaplikasikan sebuah sistem pakar untuk menDiagnosis kecanduan *games online* dengan menggunakan metode *Certainty Factor*.
2. Bagaimana membuat *website* sistem pakar yang dapat digunakan untuk menDiagnosis kecanduan *games online* dengan menggunakan metode *certainty factor*

3. Apakah didalam sistem pakar yang dibangun dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang kecanduan *games online*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyusunan penelitian ini adalah untuk membuat suatu program aplikasi berbasis *website* untuk menDiagnosis *games online* menggunakan metode *certainty factor*.

Sedangkan tujuan yang diharapkan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan metode *certainty factor* untuk menDiagnosis kecanduan *games online*.
2. Merancang dan membuat website untuk mendianosa kecanduan *games online* dengan metode *certainty factor*.
3. Sebagai alat bantu untuk mempercepat dalam melakukan menDiagnosis kecanduan *games online*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan ini diperlukan agar penulisan ini lebih terarah sehingga pembahasan tidak menyimpang dari tujuan yang akan di capai maka diberi batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi dan metode penelitian ini hanya digunakan sebagai diagnosis awal kecanduan *games online*.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *certainty factor*.
3. Bahasa pemograman adalah php dan database yang di gunakan adalah Mysql.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami gambaran mengenai materi yang disusun

dalam Tugas Akhir ini maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (Empat) bab. Adapun susunannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi dasar-dasar dari penulisan laporan tugas akhir yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas secara singkat landasan teori-teori keilmuan yang berhubungan dalam judul penelitian skripsi ini. Secara garis besar membahas teori mengenai sistem pakar, metode *Certainty Factor*, kecanduan *games online*, dan proses diagnosis penyakit beserta gejalanya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas secara singkat analisis sistem, analisis kebutuhan data, referensi pengetahuan, basis pengetahuan, perhitungan metode *certainty factor*, desain sistem, perancangan interface web.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas secara singkat tentang Implementasi, hasil pengujian dan pengujian pada sistem pakar untuk menDiagnosis kecanduan games online dengan metode *Certainty factor*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan tentang sistem pakar untuk menDiagnosis kecanduan *games online* dengan metode *Certainty*

Factor yang telah dilaksanakan dan beberapa saran sebagai hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan.