

ABSTRAK

Aji Nurtiana (2113171039), PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSIS KECANDUAN GAMES ONLINE DENGAN MENGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, berakibat pada perilaku kehidupan masyarakat. Hal tersebut semakin berdampak seiring dengan kehadiran *smartphone*, dan salah satunya yang banyak diakses oleh masyarakat adalah *games*. *games* yang tidak kalah populer saat ini adalah *games online*. *games online* menjadi kegemaran setiap orang. Anak-anak, remaja maupun dewasa senang bermain *games online*. Bahkan seseorang dapat terus menerus bermain *games* hingga melupakan waktu dan kondisi lingkungan di sekelilingnya. Keseringan dalam bermain *games* dapat berdampak pada tingkat kecanduan seseorang terhadap *games*. Namun, tidak semua orang menyadari jika mereka kecanduan khususnya bagi mahasiswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kecanduan *games online* pada masyarakat. Untuk membantu masyarakat mengetahui tingkat kecanduan *games online*, maka dibuat sistem pakar Diagnosis kecanduan *games online* menggunakan metode *Certainty Factor*. *Certainty factor* adalah metode untuk mengelola ketidakpastian dalam sistem berbasis aturan. 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. Dengan menggunakan pendekatan metode *certainty factor* dalam melakukan diagnosis terhadap gangguan kepribadian diharapkan sistem mampu mendapatkan hasil diagnosis dengan cepat dan tepat. Sistem ini dapat membantu untuk mengetahui tingkat kecanduan dan memberikan solusi untuk mengurangi tingkat kecanduan *games online* masyarakat.

Kata Kunci : *Kecanduan Games Online, Certainty Factor.*

ABSTRACT

Aji Nurtiana (2113171039), DESIGN OF ONLINE GAMES ADDICTION DIAGNOSIS EXPERT SYSTEM USING CERTAINTY FACTOR METHOD

Technological developments that are growing very rapidly, have an impact on the behavior of people's lives. This is increasingly having an impact along with the presence of smartphones, and one of them that is widely accessed by the public is games. Games that are no less popular today are online games. Online games are everyone's favorite. Children, teenagers and adults love to play online games. A person can continue to play games to forget the time and environmental conditions around him. The frequency of playing games can have an impact on a person's level of addiction to games. However, not everyone realizes that they are addicted, especially to college students. Therefore, this study was conducted to determine the level of online game addiction in the community. To help the public know the level of online game addiction, an expert system for diagnosing online games addiction was created using the Certainty Factor method. Certainty factor is a method for managing uncertainty in a rule-based system. The implementation of the certainty factor method is widely used in the health sector, especially psychology, one of the implementations that can be applied using an expert system in the field of psychology, for example to diagnose personality disorders. By using the certainty factor method approach in diagnosing personality disorders, it is hoped that the system will be able to get the diagnosis results quickly and accurately. It can be concluded that this system can help determine the level of addiction and provide solutions to reduce the level of addiction to online games in the community.

Keywords: Online Game Addiction, Certainty Factor.