

## Abstrak

### **ANNISA RAYHAN, NIM 4193550001 (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan *Game Online* Pada Anak Menggunakan Metode *Certainty Factor* Dengan Pendekatan Data Driven Berbasis Website**

*Game Online* telah menjadi favorit banyak kalangan, termasuk anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Bermain *game online* ini kadang-kadang dilakukan dengan begitu intens sehingga seseorang bisa melupakan waktu dan keadaan sekitarnya. Keseringan bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang kecanduan, terutama di kalangan anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* khususnya pada anak dengan menggunakan metode *certainty factor*. Metode *Certainty Factor* digunakan untuk menangani tingkat kepastian dari hubungan aspek gejala dan diagnosa penyakit dengan pasti. Pada penelitian ini, didapatkan 3 tingkat kecanduan *game online* dan 15 gejala kecanduan *game online*. *Certainty Factor* dihitung berdasarkan nilai CF dari setiap gejala yang dialami anak. Melalui pengujian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa 49 dari 55 data kasus serupa dengan luaran diagnosa sistem pakar menerapkan metode *Certainty Factor* yang telah dibentuk. Secara singkat, sistem pakar ini mendapatkan tingkat keakuratan sebesar 92% dalam diagnosa kecanduan *game online*.

**Kata Kunci:** Sistem Pakar, Metode *Certainty Factor*, *Game Online*.