

## ABSTRAK

### IMAM WAHYU SYAHPUTRA, PERANCANGAN SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PERKEMBANGAN ANAK AKIBAT KECANDUAN GADGET DENGAN METODE FUZZY LOGIC TSUKAMOTO MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Zaman sekarang, hampir semua orang punya gadget. Dan hampir setiap hari orang-orang berhubungan dengan gadgetnya. Entah itu untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Dan pada akhir-akhir ini sering kali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh kembangnya fisik maupun psikis manusia. Jika anak di usia tersebut diberikan gadget sebagai mainan, maka itu akan mempengaruhi terhadap bahasa, emosionalnya, dan kesehatannya. Karena terlalu sering menatap layar gadget yang dapat beresiko bagi kesehatan dan perkembangan psikisnya. Fuzzy logic merupakan sistem sistem kontrol pemecah masalah, yang cocok untuk diimplementasikan pada sebuah sistem menggunakan pengetahuan manusia yang dimasukkan ke dalam komputer untuk memecahkan masalah-masalah yang biasanya membutuhkan keahlian atau mencari sebuah fakta. Salah satu metode yang digunakan dalam *fuzzy inference system* adalah metode *tsukamoto*, metode *tsukamoto* biasanya paling sering digunakan dalam aplikasi karena strukturnya yang sederhana, yaitu menggunakan operasi *min-max*. Oleh sebab itu penulis mengembangkan suatu sistem logika *fuzzy* menggunakan metode *tsukamoto* untuk memprediksi hasil perkembangan anak akibat kecanduan gadget pada TK Sabbihisma Ulak Karang Padang dengan variabel input perilaku dan interaksi, dan variabel output komunikasi. Aplikasi yang dibangun berbasis web dengan bahasa pemrograman *php* dan database *mysql* diharapkan dapat membantu para orang tua di TK Sabbihisma dalam mengetahui perkembangan anak akibat kecanduan gadget sehingga dapat memperkecil kemungkinan pengaruhnya terhadap perkembangan atau kesehatan anak akibat kecanduan bermain gadget serta dapat memperoleh hasil yang maksimal berdasarkan nilai dari kusioner yang telah disebarakan.

**Kata kunci :** *Fuzzy Logic, tsukamoto, Pengaruh Gadget, PHP, MySQL*