

## ABSTRAK

Perkembangan *game* saat ini sangatlah pesat khususnya *game mobile*. Untuk *game mobile* itu sendiri sudah sangat banyak diciptakan oleh para programmer salah satunya adalah *game PlayerUnknown BattleGrounds mobile*. Salah satu *game online* yang sangat populer saat ini adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG MOBILE)* yang sudah di unduh mencapai 100 juta pada tahun 2021 dan penggunaan harian *game* ini mencapai 700 juta pengguna. Dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* untuk mengukur tingkat kecanduan seseorang dalam bermain *game* ini. Data yang akan digunakan adalah data statistik beberapa pengguna aktif *game PUBG*. Kemudian dianalisis dan dilakukan perhitungan untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat dan sesuai dengan yang diharapkan. Dari data yang diambil mempunyai *output* dengan kecanduan rendah sebesar 20%, kecanduan sedang sebesar 40% dan kecanduan tinggi sebesar 40%. Penelitian ini dapat mengidentifikasi tingkat kecanduan pemain *game PlayerUnknown's BattleGrounds* dan menghasilkan nilai kepastian terhadap tingkat kecanduan. Sehingga penelitian ini dapat digunakan oleh pemain *game* dan orang tua untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game PlayerUnknown's BattleGrounds* supaya bisa menindak lanjuti dari kecanduan tersebut.

Kata kunci: Sistem Pendukung, Tingkat kecanduan, *Simple Additive Weighting*