

ABSTRAK

Judul Skripsi : **SISTEM PAKAR DIAGNOSA KECANDUAN GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE PADA SMP N 1 KINALI MENGGUNAKAN METODE DFS BERBASIS WEB**

Nama : **Nur Andrini**

No.Bp : **17101152610382**

Jurusan : **Sistem Informasi**

Dosen Pembimbing : **1. Prof. Dr. H. Jufriadif Na'am, S.Kom., M.Kom.**
2. Sri Rahmawati, S.Kom., M.Kom

Kecanduan *game online* merupakan kesenangan saat bermain game karena memberi rasa kepuasan tersendiri, mulai dari segi grafis yang ditawarkan hingga cerita atau alur game yang membuat orang penasaran sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan terganggunya interaksi dengan lingkungan sekitar karena pengguna hanya terfokus kepada *game online* yang sedang dimainkan. Kecanduan *game online* mengakibatkan banyak siswa yang mengalami penurunan nilai disekolah diakibatkan seringnya bermain game sehingga tidak fokus untuk belajar. Selain itu orang tua/pengguna siswa yang tidak mengetahui tentang perilaku kecanduan *game online* pada anaknya sehingga sulit untuk melakukan pencegahan dan memberi solusi. Sistem pakar merupakan salah satu cabang kecerdasan buatan yang mempelajari bagaimana meniru cara berpikir seorang pakar dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Aplikasi sistem pakar ini menghasilkan keluaran berupa program aplikasi yang dapat digunakan untuk mendiagnosa gejala kecanduan *game online*. Metode yang digunakan dalam sistem pakar ini yaitu *Depth First Search* (DFS). Pengujian sistem dengan metode *Depth First Search* (DFS) dimulai dengan menampilkan gejala kemudian memilih gejala-gejala yang dirasakan *user*. Kemudian dihasilkan kesimpulan berupa solusi berdasarkan hasil analisa sistem.

Kata Kunci : ***Sistem pakar, Kecanduan Game Online, Depth First Search.***