

ABSTRACT

Thesis Tittle : **EXPERT SYSTEM APPLICATION DETECTS NEGATIVE IMPACT OF JAPANESE ANIMATED FILM ADDICTION ON TEENS AND CHILDREN USING WEB-BASED FORWARD CHAINING METHOD**

Name : **Baihaqi Azizi**

Register Number : **17101152610108**

Study Program : **Information System**

Study of Degree : **Strata -1 (S1)**

Advisors : **1. Sri Rahmawati, S.Kom, M.Kom.**
2. Liga Mayola, S.Kom, M.Kom.

Japanese animation has become a favorite thing by good people, children, teenagers and even many adults who love this japanese animation. Sometimes there is someone whose daily activities are watching anime, be it from the beginning of sunrise to night, especially there are people who all genres like him. Because someone who watches Japanese animation too much, can change his behavior such as being lazy, grumpy when disturbed while watching, unstable emotions, and also become too obsessed to be like the animated character he likes.

The application of this expert system uses several stages, namely system needs analysis, design, coding and testing. This expert system is presented in the form of rules and reasoning methods used is forward chaining that draws conclusions from some disorders from the negative impact of japanese animation addiction based on the symptoms experienced. The result of the system output is a disturbance of what is experienced along with the description and solution of the disruption.

Keywords: Negative Impact of Japanese Animation, Expert System, Forward Chaining.

ABSTRAK

Judul : **APLIKASI SISTEM PAKAR DETEKSI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN FILM ANIMASI JEPANG PADA REMAJA DAN ANAK-ANAK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING BERBASIS WEB**

Nama : **Baihaqi Azizi**

No BP : **17101152610108**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Jenjang Pendidikan : **Strata -1 (S1)**

Pembimbing : **1. Sri Rahmawati, S.Kom, M.Kom.**
2. Liga Mayola, S.Kom, M.Kom.

Animasi Jepang telah menjadi hal banyak digemari oleh orang-orang baik itu anak-anak, remaja bahkan banyak orang dewasa yang menggemari animasi asal jepang ini. Terkadang ada seseorang yang kegiatan sehari-harinya ialah menonton anime, baik itu dari awal matahari terbit hingga malam, terlebih lagi ada orang yang semua genre disukainya. Karena seseorang yang terlalu sering menonton animasi jepang, dapat merubah perilakunya seperti jadi malas, suka marah-marah ketika diganggu saat menonton, emosi yang tidak stabil, dan juga menjadi terlalu terobsesi untuk menjadi seperti karakter animasi yang disukai.

Penerapan sistem pakar ini menggunakan beberapa tahapan yaitu analisa kebutuhan system, desain, coding dan testing. Sistem pakar ini dipresentasikan dalam bentuk aturan dan metode penalaran yang digunakan adalah forward chaining yaitu menarik kesimpulan dari beberapa gangguan dari dampak negatif kecanduan animasi jepang berdasarkan dari gejala yang dialami. Hasil keluaran sistem berupa gangguan apa yang dialami beserta keterangan dan solusi dari gangguan tersebut.

Kata kunci : Dampak Negatif Animasi Jepang, Sistem Pakar, Forward Chaining.