

ABSTRACT

TITLE : **SISTEM PAKAR DIAGNOSIS
KECANDUAN GAME ONLINE PADA
REMAJA USIA 12-15 TAHUN DENGAN
METODE FORWARD CHAINING DAN
CERTAINTY FAKTOR BERBASIS WEB.**

STUDENT NAME : **Ravenska Yolanda**

STUDENT NUMBER : **18101152610089**

DEGRE GRANTED : **SISTEM INFORMASI**

JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA (S1)**

ADVISER : **1. Agung Ramadhanu S.Kom, M.Kom, MTA**
2. Annisak Izzaty Jamhur S.Kom, M.Kom

The development of technology today seems to never stop producing countless technological products. Various technological products are certainly intended to meet human needs as a means of learning, trade, communication, transportation, or even just for entertainment. One of the technology products that are always popular among teenagers today are online games. Many online games are played excessively and are used as a place to escape from the realities of life so that what happens is addiction to online games. Teenagers are considered to be more frequent and more prone to online game addiction than adults. Someone suspected of experiencing symptoms of online game addiction should consult this problem with a psychiatrist. For the solution of these problems, we need an expert system that replaces psychiatrists.

Keywords: Online Game, Game, Expert System, Forward Chaining, Certainty Factor

ABSTRAK

Judul : **Sistem Pakar Diagnosis Kecanduan Game Online Pada Remaja Usia 12-15 Tahun Dengan Metode Forward Chaining dan Certainty Faktor Berbasis Web.**

Nama : **Ravenska Yolanda**

NO. BP : **18101152610089**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Jenjang Pendidikan : **Strata (S1)**

Pembimbing : **1. Agung Ramadhanu S.Kom, M.Kom, MTA**
2. Annisak Izzaty Jamhur S.Kom, M.Kom

Perkembangan teknologi saat ini seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai sarana pembelajaran, perdagangan, komunikasi, transportasi, atau bahkan hanya sebagai hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *game online*. *Game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa. Seseorang yang diduga mengalami gejala kecanduan *game online* perlu mengonsultasikan permasalahannya ini pada psikiater. Untuk solusi dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem pakar yang menggantikan psikiater.

Kata Kunci : *Game Online, Game, Sistem Pakar, Forward Chaining, Certainty Faktor*