

ABSTRAK

Muhammad Isya Noor Mahendra. 2024. *Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Game Online Berbasis Website Dengan Metode Forward Chaining* Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Sri Anardani, S.Kom, M.T. (2) Juwari, S.Kom., M.Kom.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem pakar berbasis *website*, untuk mendiagnosis kecanduan game online menggunakan metode *Forward Chaining*. Sistem ini dirancang untuk membantu remaja usia 12 - 25 tahun dalam mengidentifikasi tingkat kecanduan game online yang mereka alami. Dengan menggunakan data gejala yang diinput oleh pengguna, sistem ini akan memberikan hasil diagnosa yang mengkategorikan kecanduan ke dalam tiga tingkat : ringan, sedang, dan berat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meminimalisir keraguan dalam menentukan diagnosa kecanduan game online, serta mencegah perkembangan kecanduan yang lebih parah. Sistem ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi pengguna dan orang tua dalam memahami, dan mengatasi masalah kecanduan game online. Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan sistem *Waterfall* yang meliputi tahapan analisis, desain, implementasi, dan pengujian sistem. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pakar yang dibangun mampu memberikan diagnosa yang akurat dan dapat diandalkan. Pengujian sistem dilakukan dengan melibatkan pengguna remaja dan hasilnya menunjukkan tingkat akurasi yang memuaskan dalam mendiagnosis kecanduan game online.

Kata Kunci: sistem pakar, kecanduan, game online, *Forward Chaining*, *website*.

ABSTRACT

Muhammad Isya Noor Mahendra. 2024. *Website-Based Online Game Addiction Diagnosis Expert System Using the Forward Chaining Method Engineering Study Program Informatics, Faculty of Engineering, PGRI Madiun University. Mentor (1) Sri Anardani, S.Kom, M.T. (2) Juwari, S.Kom., M.Kom.*

This research focuses on developing an expert-based system website, to diagnose online gaming addiction using the method Forward Chaining. This system is designed to help teenagers aged 12 - 25 years in identifying the level of online game addiction they experience. By using symptom data input by the user, this system will provide diagnostic results that categorize addiction into three levels: mild, moderate and severe. The aim of this research is to minimize doubts in determining the diagnosis of online gaming addiction, as well as preventing the development of more severe addiction. This system is expected to be an effective tool for users and parents in understanding and overcoming the problem of online game addiction. This research was carried out using the system development method Waterfall which includes the stages of analysis, design, implementation and system testing. The results of this research show that the expert system built is able to provide accurate and reliable diagnoses. System testing was carried out involving teenage users and the results showed a satisfactory level of accuracy in diagnosing online game addiction.

Keywords: expert system, addiction, online game, Forward Chaining, website.