

ABSTRAK

Online game (OG) dapat dimainkan di berbagai perangkat baik itu berupa komputer atau gawai yang terhubung dengan internet. Secara umum bermain OG dapat berdampak positif, tergantung dari durasi bermain dalam memainkan OG. Namun, masih kurangnya kesadaran pemain tentang dampak buruk bermain OG seperti kecemasan hingga gangguan mental. Penelitian ini membuat sistem pakar untuk mendeteksi dini kecanduan bermain OG. Deteksi kecanduan dengan implementasi metode *certainty factor* (CF) dalam bentuk aplikasi Android. Ada sembilan gejala kecanduan, setiap gejala memiliki nilai CF berbeda yang didapat dari seorang pakar psikolog. Selain nilai CF dari seorang pakar ada juga nilai CF dari seorang pengguna. Nilai CF pakar dan pengguna diolah dengan metode CF untuk menentukan apakah seseorang memiliki kecenderungan kecanduan ringan, sedang, atau berat. Hasil akurasi deteksi kecanduan OG dengan metode CF dengan 18 sampel data acak yaitu 83%. Selain itu, pengujian aplikasi dengan metode BlackBox aplikasi berhasil menjalankan 100% fungsi yang dibutuhkan.

Kata Kunci: Kecanduan, *Online Game*, Metode *Certainty Factor*, Sistem Pakar



Online games (OGs) can run through mobile devices or computers as long as connect to the internet. In general, playing OGs affects positive effects, depending on the duration of the player playing the game. But players still have lack awareness of negative effects such as anxiety or mental disorder. This research implemented the certainty factor (CF) method based on the Android application that detected online game addiction. There were nine symptoms. The symptom had its own CF value that had been given by a psychologist expert. Expert CF value would be combined with user CF value by using the CF method. The result determined whether it was mild, moderate, or severe. The accuracy of detection using the CF method with 18 sampling data was 83%. Furthermore, the application evaluation using the BlackBox method which had run 100% of the functionality successfully.

Kata Kunci: *Addiction, Online Games, Certainty Factor Method, Expert System*