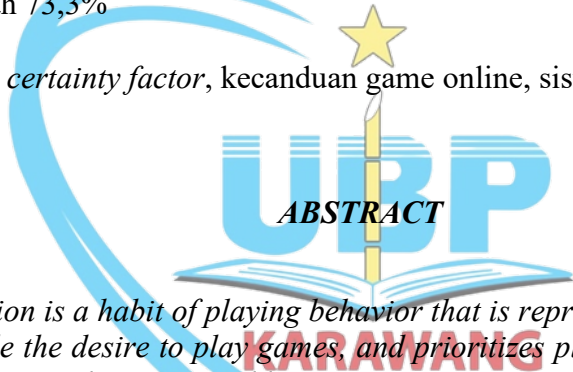


ABSTRAK

Kecanduan *game* merupakan sebuah pola perilaku bermain yang ditandai dengan seseorang yang tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*, lebih memprioritaskan bermain *game* daripada melakukan kegiatan yang lain atau aktivitas yang lain, Kecanduan *game online* merupakan masalah yang serius tetapi dalam penanganannya masih sangat minim, maka dibutuhkan sistem untuk mempermudah mendeteksi tingkat kecanduan bermain *game online* yang bersumber dari gejala yang dialami dari pengguna dengan menggunakan sistem pakar. Ketidakpastian dalam penarikan kesimpulan sering terjadi dalam sistem pakar. Salah satu metode untuk mengatasi ketidakpastian tersebut adalah metode *certainty factor*. Metode *certainty factor* adalah metode untuk membuktikan apakah suatu fakta itu pasti atau fakta tidak pasti, metode *certainty factor* ini sangat cocok untuk mendiagnosa sesuatu yang belum pasti. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terdapat 22 data yang sesuai dari semua data uji 30 responden. Jadi, tingkat akurasi sistem setelah dilakukan pengujian terhadap 30 data uji adalah 73,3%

Kata Kunci: *certainty factor*, kecanduan game online, sistem pakar.



ABSTRACT

Game addiction is a habit of playing behavior that is represented by someone who cannot handle the desire to play games, and prioritizes playing games over doing other activities. Online game addiction is a severe issue but the handling is still very minimal, so a system is needed to make it more manageable to detect the level of playing online games originating from the symptoms experienced by users by using an expert system. Uncertainty in drawing conclusions often occurs in expert systems. One method to overcome this uncertainty is the certainty factor method. The certainty factor method is a method to prove whether a fact is certain or an uncertain fact, this certainty factor method is very suitable for diagnosing something that is not certain. Based on the results of the tests carried out there were 22 appropriate data from all test data of 30 respondents. So, the level of system accuracy after testing on 30 test data is 73.3%

Keywords: *certainty factor, expert system, online game addiction.*