

**SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY  
FACTOR BERBASIS WEB**

**ABSTRAK**

Di dalam kehidupan, manusia memiliki banyak cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, biaya, maupun usia. Seperti bermain, menjadi salah satu alternatif aktifitas hiburan yang dengan mudah dilakukan oleh masyarakat. Permainan *Game Online* merupakan salah satu permainan yang paling banyak diminati. Kecanduan *Game Online* merupakan suatu ancaman global bagi semua, dimana kecanduan *Game Online* ini dapat membuat banyak para pemain yang sudah mengalami kecanduan lupa akan segala hal yang berhubungan dengan aktifitas sehari-hari. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memberikan informasi dan solusi bagi para pemainnya yang sudah mengalami kecanduan. Sistem pakar ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai penyimpanan data, dimana metode yang digunakan adalah metode *Certainty Factor* yang berfungsi sebagai pengukuran tingkat keyakinan atau persentase terhadap masalah yang dihadapi. Hasil persentase dalam sistem ini berupa Jenis Kecanduan *Game Online* yang di derita oleh Masyarakat, Nilai *Certainty Factor*, beserta solusi untuk mengurangi kecanduan terhadap *Game Online*. Berikut ini adalah hasil persentase Sistem Pakar Mendiagnosa Kecanduan *Game Online* Pada Masyarakat Menggunakan Metode *Certainty Factor* Berbasis Web dengan 100 *sample Questioner* yang dibagikan kepada 100 pemain *Game Online* dengan masing-masing 40 Pertanyaan dengan hasil nilai dari keseluruhan persentase kecanduan *Game Online* didapati hasilnya sebagai berikut dengan tingkat kecanduan dengan kategori biasa = 69%, Sedang= 25%, dan Parah= 6%. Dari data persentase tersebut dapat kita lihat bahwa Sistem Pakar ini menunjukkan tingkat ketergantungan akan *Game Online*, Nilai *Certainty Factor*, beserta dengan solusinya masing-masing.

Kata Kunci : *Game Online*, *Certainty Factor*, Sistem Pakar, *Website*.