

SISTEM PENDETEKSI KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE MENGUNAKAN METODE FUZZY TSUKAMOTO

ABSTRAK

Perkembangan *Game Online* semakin menjamur di berbagai kalangan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Saat ini *Game Online* bukanlah hal yang asing di kalangan kehidupan masyarakat di berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Banyaknya masyarakat yang sangat gemar bermain *Game Online* maka peluang masyarakat akan terjerumus menjadi kecanduan bermain *Game Online* sangat lah besar, penderita kecanduan *game online* tidak mengenal waktu sehingga sering sekali lupa dengan kewajibannya, dalam hal ini anak remaja yang masih bersekolah menjadi malas dan sering bolos sekolah agar menjadi *gamers* sejati, agar hal buruk tersebut tidak terjadi maka sangat diperlukan sistem pendeteksi kecanduan bermain *game online*, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memberikan informasi dan solusi bagi para masyarakat yang telah mengalami kecanduan sehingga dapat dilakukan pencegahan dan pemulihan agar tidak berakibat fatal. Sistem ini menggunakan lima variabel *input* yaitu berpikir tentang *game* sepanjang hari dan merasa tidak enak bila tidak bermain *game*, waktu bermain *game* meningkat dan kehilangan waktu tidur, bermain *game* untuk melupakan kehidupan nyata dan mengabaikan aktivitas lainnya, orang lain gagal melarang bermain *game* dan akan tetap bermain *game*, mudah kesal dan bertengkar dengan keluarga atau teman serta variabel *output* tidak kecanduan, kecanduan ringan, kecanduan berat. Dengan 86 *Questioner* yang diisi oleh 86 orang pemain *Game Online* maka didapat hasilnya sebagai berikut dengan tingkat kecanduan tidak kecanduan = 48% , kecanduan ringan = 6 % dan kecanduan berat= 46%. Dari sistem ini dapat dilihat sistem dapat menunjukkan persentase kecanduan *Game Online* yang dibagi kedalam 3 kategori, Nilai *Fuzzy Tsukamoto*, beserta solusinya masing-masing di setiap kategori.

Kata Kunci : *Game Online, Gamers, Input, Output, Fuzzy Tsukamoto.*