

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup manusia, termasuk dalam hal hiburan. *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari, terutama di kalangan mahasiswa. Namun, kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif seperti isolasi sosial dan gangguan kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pakar yang dapat mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Malikussaleh menggunakan metode Certainty Factor. Metode ini dipilih karena mampu mengukur tingkat kepercayaan dalam pengambilan keputusan berdasarkan bukti atau penilaian pakar. Sistem pakar yang dikembangkan akan memberikan diagnosa berdasarkan gejala-gejala kecanduan yang diidentifikasi. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan pakar dan observasi, serta data sekunder dari studi literatur. Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan dari 250 sampel data mahasiswa universitas malikussaleh didapatkan sebanyak 44 orang atau 17,6% dari sampel mengalami kecanduan ringan, juga 81 orang atau 32,4% dari sampel mengalami kecanduan sedang, dan 125 orang atau 50% dari sampel mengalami kecanduan berat terhadap *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pakar ini dapat dipakai untuk memfasilitasi pengguna dalam mendeteksi tingkat kecanduan bermain *game online* yang dideritanya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui tingkat kecanduan mereka terhadap *game online*, sehingga dapat dilakukan tindakan pencegahan dan penanggulangan yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem pakar di bidang kesehatan mental dan perilaku. Dengan demikian, sistem pakar ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mendiagnosa dan mengatasi kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: Sistem, Pakar, Kecanduan, *Certainty Factor*, *Diagnosa*, Kesehatan Mental