

ABSTRAK

Penelitian ini fokus terhadap mengdiagnosa gejala kecanduan game online, karena pada saat ini game online sedang sangat populer dan bermain game online adalah sebuah hal yang hampir dilakukan oleh semua orang mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Karena WHO telah menetapkan kecanduan game online adalah sebuah penyakit mental, maka dari itu sistem ini dibuat untuk dapat mengdiagnosa gejala-gejala kecanduan game online pada seseorang, terutama kecanduan pada anak-anak agar para orang tua lebih dapat mengontrol anaknya agar tidak kecanduan game online yang parah.

Penelitian ini menggunakan sumber pengetahuan dari pakar psikolog yang memahami akan hal tersebut sehingga data yang didapat adalah data-data yang benar, kemudian membuat desain rancangan sistem dan diimplementasikan dengan pemrograman berbasis web.

Dari hasil pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa program dapat berfungsi, dan dari pengujian dengan 40 data sistem untuk mendiagnosa gejala kecanduan game online. Dan dengan mensinkronkan diagnosa pakar dengan diagnosa sistem didapat 39 data sesuai dan 1 data tidak sesuai, atau 97,5 % sesuai dan 2,5% tidak sesuai.

Kata kunci: Game Online, Kecanduan, Diagnosa

ABSTRACT

This research focuses on diagnosing the symptoms of online game addiction because, at this time, online games are top-rated, and playing online games is done by everyone from children, teenagers, and adults. Because WHO has determined online game addiction is a mental illness, this system was created to diagnose the symptoms of online game addiction in a person, addiction in children so that parents can better control their children; hence they are not addicted to severe online games.

This research uses a source of knowledge from expert psychologists who understand this so that the data obtained are correct, then create a system design that will be created and implemented with web-based programming.

From the results of the tests carried out, it can be concluded that the program can function, and from testing with 40 system data to diagnose symptoms of online game addiction. By synchronizing expert and system diagnostics, 39 appropriate and one inappropriate data were obtained, or 97.5% appropriate and 2.5% inappropriate.

Keywords: Online Game, Addiction, Diagnosis