

DAFTAR PUSTAKA

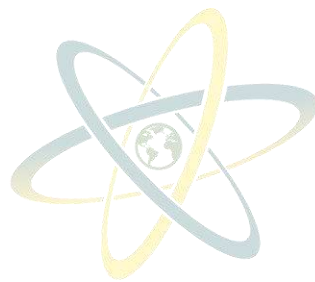
- Amin, A. N., Rawansyah, R., & Arief, S. N. (2020). *Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Online Game Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode Certainty Factor* (Doctoral dissertation, Teknologi Informasi).
- ANDREAN, K. P. (2022). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK SMA KELAS X TERHADAP KECERDASAN SOSIAL DI SMA NEGERI 01 ABUNG BARAT TAHUN AJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Anita, R. S., Rodhy, R., Ningsih, S., & Solin, D. (2019). Penerapan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor Untuk Diagnosa Penyakit Pada Tanaman Bonsai. *Jurnal Guru Kita*, 2549-1288.
- APJII., 2020, *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2)*, Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII].
- APJII., 2023, *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*, Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII].
- Dahwilani, D. M., 2020, Survei: 16,5 Persen Masyarakat Waktu Main *Game online* Selama Pandemi Covid-19. Dari: <https://bit.ly/3BBzCpC>, Diakses: 1 April 2022
- Elgamar, 2020, Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP. Malang : CV. Multimedia Edukasi.
- Fakhriyah, N. N., Bimantoro, F., & Wijaya, I. G. P. S. (2021). Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Pada Kambing Dengan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTIKA)*, 3(1), 72-84.
- Fathoroni, A., Fatonah, R. N. S., Andarsyah, R., & Riza, N. (2020). *Buku tutorial sistem pendukung keputusan penilaian kinerja dosen menggunakan metode 360 degree feedback*. CV. Kreatif Industri Nusantara.

- Fitri, R., Kom, S., & Kom, M. (2020). *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.
- Friska, I. R. (2019). *HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN PROBLEMATIC ONLINE GAME USE PADA REMAJA* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Habibi, R., Putra, F. B., & Putri, I. F. (2020). *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP* (Vol. 1). Kreatif.
- Harahap, P. S. F., Fakhriza, M., & Irawan, M. D. (2023). Kombinasi Metode Backward Chaining Dan Certainty Factor Mendiagnosa Penyakit Gangguan Ansietas. *Journal Of Science And Social Research*, 6(3), 657-662.
- Hibatullah, A. (2024). Analisis Surah Al-Maidah Ayat 87 dan Relasinya tentang Sertifikasi Produk Halal MUI. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 21(01), 415-427.
- Kurniawan, R., Zufria, I., & Putra, R. P. (2022). Penerapan Text Mining Pada Sistem Penyeleksian Judul Skripsi Mahasiswa Menggunakan Algoritma Latent Dirichlet Allocation Di Program Studi Ilmu Komputer UIN Sumatera Utara Medan.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Lubis, M. I., & Zufria, I. (2022). Perancangan Aplikasi Pendataan Valins Yang Tervalidasi Oleh PT. Telkom Witel Medan Berbasis Web. *Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (AJIEE)*, 4(1), 33-41.
- Makki. Safir., 2020, *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. Dari: <https://bit.ly/3bv8C0r>, Diakses: 1 April 2022
- Mawartika, Y. E. B., & Guntur, M. (2021). Aplikasi Sistem Pakar Pemilihan Makanan Berdasarkan Kebutuhan Gizi. *Cogito Smart Journal*, 7(1), 96-110.

- Minasochah, M., Karmiyati, D., & Djudiyah, D. (2020). Hubungan Keberfungsian Keluarga Dengan Kontrol Diri Remaja Pada Siswa Sma Di Bawean. *Keluarga: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(1), 16-24.
- Musyadat, I., 2019, *Video Remaja 10-18 tahun Masuk Panti Rehabilitasi Akibat Kecanduan Game Ponsel*. Dari: <https://bit.ly/3PaGQ7n> Diakses: 1 April 2022
- Nengsih, Y. G., & Putra, N. (2020). Sistem pakar menggunakan forward chaining dan certainty factor untuk diagnosa kerusakan smartphone. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 8(2), 61-69.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nur, M., 2020, *Sakit Hati Dihina Saat Kalah Main Game online, Seorang Pria Di Malang Nekat Bunuh Temannya Sendiri*. Dari: <https://bit.ly/3cZYU6z>, Diakses: 1 April 2022
- Oetomo, I. H. W., & Ir Pontjo Bambang Mahargiono, M. M. (2020). *E-Commerce Aplikasi PHP dan MySQL pada Bidang Manajemen: Program Studi S-1 Manajemen Tahun Ajaran 2019/2020*. Penerbit Andi.
- Pratama, B. W. A., & Prasetyaningrum, P. T. (2024). Implementasi Metode Certainty Factor Dalam Sistem Pakar Diagnosa Nomophobia Pada Remaja Berbasis Web. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 5(3), 155-173.
- Rahman, J. O., & Nursalim, M. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan game online “mobile legends” pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 93-100.
- Ramadhan, M., 2020, *Video Bocah 12 Tahun Dibunuh Teman Garagara Game online Di Jombang*. Dari: <https://bit.ly/3zRE2ay>, Diakses: 1 April 2022

- Saratun, S. N. (2019). Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Berbasis Android. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Sari, I. P., & Priyanto, A. (2020). Sistem Pakar Berbasis Android Diagnosis Penyakit Hepatitis Menggunakan Metode Certainty Factor dengan Penelusuran Forward Chaining. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 6(3), 393-400.
- Sari, Y. M., & Sunarti, V. (2020). Gambaran Perhatian Orang Tua pada Remaja yang Kecanduan Bermain Games Online. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158-172.
- Sufi, H., Utomo, D. W., & Darmawati, G. (2023). Sistem Pakar Rekomendasi Menu Makanan Sehat Penderita Penyakit dengan Metode Forward Chaining. *Jurnal Komtekinfo*, 8-14.
- Syaifuddin, A. (2021). *SISTEM PAKAR DIAGNOSA KERUSAKAN HARDWARE BERDASARKAN KOMPLAIN PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Terisia, V., & Yusuf, D. (2020). Aplikasi Sistem Pakar Dengan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor Untuk Mendeteksi Penyakit Ayam. *Jurnal Sistem Informasi (JUSIN)*, 1(1), 1-10.
- Wijianto, A. (2021). Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Pencernaan Pada Manusia Menggunakan Metode Forward Chaining dan Certainty Factor. *Jurnal Teknik Juara Aktif Global Optimis*, 1(2), 63-72.
- Windaputri, N. I., Widowati, S., & Suryani, A. A. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Diare Pada Balita Menggunakan Metode Forward Chaining dan Certainty Factor. *eProceedings of Engineering*, 8(1).
- Yuliardi, O., Zufria, I., & Irawan, M. D. (2023). Sistem Pakar Mendiagnosis Nutrisi Tanaman Hidroponik Menggunakan Metode Dempster Shafer. *Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma (JURSI TGD)*, 2(3), 425-432.

Yuni, A. (2021). *HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN KONTROL DIRI PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN

Lampiran 1



**LEMBAGA PSIKOLOGI
KOGNISIA**

Jalan Kasuari No.56 A Sei Sikambang B
Medan Sunggal Sumatera Utara
Hp. 0838 0025 5833/ 0813 2866 9226
E-mail: kognisia37medan@gmail.com

No : 052/A1/KGS-PSI/VII/2024

Medan, 19 Maret 2024

Hal : Surat Keterangan Riset

Lamp :-

Kepada Yth:
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan Universitas Islam
Negeri Sumatera Utara Medan

Lembaga dan Klinik Psikologi KOGNISIA menerangkan mahasiswa sebagai berikut:

Nama	NIM	Prodi	Judul Skripsi
Wan Ilia Fitri	0701171040	Ilmu Komputer	Sistem Pakar Diagnosis Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Certainty Factor dan Forward Chaining Berbasis Website

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian skripsi dan pengambilan data tugas akhir dengan Pakar Psikolog Klinis selama bulan 27 Februari-19 Maret 2024. Demikianlah kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Direktur,

OKTOFANDY SY, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Tembusan:

1. Arsip

Lampiran 2



**LEMBAGA PSIKOLOGI
KOGNISIA**

Jalan Kasuari No.56 A Sei Sikambang B
Medan Sunggal Sumatera Utara
Hp. 0838 0025 5833/ 0813 2866 9226
E-mail: kognisia37medan@gmail.com

No : 053/A1/KGS-PSI/VII/2024

Medan, 19 Maret 2024

Hal : Surat Keterangan Riset

Lamp :-

Kepada Yth:

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan Univesitas Islam
Negeri Sumatera Utara Medan

Sehubungan dengan penelitian yang telah kami lakukan mengenai gejala kecanduan bermain game di berbagai tingkat, berikut kami sampaikan data hasil penelitian tersebut untuk digunakan sebagaimana mestinya:

No	Gejala	MB	MD	Penyakit
G1	Apakah kamu selalu ingin bermain game sepanjang waktu?	0.8	0.14	Kecanduan Berat
G2	Apakah jam tidurmu berkurang karena bermain game?	0.5	0.08	Kecanduan Sedang
G3	Apakah kamu sering merasa mudah marah atau stres?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G4	Apakah kamu sering mengantuk karena bermain game sampai larut malam?	0.5	0.08	Kecanduan Sedang
G5	Apakah kamu sering terlihat lesu dan kurang berenergi?	0.5	0.08	Kecanduan Sedang
G6	Apakah pola makanmu jadi tidak teratur?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G7	Apakah kamu sulit konsentrasi saat mengerjakan tugas sekolah?	0.3	0.04	Kecanduan Ringan
G8	Apakah kamu merasa cemas jika tidak bisa bermain game online?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G9	Apakah kamu malas melakukan aktivitas lain selain bermain game?	0.5	0.08	Kecanduan Sedang
G10	Apakah kamu sangat antusias saat membicarakan game?	0.4	0.06	Kecanduan Sedang
G11	Apakah kamu rela menghabiskan banyak uang untuk bermain game?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang



**LEMBAGA PSIKOLOGI
KOGNISIA**

Jalan Kasuari No.56 A Sei Sikambing B
Medan Sunggal Sumatera Utara
Hp. 0838 0025 5833/ 0813 2866 9226
E-mail: kognisia37medan@gmail.com

No	Gejala	MB	MD	Penyakit
G12	Apakah kamu sering lupa makan atau mandi karena bermain game?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G13	Apakah hubunganmu dengan teman atau keluarga jadi terganggu karena sering bermain game?	0.7	0.12	Kecanduan Berat
G14	Apakah kamu merasa terancam kehilangan kesempatan belajar atau beraktivitas karena bermain game?	0.8	0.14	Kecanduan Berat
G15	Apakah waktu bermain game online kamu semakin bertambah setiap hari?	0.7	0.12	Kecanduan Berat
G16	Apakah kamu merasa sangat senang saat bermain game online?	0.3	0.04	Kecanduan Ringan
G17	Apakah kamu sering memikirkan game online saat tidak sedang bermain?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G18	Apakah kamu pernah mencoba berhenti bermain game tapi gagal?	0.7	0.12	Kecanduan Berat
G19	Apakah kamu boros menghabiskan uang untuk bermain game?	0.6	0.12	Kecanduan Sedang
G20	Apakah kamu merasa lebih suka menyendiri dan jarang bersosialisasi karena terlalu fokus bermain game?	0.8	0.14	Kecanduan Berat
G21	Apakah bermain game online membuatmu lupa belajar atau bekerja?	0.7	0.12	Kecanduan Berat
G22	Apakah kamu merasa sangat bahagia ketika memenangkan permainan game online?	0.3	0.04	Kecanduan Ringan

Demikianlah kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Direktur,

OKTOFANDY SY, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Tembusan: 1. Arsip

Lampiran 3

UJI VALIDASI

Nama : Wan Ilia Fitri

Nim : 0701171040

Prodi : Ilmu Komputer

1. Validasi Fungsionalitas Sistem User

No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Halaman Login	Pengguna dapat masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password yang valid	(✓) Berhasil () Gagal
2	Pengisian Data Gejala	Pengguna dapat mengisi data gejala dengan pilihan yang tersedia	(✓) Berhasil () Gagal
3	Proses Diagnosa	Sistem memberikan hasil diagnosa berdasarkan data gejala yang diinput	(✓) Berhasil () Gagal
4	Hasil Diagnosa	Hasil diagnosa tampil dengan tingkat kepercayaan tertentu (misal: 99.64%)	(✓) Berhasil () Gagal
5	Penyajian Solusi	Sistem menampilkan solusi atau rekomendasi berdasarkan hasil diagnosa	(✓) Berhasil () Gagal
6	Fitur Cetak Hasil	Pengguna dapat mencetak hasil diagnosa dalam bentuk PDF atau format lain yang disediakan	(✓) Berhasil () Gagal
7	Navigasi Menu	Semua menu dan fitur dapat diakses dengan baik tanpa error	(✓) Berhasil () Gagal

2. Validasi Antarmuka Pengguna (User Interface)

No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Desain Antarmuka	Tampilan antarmuka sederhana, menarik, dan mudah digunakan	(✓) Berhasil () Gagal

2	Konsistensi Desain	Setiap halaman memiliki desain dan layout yang konsisten	(✓) Berhasil () Gagal
3	Kesesuaian Warna dan Font	Penggunaan warna dan font yang sesuai dengan tema sistem dan mudah dibaca	(✓) Berhasil () Gagal
4	Responsivitas Antarmuka	Tampilan antarmuka tetap rapi dan mudah digunakan di berbagai ukuran layar	(✓) Berhasil () Gagal

3. Validasi Kinerja Sistem User

No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Waktu Respons Sistem	Sistem merespons setiap permintaan pengguna dengan cepat (misal, di bawah 3 detik)	(✓) Berhasil () Gagal
2	Kecepatan Proses Diagnosa	Proses diagnosa berjalan lancar tanpa gangguan dalam waktu yang wajar (misal, di bawah 5 detik)	(✓) Berhasil () Gagal
3	Stabilitas Sistem	Sistem tidak mengalami crash atau error selama digunakan	(✓) Berhasil () Gagal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

4. Validasi Fungsionalitas Sistem Admin

No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Halaman Login Admin	Admin dapat masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password yang valid	(✓) Berhasil () Gagal
2	Pengelolaan Data Pengguna	Admin dapat menghapus data pengguna	(✓) Berhasil () Gagal
3	Pengelolaan Data Gejala	Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data gejala	(✓) Berhasil () Gagal
4	Pengelolaan Data Diagnosa	Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data diagnosa	(✓) Berhasil () Gagal
5	Pengelolaan Relasi Gejala-Diagnosa	Admin dapat mengatur relasi antara gejala dan diagnosa	(✓) Berhasil () Gagal

5. Validasi Antarmuka Pengguna Admin

No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Desain Antarmuka Admin	Tampilan antarmuka admin sederhana, menarik, dan mudah digunakan	(✓) Berhasil () Gagal
2	Konsistensi Desain	Setiap halaman admin memiliki desain dan layout yang konsisten	(✓) Berhasil () Gagal
3	Kesesuaian Warna dan Font	Penggunaan warna dan font yang sesuai dengan tema sistem dan mudah dibaca	(✓) Berhasil () Gagal
4	Responsivitas Antarmuka	Tampilan antarmuka tetap rapi dan mudah digunakan di berbagai ukuran layar	(✓) Berhasil () Gagal

6. Validasi Kinerja Sistem Admin

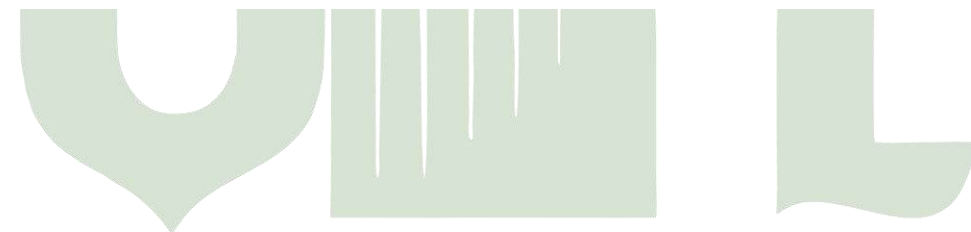
No	Fitur yang Diuji	Kriteria Keberhasilan	Hasil Uji
1	Waktu Respons Sistem	Sistem merespons setiap permintaan admin dengan cepat (misal, di bawah 3 detik)	(✓) Berhasil () Gagal
2	Kecepatan Proses Pengelolaan Data	Pengelolaan data (tambah/edit/hapus) berjalan lancar tanpa gangguan	(✓) Berhasil () Gagal
3	Stabilitas Sistem	Sistem tidak mengalami crash atau error selama digunakan	(✓) Berhasil () Gagal

Dosen Penguji Validasi



Yusuf Ramadhan Nasution, M.Kom

NIP. 198505252023211025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 4

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)



Nama : Wan Ili Fitri
Nim : 0701171040
Tempat, Tanggal Lahir : Stabat Lama, 29 Januari 2000
Alamat : Dusun Pasar 1 Hulu, Kel. Stabat lama, Kec.
Wampu, Kota Langkat, Sumatera Utara
Agama : Islam
Status Menikah : Belum Menikah
No Telepon : 085261994583
Nama Orang Tua
Ayah : Alm. Wan Ilyas
Ibu : Misiah
Pendidikan Formal
2005-2011 : SD Negeri 027202
2011-2014 : MTSN Stabat
2014-2017 : SMA Negeri 1 Stabat

Lampiran 5

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Semester Gasal/Genap Tahun Akademik /

Nama	: WAN ILIA FITRI	Pembimbing I	: Ilka Zulfria, M.Kom
NIM	: 0701170010	Pembimbing II	: Suhardi, M.Kom
Prog. Studi	: Ilmu komputer	SK Pembimbing	:
Judul Skripsi :			
Sistem Pakar diagnosis kecanduan game online			
Menggunakan Certainty Factor dan Forward			
Chaining berbasis Website.			

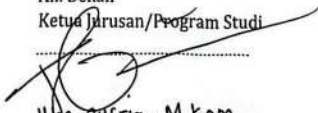
P E R T	PEMBIMBING I			PEMBIMBING II		
	Tgl.	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Tgl.	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
I	8/06 2023	BAB I : Latar belakang, Maksud Penelitian	F.	2/11 2022	Perbaikan penulisan Skripsi	Fuly
II	31/8 2023	lengkapi bab I	F.	23/2 2023	Penambahan teori	Fuly
III	7/9 2023	lanjut Bab II	F.	19/3 2023	Perbaikan penulisan	Fuly
IV	5/10 2023	lengkapi Bab II	F.	6/4 2023	Penambahan teori bab II	Fuly
V	23/10 2023	lengkapi Bab II lanjut Bab III	F.	25/5 2023	Acc Sempro	Fuly

VI		Leskopi Bab III	F.	19/6 2024	Referensi Penulisan	Jody
VII		Leskopi Bab III	F.	21/6 2024	Penambahan data	Jody
VIII		Acc Rapro	F.	10/7 2024	Tambah hasil Fc & cf	Jody
IX	13/8 2024	Leskopi Bab IV	F.	25/7 2024	Tambah Pelampiran surat Penelitian	Jody
X	21/8 2024	Acc Sibang Munassarrah	F.	19/8 2024	ACC Bab IV & V	Jody

Medan, ..21 Agustus 2024..

An. Dekan

Ketua Jurusan/Program Studi


Ilka Zulfira, M.Kom

NIP.198506042015031006

Catatan: Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani oleh pembimbing