

**SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE
PADA REMAJA DENGAN INTEGRASI METODE ANALYTICAL
HIERARCHY PROCESS DAN CERTAINTY FACTOR
BERBASIS WEB**

***EXPERT SYSTEM FOR DIAGNOSING SYMPTOMS OF ONLINE GAME
ADDICTION IN ADOLESCENTS WITH THE INTEGRATION OF
ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS AND CERTAINTY
FACTOR METHODS WEB BASED***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Derajat Sarjana (S1) Teknik
Pada Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Cirebon



Disusun Oleh:

**Eka Nurseva Saniyah
190511012**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2023 M / 1445 H**

**SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE
PADA REMAJA DENGAN INTEGRASI METODE ANALYTICAL
HIERARCHY PROCESS DAN CERTAINTY FACTOR
BERBASIS WEB**

***EXPERT SYSTEM FOR DIAGNOSING SYMPTOMS OF ONLINE GAME
ADDICTION IN ADOLESCENTS WITH THE INTEGRATION OF
ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS AND CERTAINTY
FACTOR METHODS WEB BASED***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Derajat Sarjana (S1) Teknik
Pada Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Cirebon



Disusun Oleh:

**Eka Nurseva Saniyah
190511012**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2023 M / 1445 H**

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN INTEGRASI METODE ANALYTICAL *HIERARCHY PROCESS DAN CERTAINTY FACTOR* BERBASIS WEB

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Nama	:	Eka Nurseva Saniyah
NIM	:	190511012
Fakultas	:	Teknik
Jurusan	:	Teknik Informatika

Telah Disetujui

Pada Tanggal 24 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Agust Isa Martinus, M.T

NIDN. 0416086408

Harry Gunawan, M. Kom

NIDN. 0408118304

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN INTEGRASI METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS DAN CERTAINTY FACTOR BERBASIS WEB

SKRIPSI

Oleh:
EKA NURSEVA SANIYAH
190511012

Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Strata Satu
Universitas Muhammadiyah Cirebon
Tanggal,

Tim Penguji Skripsi	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Wahyu Triono, M.MPD (Penguji I)
Dian Novianti, M.Kom (Penguji II)
Agust Isa Martinus, M.T (Pembimbing I)
Harry Gunawan, M.Kom (Pembimbing II)

Cirebon, 2023
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Cirebon
Ketua Program Studi

Dian Novianti, M.Kom
NIDN. 0421117105

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Kesarjanaan (S1) di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Cirebon, 2023
Yang Menyatakan

Eka Nurseva Saniyah
190511012

MOTTO

“Jalani, Syukuri, Nikmati”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan skripsi ini dengan penuh rasa syukur, kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan baik hingga selesai, karena telah menjadikan penulis sehat baik secara jasmani maupun rohani. Penulis mengharapkan agar skripsi yang telah selesai ini diberkahi oleh Allah SWT sehingga mampu memberikan dampak yang positif baik dalam kehidupan dunia maupun kehidupan akhirat.
2. Kedua orang tua, adik dan keluarga yang telah mendo'akan dan mendukung penuh kelancaran dalam menyelesaikan skripsi penulis. Semoga dengan skripsi ini dapat membuat kalian bangga akan kemajuan yang penulis buat ke depannya.
3. Para Dosen Teknik Informatika, terkhusus untuk dosen pembimbing yaitu bapak Agust Isa Martinus, M.T dan bapak Harry Gunawan, M.Kom yang sekaligus dosen wali, yang telah membantu dan memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Para sahabat dan partner serta tim jadwal pos ronda yang senantiasa membantu, memberi nasihat dan semangat penuh, serta menemani penulis baik dalam keadaan suka maupun duka, sehingga penulis dapat bangkit kembali dalam menyelesaikan skripsi.
5. Keluarga besar Teater RoemPoet, terkhusus juga untuk angkatan 19 yang telah memberi dukungan, dan terimakasih atas do'a dan semangat yang diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya serta tidak lupa panjatkan sholawat serta salam kepada Nabi kita Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang telah melimpahkan berkah kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game Online* Pada Remaja dengan Integrasi Metode *Certainty factor* dan *Analytical hierarchy process* Berbasis Web”. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan dorongan selama perjalanan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang yang penuh dedikasi dalam rangka menggali dan memahami lebih dalam mengenai kajian penting dalam dunia teknologi informasi, yakni pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game Online*. Proses penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai individu serta lembaga yang telah memberikan kontribusi berharga.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, panduan, dan masukan yang berharga dalam menyusun skripsi ini, dan juga ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Arif Nurudin, M.T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon.
2. Ibu Nuri Kartini, MT.,IPM.,ASEAN Eng., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Cirebon.
3. Ibu Dian Novianti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon.
4. Bapak Agust Isa Martinus, M.T., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Bapak Harry Gunawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Teknik, khususnya Program Studi S-1 Teknik Informatika yang telah membekali ilmu dan wawasan kepada penulis selama belajar di Universitas Muhammadiyah Cirebon.
7. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan perhatian lebih dan selalu mendukung penulis, serta terus bersabar dalam memberikan motivasi dan kekuatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman penulis, terkhusus kepada partner penulis yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang teknologi informasi, khususnya dalam pemahaman dan penanganan masalah kecanduan *game online*. Semoga karya ini dapat bermanfaat dan menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut. Terima kasih.

Cirebon, 2023

Yang Menyatakan

Eka Nurseva Saniyah

190511012

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LISTING	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
INTISARI.....	xxiv
ABSTRACT	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Maksud dan Tujuan.....	5
1.5.1 Maksud Penelitian.....	5
1.5.2 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Bagi Penulis	5
1.6.2 Bagi Pendidik.....	6
1.6.3 Bagi Masyarakat dan Pengguna	6
1.6.4 Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon.....	6
1.7 Metodologi Penelitian	6
1.7.1 Metode Penelitian.....	6
1.7.2 Teknik Penelitian	7
1.7.3 Metode Pengembangan Sistem	8

1.8 Waktu Penelitian	9
1.9 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
BAB III LANDASAN TEORI.....	21
3.1 Konsep Dasar Sistem	21
3.1.1 Sistem Pakar.....	21
3.1.2 Adiksi <i>Game Online</i>	21
1. Definisi <i>Game Online</i>	21
2. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	22
3. Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	23
4. Solusi Penanganan Dari Kecanduan <i>Game Online</i>	28
3.1.3 <i>Analytical Hierarchy Process (AHP)</i>	29
3.1.4 <i>Certainty Factor</i>	31
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	40
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	41
3.2.3 MySQL	41
3.2.4 Web	42
3.2.5 PHP	42
3.2.6 Figma.....	43
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	44
4.1 Analisis Sistem.....	44
4.1.1 Gambaran Sistem Berjalan.....	44
4.1.2 Flowmap Diagram Sistem Terdahulu	45
4.2 Deskripsi Sistem.....	46
4.3 Arsitektur Perancangan Sistem	46
4.4 Analisis Kebutuhan Sistem	47
4.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	47
4.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	47
4.5 Perancangan Sistem.....	48
4.5.1 Definisi Aktor.....	48
4.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	49
4.5.3 <i>Activity Diagram</i>	50

4.5.4	Perancangan Basis Data	58
4.5.5	Relasi Tabel.....	63
4.5.6	Perancangan Antar Muka.....	64
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	76	
5.1	Lingkungan Implementasi Sistem	76
5.2	Implementasi Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> ..	77
5.2.1	<i>Main Controller</i>	77
5.2.2	<i>Login</i>	79
5.2.3	Analisis <i>Analytical Hierarchy Process</i>	81
5.2.4	Hasil Analisis <i>Analytical Hierarchy Process</i>	82
5.2.5	<i>Controller</i> Kategori Kecanduan <i>Game online</i>	84
5.2.6	Halaman Deteksi	85
5.2.7	Halaman Hasil Deteksi.....	88
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	89	
6.1	Penggunaan Sistem	89
6.1.1	Halaman Registrasi <i>User</i>	89
6.1.2	Halaman <i>Login</i>	90
6.1.3	Halaman Ubah <i>Password</i>	90
6.1.4	Halaman <i>Dashboard User</i>	91
6.1.5	Halaman <i>Dashboard Admin</i>	91
6.1.6	Halaman Deteksi	92
6.1.7	Halaman Hasil Deteksi.....	93
6.1.8	Halaman Data Diri	93
6.1.9	Halaman Riwayat Diagnosis	94
6.1.10	Halaman Cetak Hasil.....	94
6.1.11	Halaman <i>About</i>	95
6.1.12	Halaman Manajemen Pengguna.....	95
6.1.13	Halaman Halaman Input Data Admin.....	96
6.1.14	Halaman Edit Data Pengguna	96
6.1.15	Halaman Basis Pengetahuan	97
6.1.16	Halaman Input Data Kriteria.....	98
6.1.17	Halaman Edit Data Kriteria.....	98

6.1.18	Halaman Input Data Indikator Gejala	99
6.1.19	Halaman Edit Data Indikator Gejala	99
6.1.20	Halaman Analisis Hierarki Kriteria	100
6.1.21	Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria.....	100
6.1.22	Halaman Analisis Hierarki Indikator Gejala.....	101
6.1.23	Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator Gejala	101
6.1.24	Halaman Manajemen Pertanyaan.....	102
6.1.25	Halaman Input Data Pertanyaan.....	102
6.1.26	Halaman Edit Data Pertanyaan	103
6.1.27	Halaman Manajemen Solusi	103
6.1.28	Halaman Input Data Solusi	104
6.1.29	Halaman Edit Data Solusi	104
6.2	Pengujian Sistem	105
6.2.1	Rancangan Pengujian.....	105
6.2.2	Hasil Pengujian	106
6.3	Pengujian Hasil Metode <i>Certainty factor</i>	143
6.4	Rangkuman Hasil Pengujian	163
BAB VII PENUTUP	165
7.1	Kesimpulan	165
7.2	Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Contoh Struktur Hierarki AHP Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	29
Gambar 4. 1 Flowmap Diagram Sistem Terdahulu	45
Gambar 4. 2 Arsitektur Perancangan Sistem	46
Gambar 4. 3 Use Case Diagram SPASAGALINE.....	49
Gambar 4. 4 Activity Diagram Registrasi User	50
Gambar 4. 5 Activity Diagram Login	51
Gambar 4. 6 Activity Diagram Deteksi Diagnosis.....	52
Gambar 4. 7 Activity Diagram Deteksi Diagnosis Untuk Anak/Siswa	53
Gambar 4. 8 Activity Diagram Riwayat Diagnosis	54
Gambar 4. 9 Activity Diagram Manajemen Data Diri.....	54
Gambar 4. 10 Activity Diagram Manajemen Data Pengguna.....	55
Gambar 4. 11 Activity Diagram Manajemen Basis Pengetahuan.....	56
Gambar 4. 12 Activity Diagram Manajemen Data Pertanyaan.....	57
Gambar 4. 13 Activity Diagram Manajemen Kategori Dan Solusi	58
Gambar 4. 14 Relasi Tabel SPASAGALINE	63
Gambar 4. 15 Desain Halaman Registrasi	64
Gambar 4. 16 Desain Halaman Login.....	65
Gambar 4. 17 Desain Halaman Ubah Password	65
Gambar 4. 18 Desain Halaman Utama User dengan Sidebar On	66
Gambar 4. 19 Desain Halaman Utama Admin dengan Sidebar On	66
Gambar 4. 20 Desain Halaman Diagnosis oleh User	67
Gambar 4. 21 Desain Halaman Hasil Diagnosis	67
Gambar 4. 22 Desain Halaman Riwayat	68
Gambar 4. 23 Desain Halaman Manajemen Data Diri	68
Gambar 4. 24 Desain Halaman About	69
Gambar 4. 25 Desain Halaman Manajemen Data Pengguna	69
Gambar 4. 26 Desain Halaman Edit Data Pengguna	70
Gambar 4. 27 Desain Halaman Manajemen Basis Pengetahuan	70

Gambar 4. 28 Desain Halaman Input Kriteria	71
Gambar 4. 29 Desain Halaman Edit Kriteria	71
Gambar 4. 30 Desain Halaman Input Indikator Gejala.....	71
Gambar 4. 31 Desain Halaman Edit Indikator Gejala.....	72
Gambar 4. 32 Desain Halaman Analisis Hierarki Kriteria	72
Gambar 4. 33 Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria	72
Gambar 4. 34 Desain Halaman Analisis Hierarki Indikator	73
Gambar 4. 35 Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator.....	73
Gambar 4. 36 Desain Halaman Manajemen Pertanyaan Dan Solusi.....	74
Gambar 4. 37 Desain Halaman Input Pertanyaan	74
Gambar 4. 38 Desain Halaman Edit Pertanyaan.....	74
Gambar 4. 39 Manajemen Kategori Dan Solusi	75
Gambar 4. 40 Desain Halaman Input Solusi.....	75
Gambar 4. 41 Desain Halaman Edit Solusi.....	75
Gambar 6. 1 Halaman Registrasi <i>User</i>	90
Gambar 6. 2 Halaman <i>Login</i>	90
Gambar 6. 3 Halaman Ubah <i>Password</i>	91
Gambar 6. 4 Halaman Dashboard <i>User</i>	91
Gambar 6. 5 Halaman Dashboard Admin	92
Gambar 6. 6 Halaman Deteksi	92
Gambar 6. 7 Halaman Hasil Deteksi.....	93
Gambar 6. 8 Halaman Data Diri	93
Gambar 6. 9 Halaman Riwayat Diagnosis	94
Gambar 6. 10 Halaman Cetak Hasil.....	94
Gambar 6. 11 Halaman <i>About</i>	95
Gambar 6. 12 Halaman Manajemen Pengguna.....	96
Gambar 6. 13 Halaman Input Data Admin	96
Gambar 6. 14 Halaman Edit Data Pengguna	97
Gambar 6. 15 Halaman Manajemen Basis Pengetahuan	97
Gambar 6. 16 Halaman Input Data Kriteria	98
Gambar 6. 17 Halaman Edit Data Kriteria.....	98

Gambar 6. 18 Halaman Input Data Indikator Gejala	99
Gambar 6. 19 Halaman Edit Data Indikator Gejala	99
Gambar 6. 20 Halaman Analisis Hierarki Kriteria.....	100
Gambar 6. 21 Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria	100
Gambar 6. 22 Halaman Analisis Hierarki Indikator Gejala.....	101
Gambar 6. 23 Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator Gejala	101
Gambar 6. 24 Halaman Manajemen Pertanyaan.....	102
Gambar 6. 25 Halaman Input Data Pertanyaan.....	102
Gambar 6. 26 Halaman Edit Data Pertanyaan	103
Gambar 6. 27 Halaman Manajemen Solusi.....	103
Gambar 6. 28 Halaman Input Data Solusi	104
Gambar 6. 29 Halaman Edit Data Solusi	104
Gambar 6. 30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01	108
Gambar 6. 31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02	109
Gambar 6. 32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03	110
Gambar 6. 33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04	111
Gambar 6. 34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 05	112
Gambar 6. 35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06	113
Gambar 6. 36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07	114
Gambar 6. 37 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08	116
Gambar 6. 38 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09	117
Gambar 6. 39 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10	118
Gambar 6. 40 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11	119
Gambar 6. 41 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12	120
Gambar 6. 42 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13	121
Gambar 6. 43 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14	122
Gambar 6. 44 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15	123
Gambar 6. 45 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16	124
Gambar 6. 46 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17	125
Gambar 6. 47 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18	126
Gambar 6. 48 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19	127

Gambar 6. 49 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20	128
Gambar 6. 50 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21	129
Gambar 6. 51 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22	130
Gambar 6. 52 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23	131
Gambar 6. 53 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24	132
Gambar 6. 54 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25	133
Gambar 6. 55 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26	134
Gambar 6. 56 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27	135
Gambar 6. 57 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28	136
Gambar 6. 58 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29	137
Gambar 6. 59 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30	138
Gambar 6. 60 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31	139
Gambar 6. 61 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32	140
Gambar 6. 62 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33	141
Gambar 6. 63 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34	142
Gambar 6. 64 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35	143
Gambar 6. 65 Hasil Sistem Kode Butir Uji 08.....	147
Gambar 6. 66 Hasil Sistem Kode Butir Uji 09.....	151
Gambar 6. 67 Hasil Sistem Kode Butir Uji 10.....	155
Gambar 6. 68 Hasil Sistem Kode Butir Uji 11.....	159
Gambar 6. 69 Hasil Sistem Kode Butir Uji 12.....	163

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	9
Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	17
Tabel 3. 1 Gejala Kecanduan <i>Game online</i>	24
Tabel 3. 2 Solusi Penanganan Kecanduan <i>Game online</i>	28
Tabel 3. 3 Nilai <i>Random Index</i>	30
Tabel 3. 4 Matriks AHP Kriteria.....	30
Tabel 3. 5 Nilai <i>Eigen</i> Matriks AHP Kriteria	31
Tabel 3. 6 Matriks AHP Kriteria <i>Salience</i>	31
Tabel 3. 7 Matriks AHP Kriteria <i>Mood modification</i>	31
Tabel 3. 8 Matriks AHP Kriteria <i>Relapse</i>	31
Tabel 3. 9 Matriks AHP Kriteria <i>Withdrawal</i>	31
Tabel 3. 10 Matriks AHP Kriteria <i>Conflict</i>	31
Tabel 3. 11 <i>Evidence</i>	33
Tabel 3. 12 CF HE untuk <i>Salience</i>	34
Tabel 3. 13 CF HE untuk <i>Tolerance</i>	34
Tabel 3. 14 CF HE untuk <i>Mood modification</i>	34
Tabel 3. 15 CF HE untuk <i>Relapse</i>	34
Tabel 3. 16 CF HE untuk <i>Withdrawal</i>	35
Tabel 3. 17 CF HE untuk <i>Conflict</i>	35
Tabel 3. 18 CF HE untuk <i>Problem</i>	35
Tabel 3. 19 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i>	39
Tabel 3. 20 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	40
Tabel 3. 21 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	41
Tabel 4. 1 Definisi Aktor	48
Tabel 4. 2 Struktur Tabel <i>User</i>	59
Tabel 4. 3 Struktur Tabel Hasil	59
Tabel 4. 4 Struktur Tabel Kriteria	60
Tabel 4. 5 Struktur Tabel Indikator Gejala	60
Tabel 4. 6 Struktur Tabel Hierarki Indikator Gejala	61

Tabel 4. 7 Struktur Tabel Hierarki Indikator Gejala	61
Tabel 4. 8 Struktur Tabel Pertanyaan.....	62
Tabel 4. 9 Struktur Tabel Kategori	62
Tabel 4. 10 Struktur Tabel Solusi	63
Tabel 6. 1 Rencana Pengujian.....	105
Tabel 6. 2 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01	107
Tabel 6. 3 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02	108
Tabel 6. 4 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03	110
Tabel 6. 5 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04	111
Tabel 6. 6 Hasil Pengujian Butir Uji 05	112
Tabel 6. 7 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06	113
Tabel 6. 8 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07	114
Tabel 6. 9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08	115
Tabel 6. 10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09	116
Tabel 6. 11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10	117
Tabel 6. 12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11	118
Tabel 6. 13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12	119
Tabel 6. 14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13	120
Tabel 6. 15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14	121
Tabel 6. 16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15	122
Tabel 6. 17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16	123
Tabel 6. 18 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17	124
Tabel 6. 19 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18	125
Tabel 6. 20 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19	126
Tabel 6. 21 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20	127
Tabel 6. 22 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21	128
Tabel 6. 23 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22	129
Tabel 6. 24 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23	130
Tabel 6. 25 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24	131
Tabel 6. 26 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25	132
Tabel 6. 27 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26	133

Tabel 6. 28 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27	134
Tabel 6. 29 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28	135
Tabel 6. 30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29	136
Tabel 6. 31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30	137
Tabel 6. 32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31	138
Tabel 6. 33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32	139
Tabel 6. 34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33	140
Tabel 6. 35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34	141
Tabel 6. 36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35	142
Tabel 6. 37 Data Pengujian Yang Akan Diuji.....	143
Tabel 6. 38 Cf <i>User</i> Kode Butir 08.....	144
Tabel 6. 39 Cf He Untuk <i>Salience</i>	145
Tabel 6. 40 Cf He Untuk <i>Tolerance</i>	145
Tabel 6. 41 Cf He Untuk <i>Mood Madification</i>	145
Tabel 6. 42 Cf He Untuk <i>Relapse</i>	145
Tabel 6. 43 Cf He Untuk <i>Withdrawal</i>	145
Tabel 6. 44 Cf He Untuk <i>Conflict</i>	145
Tabel 6. 45 Cf He Untuk <i>Problem</i>	145
Tabel 6. 46 Nilai Cf Combine Kode Butir Uji 08	146
Tabel 6. 47 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i> Kode Butir Uji 08	146
Tabel 6. 48 Cf <i>User</i> Kode Butir 09	148
Tabel 6. 49 Cf He Untuk <i>Salience</i>	149
Tabel 6. 50 Cf He Untuk <i>Tolerance</i>	149
Tabel 6. 51 Cf He Untuk <i>Mood Madification</i>	149
Tabel 6. 52 Cf He Untuk <i>Relapse</i>	149
Tabel 6. 53 Cf He Untuk <i>Withdrawal</i>	149
Tabel 6. 54 Cf He Untuk <i>Conflict</i>	149
Tabel 6. 55 Cf He Untuk <i>Problem</i>	149
Tabel 6. 56 Nilai Cf Combine Kode Butir Uji 09	150
Tabel 6. 57 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i> Kode Butir Uji 09	150
Tabel 6. 58 Cf <i>User</i> Kode Butir 10.....	152

Tabel 6. 59 Cf He Untuk <i>Salience</i>	153
Tabel 6. 60 Cf He Untuk <i>Tolerance</i>	153
Tabel 6. 61 Cf He Untuk <i>Mood Madification</i>	153
Tabel 6. 62 Cf He Untuk <i>Relapse</i>	153
Tabel 6. 63 Cf He Untuk <i>Withdrawal</i>	153
Tabel 6. 64 Cf He Untuk <i>Conflict</i>	153
Tabel 6. 65 Cf He Untuk <i>Problem</i>	153
Tabel 6. 66 Nilai Cf Combine Kode Butir Uji 10	154
Tabel 6. 67 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i> Kode Butir Uji 10	154
Tabel 6. 68 Cf <i>User</i> Kode Butir 11	156
Tabel 6. 69 Cf He Untuk <i>Salience</i>	157
Tabel 6. 70 Cf He Untuk <i>Tolerance</i>	157
Tabel 6. 71 Cf He Untuk <i>Mood Madification</i>	157
Tabel 6. 72 Cf He Untuk <i>Relapse</i>	157
Tabel 6. 73 Cf He Untuk <i>Withdrawal</i>	157
Tabel 6. 74 Cf He Untuk <i>Conflict</i>	157
Tabel 6. 75 Cf He Untuk <i>Problem</i>	157
Tabel 6. 76 Nilai Cf Combine Kode Butir Uji 11	158
Tabel 6. 77 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i> Kode Butir Uji 11	158
Tabel 6. 78 Cf <i>User</i> Kode Butir 12.....	160
Tabel 6. 79 Cf He Untuk <i>Salience</i>	161
Tabel 6. 80 Cf He Untuk <i>Tolerance</i>	161
Tabel 6. 81 Cf He Untuk <i>Mood Madification</i>	161
Tabel 6. 82 Cf He Untuk <i>Relapse</i>	161
Tabel 6. 83 Cf He Untuk <i>Withdrawal</i>	161
Tabel 6. 84 Cf He Untuk <i>Conflict</i>	161
Tabel 6. 85 Cf He Untuk <i>Problem</i>	161
Tabel 6. 86 Nilai Cf Combine Kode Butir Uji 12	162
Tabel 6. 87 Kesimpulan <i>Certainty Factor</i> Kode Butir Uji 12	162

DAFTAR LISTING

Listing 5. 1 <i>Main controller</i>	79
Listing 5. 2 <i>Function Login</i>	80
Listing 5. 3 Halaman <i>Login</i>	81
Listing 5. 4 Halaman Analisis AHP	82
Listing 5. 5 Hasil Analisis AHP	83
Listing 5. 6 Hitung Kategori	84
Listing 5. 7 Input Kategori	84
Listing 5. 8 Tampil Halaman Deteksi	85
Listing 5. 9 Perhitungan CF	87
Listing 5. 10 Halaman Hasil Deteksi	88

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Lampiran 1 Lembar Validasi Pakar 1	176
Gambar Lampiran 2 Lembar Validasi Pakar 2	183
Gambar Lampiran 3 Lembar Penilaian Bobot Pakar	186
Gambar Lampiran 4 Hasil Analisis Reliabilitas Item Gejala Kecanduan <i>Game Online</i> dengan SPSS	187
Gambar Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Pakar.....	188
Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Penyabaran Kuesioner.....	188
Gambar Lampiran 7 Dokumentasi Pengujian Sistem Dengan Pakar.....	189
Gambar Lampiran 8 Dokumentasi Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Dengan Guru	189
Gambar Lampiran 9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08.....	190
Gambar Lampiran 10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09	190
Gambar Lampiran 11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10.....	190
Gambar Lampiran 12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11	191
Gambar Lampiran 13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12.....	191
Gambar Lampiran 14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 1	191
Gambar Lampiran 15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 2	192
Gambar Lampiran 16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 3	192
Gambar Lampiran 17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 4	192
Gambar Lampiran 18 Lembar Jawaban Kuesioner TDS	197
Gambar Lampiran 19 Lembar Jawaban Kuesioner FR.....	202
Gambar Lampiran 20 Lembar Jawaban Kuesioner PW.....	207
Gambar Lampiran 21 Lembar Jawaban Kuesioner ARH	212
Gambar Lampiran 22 Lembar Jawaban Kuesioner S	217
Gambar Lampiran 23 Lembar Jawaban Kuesioner MM.....	222
Gambar Lampiran 24 Lembar Jawaban Kuesioner FW.....	227
Gambar Lampiran 25 Lembar Jawaban Kuesioner JDN	232
Gambar Lampiran 26 Lembar Jawaban Kuesioner SRA.....	237
Gambar Lampiran 27 Lembar Jawaban Kuesioner CSB	242

Gambar Lampiran 28 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa TDS	243
Gambar Lampiran 29 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FR.....	244
Gambar Lampiran 30 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa PW.....	245
Gambar Lampiran 31 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa ARH	246
Gambar Lampiran 32 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa S	247
Gambar Lampiran 33 Hasil Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa MM.....	248
Gambar Lampiran 34 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FW.....	249
Gambar Lampiran 35 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa JDN	250
Gambar Lampiran 36 Hasil Deteksi Kecandua <i>Game Online</i> Siswa SRA.....	251
Gambar Lampiran 37 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa CSB	252
Gambar Lampiran 38 Hasil Deteksi Kecaduan <i>Game Online</i> Siswa TDS Oleh Guru.....	253
Gambar Lampiran 39 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FR Oleh Guru.....	254
Gambar Lampiran 40 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa PW Oleh Guru.....	255
Gambar Lampiran 41 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa ARH Oleh Guru.....	256
Gambar Lampiran 42 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa S Oleh Guru	257
Gambar Lampiran 43 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa MM Oleh Guru.....	258
Gambar Lampiran 44 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FW Oleh Guru.....	259
Gambar Lampiran 45 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa JDN Oleh Guru.....	260
Gambar Lampiran 46 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SRA Oleh Guru.....	261
Gambar Lampiran 47 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa CSB Oleh Guru.....	262

Gambar Lampiran 48 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa TDS Oleh Orang Tua/Wali.....	263
Gambar Lampiran 49 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FR Oleh Orang Tua/Wali.....	264
Gambar Lampiran 50 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa PW Oleh Orang Tua/Wali.....	265
Gambar Lampiran 51 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa ARH Oleh Orang Tua/Wali.....	266
Gambar Lampiran 52 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa S Oleh Orang Tua/Wali.....	267
Gambar Lampiran 53 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa MM Oleh Orang Tua/Wali.....	268
Gambar Lampiran 54 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa FW Oleh Orang Tua/Wali.....	269
Gambar Lampiran 55 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa JDN Oleh Orang Tua/Wali.....	270
Gambar Lampiran 56 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SRA Oleh Orang Tua/Wali.....	271
Gambar Lampiran 57 Hasil Deteksi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa CSB Oleh Orang Tua/Wali.....	272

INTISARI

SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DENGAN INTEGRASI METODE ANALYTICAL *HIERARCHY PROCESS DAN CERTAINTY FACTOR* BERBASIS WEB

Oleh:

Eka Nurseva Saniyah
190511012

Perkembangan teknologi, terutama internet, berdampak besar pada era ini. Banyak aspek kehidupan sehari-hari terkait teknologi dan internet, termasuk *game online*. *Game online* memiliki peran edukatif, tetapi juga berisiko sebagai pelarian dari masalah pelajaran yang berpotensi menimbulkan kecanduan merugikan. Kecanduan *game online* dapat berakibat gangguan psikologis dan dampak negatif lainnya. Oleh karena itu, diperlukan sistem untuk membantu mencegah kasus kecanduan *game* dan memberikan diagnosis serta solusi yang tepat. Dengan begitu dibuatlah Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* pada Remaja Dengan Integrasi Metode *Analytical hierarchy process* (AHP) dan *Certainty factor* (CF) Berbasis Web. Metode *Analytical hierarchy process* (AHP) menentukan bobot pakar, sedangkan metode *Certainty factor* menghitung diagnosis dan kategori kecanduan *game online* pengguna. Pengujian dalam sistem ini dilakukan dengan pengujian *black box*. Hasil akhir pada sistem menunjukkan sistem mampu menentukan kriteria dan kategori kecanduan game. Sistem juga memberikan solusi akurat dari pandangan pakar sesuai dengan kategori kecanduan *game online*. Dibuktikan juga dengan perhitungan sistem dan manual mencapai kesamaan 100%, sehingga mengindikasikan tingkat akurasi tinggi dan konsisten.

Kata Kunci : Sistem Pakar, Kecanduan, *Game online*, *Analytical hierarchy process*, *Certainty factor*

ABSTRACT

EXPERT SYSTEM FOR DIAGNOSING SYMPTOMS OF ONLINE GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS WITH THE INTEGRATION OF ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS AND CERTAINTY FACTOR METHODS WEB BASED

By:

*Eka Nurseva Saniyah
190511012*

The development of technology, especially the internet, had a great impact on this era. Many aspects of daily life are related to technology and the internet, including online gaming. Online games have an educative role, but they are also risky as an escape from potentially addictive subject matter entails. Online game addiction can result in psychological disorders and other negative impacts. Therefore, a system is needed to help prevent cases of game addiction and provide appropriate diagnoses and solutions. Thus, an Expert System for Diagnosing Symptoms of Online Game Addiction in Adolescents with the Integration of Analytical hierarchy process (AHP) and Certainty factor (CF) methods Web-Based. The Analytical hierarchy process (AHP) method determines the weight of experts, while the certainty factor method calculates the diagnosis and category of online game addiction users. Testing in this system is done with black box testing. The final results on the system show the system is able to determine the criteria and categories of game addiction. The system also provides accurate solutions from the expert's view according to the category of online game addiction. It is also proven that system and manual calculations achieve 100% similarity, thus indicating a high and consistent level of accuracy.

Keywords: *Expert System, Addicted, Game online, Analytical hierarchy process, Certainty factor*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya permainan atau *game* merupakan salah satu sarana hiburan yang menarik bagi sebagian orang terutama para remaja untuk melepas penat dan lain hal. Banyak tujuan dan alasan agar orang dapat bermain *game*, salah satunya adalah untuk sarana hiburan seperti yang disebutkan sebelumnya. Menurut (Aprilianto & Mariana, 2018) permaianan atau *game* adalah sesuatu yang biasa dimainkan menggunakan aturan tertentu yang menyebabkan adanya suatu kemenangan atau kekalahan dengan tujuan biasanya yakni sebagai hiburan yang menyegarkan. Disamping itu dengan berkembangnya zaman modern yang semakin maju karena adanya dorongan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat, *game* menjadi semakin menarik dan beradaptasi dengan dunia teknologi, yaitu menjadikan munculnya *game online*.

Game online merupakan sejenis *game* yang menggunakan organisasi. Sebuah *game online* dapat dimainkan sekaligus menggunakan *gadget* yang terkait dengan organisasi tertentu. *Game* berbasis web dapat disebut sebagai fitur latihan sosial karena pemain pada dasarnya dapat berinteraksi satu sama lain dan dapat membuat area lokal (Sadewa & Supatman, 2021).

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi begitu pesat dan manusia semakin bergantung pada teknologi, terkhususnya pada internet. Di mana semua hal bahkan pengetahuan yang ingin kita ketahui ada di sana dan tentunya mudah kita jangkau, hingga memanjakan manusia. Mulai dari berkomunikasi, saling bertukar informasi, sampai melakukan aktivitas sehari-hari juga bisa kita kerjakan dengan teknologi. Teknologi yang maju menjadikan *game offline* maupun *online* semakin bervariasi dengan *genre* atau kategori yang beragam seperti kategori *horror*, *puzzle*, *strategy*, *arcade*, *race*, olahraga, petulangan, *RPG*, teka-teki, pendidikan atau edukasi, dan lainnya.

Dengan dukungan jaringan internet menjadikan *game online* semakin mudah dimainkan, baik dimainkan sendirian (*singleplayer*) maupun dengan dua orang atau lebih (*multiplayer*) dari berbagai tempat maupun negara yang berbeda (Saratun S, 2019). Akan karena hal tersebut banyak orang semakin sering bermain *game online* tanpa mempertimbangkan waktu bermainnya hingga kemungkinan mengidap kecanduan bermain *game online* semakin tinggi.

Kecanduan *game online* biasa dikenal dengan istilah adiksi *game online* atau *Internet Gaming Disorder*. Yang merupakan suatu hal yang menyebabkan ketergantungan tanpa menyadari dan tanpa menghiraukan waktu dan sekitarnya. Menurut (Rawansyah dkk., 2020) menyebutkan bahwa bermain *game online* yang merupakan bagian dari internet bisa menyebabkan kecanduan berintensitas sangat tinggi.

Dengan begitu banyaknya penggunaan internet pada masa ini menjadi salah satu faktor ekternal penyebab adanya kecanduan *game online* selain dari faktor internal yakni seperti adanya perasaan kesepian, bosan, hingga kurangnya kemampuan bersosial. Menurut (Kirana Anggarani, 2015) Ciri utama *internet gaming disorder* atau kecanduan bermain *game online* adalah suatu tingkat bermain yang terus menerus dan menetap, terutama pada jenis *game* yang berkelompok. Faktor yang banyak ditemukan menjadi penyebabnya adalah media “melarikan diri”, modifikasi *mood*, hubungan pertemanan, karakteristik kepribadian, genetik dan fisiologis, serta lingkungan.

Pengaruh teknologi pada industri dan globalisasi telah memberi pengaruh terhadap banyak bidang yang membantu memenuhi kebutuhan manusia seperti pada bidang kesehatan, dan aspek lainnya, terutama pada bidang pendidikan (Moch Arofik, 2021). Dalam dunia pendidikan dengan adanya pengaruh teknologi dan perannya pada *game online* sangat menjadi ketakutan utama terhadap faktor yang menyebabkan dampak negatif pada pendidik maupun peserta didiknya, mengingat banyak siswa maupun mahasiswa sekalipun yang tergilas-gila dengan *game online* yang seru dan menarik hingga menjadi candu.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah teknik penanganan yang berguna untuk menghilangkan atau mencegah banyaknya kasus kecanduan *game online*, salah satunya yakni dengan sistem pakar. Sistem pakar merupakan salah satu kecerdasan buatan atau biasa disebut dengan *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan *knowledge base* yang mempelajari cara dan pola berpikir dan nalar dari seorang pakar untuk menyelesaikan masalah serta membuat keputusan dan didapat kesimpulan dari fakta yang ada (Asasunnaja R, 2019). Dengan menggunakan metode yang tepat, yakni *Certainty factor* yang digunakan sebagai metode utama dalam menentukan kriteria kecanduan *game online* tersebut. Dengan mengkombinasikan metode tersebut dengan *Analytical hierarchy process* (AHP) yang digunakan sebagai pembobotan dengan kelebihannya untuk melihat konsistensi bobot tersebut.

Karena hal tersebut penulis sangat tertarik dan memandang bahwasannya kecanduan *game online* akan menimbulkan banyak dampak baik yang lebih dominan kearah buruk, dan bisa menyebabkan adanya gangguan mental maupun gangguan kesehatan pada seseorang yang telah dinyatakan memiliki kecanduan akan hal tersebut, hal tersebut penting dan perlu adanya penanganan secara cepat dan tepat untuk mencegah adanya ketergantungan ataupun kecanduan bermain *game online*.

Maka penulis mengusulkan sebuah penelitian yang berjudul “Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Pada Remaja Dengan Integrasi Metode *Analytical hierarchy process* Dan *Certainty factor* Berbasis Web” dengan harapan dapat membantu dan mempermudah pengguna yang ingin mengetahui diagnosis kecanduan *game online* serta penanganan atau solusinya dengan tepat, terkhusus untuk pendidik pada Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecanduan siswanya terhadap *game online*, mengingat usia siswa pada kelas X hingga XII memiliki tingkat kerawanan yang cukup mengkhawatirkan, maka perlu pengontrolan dari orang tua ataupun pendidik, sehingga membentuk generasi muda yang tidak minim literasi mengenai dampak bermain *game online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan penulis, masalah yang dapat diidentifikasi yakni diantaranya:

1. Masih sedikit masyarakat yang mengetahui gejala dari aspek kecanduan *game online*, terutama para pendidik atau guru untuk mengantisiasi adanya kecanduan *game online* pada siswanya.
2. Banyak masyarakat tertutama para orang tua dan guru yang belum mengetahui cara mencegah tingkat kecanduan *game online*
3. Masih sedikit penelitian dalam negeri yang membahas mengenai gejala tingkat kecanduan *game online* dan penanganannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang penulis jelaskan, rumusan masalah yang dapat dijabarkan anatara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi yang tepat dalam mencegah atau menangani gejala kecanduan *game online*?
2. Bagaimana membuat aplikasi Sistem Pakar dalam mendiagnosis gejala kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)?
3. Bagaimana cara kerja aplikasi Sistem Pakar dalam mendiagnosis gejala kecanduan *game online* hingga menampilkan solusi?

1.4 Batasan Masalah

Dari yang telah diuraikan penulis pada latar belakang, agar pembahasan tidak menyimpang serta tetap terarah pada topik permasalahan, maka penulis menguraikan batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Sistem pakar yang dibuat penulis menggunakan platform Web dan menggunakan bahasa pemrograman PHP
2. Sasaran pengguna sistem pakar yang dibuat penulis adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya pada kelas XII.

1.5 Maksud dan Tujuan

1.5.1 Maksud Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian yang diusung penulis yakni diantaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui aspek kecanduan *game online* yang dimiliki pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).
2. Membangun sistem pakar yang dapat mendekripsi dan mengidentifikasi gejala kecanduan *game online* berdasarkan analisis bobot dengan *analytical hierarchy process* dan perhitungan dengan metode *certainty factor*.

1.5.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan penulis, yakni untuk menghasilkan Sistem Pakar yang dapat mendiagnosa gejala kecanduan *game online* dengan metode *certainty factor* dan *analytical hierarchy process* agar pengguna sistem mengetahui solusi awal untuk menangani kecanduan *game online*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis dengan mengusung rancangan bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* dengan berbasis *website* dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, yakni:

1.6.1 Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis yakni mengimplementasikan dan mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama kuliah yang digunakan sebagai acuan dan referensi dalam membuat aplikasi sistem pakar khususnya sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online*, penelitian ini juga dapat menjadi dasar atau basis untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang kecanduan *game online* dan pengembangan sistem pakar yang lebih kompleks atau berfokus pada aspek-aspek lain dari kecanduan *game*.

1.6.2 Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik atau pengajar yakni dapat memudahkan dalam memberikan gambaran mengenai dampak bermain *game online*, serta membantu pemantauan dan pencegahan terjadinya kecanduan *game online* pada para peserta didiknya, yang mungkin tidak dapat terpantau oleh orang tuanya.

1.6.3 Bagi Masyarakat dan Pengguna

Manfaat bagi masyarakat terutama bagi para pengguna *game online* yakni dapat mengetahui diagnosis gejala dan tingkat kecanduan *game online* serta solusi untuk penanganan awal.

1.6.4 Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon

Manfaat bagi universitas yakni menjadikan penelitian ini sebagai tolak ukur untuk menghasilkan lulusan sarjana yang dapat mengimplementasikan hasil penelitiannya ke dalam dunia kerja, serta dijadikan sebagai salah satu sumber untuk dijadikan referensi dalam pengembangan keilmuan dan pengetahuan khususnya untuk Program Studi Teknik Informatika.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Metode penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan AHP digunakan untuk menggambarkan fenomena penelitian dengan menganalisis data dari berbagai sumber. Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan AHP memberikan bobot pada faktor-faktor relevan. AHP membantu mengukur signifikansi faktor-faktor tersebut dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih informasional (Ningrum et al., 2020).

Metode penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan *certainty factor* adalah pendekatan untuk mengolah data penelitian dan memberikan deskripsi mendalam tentang suatu fenomena. Langkah-langkahnya melibatkan pengumpulan dan analisis data menggunakan

statistik deskriptif dan *certainty factor* untuk membuat kesimpulan yang kuat dan pemahaman mendalam tentang masalah penelitian. Keandalan dan keakuratan data sangat penting dalam metode ini (Ika Hidayati et al., 2018).

Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode analisis deskriptif yang merupakan metode untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena atau kejadian yang diteliti secara detail. Tujuan utama dari metode deskriptif adalah memberikan gambaran yang jelas tentang karakteristik atau kriteria, keadaan, atau hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian.

1.7.2 Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan penulis dalam pengumpulan data dengan memperhatikan metode penelitian, yakni:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi secara lisan melalui dialog dan interaksi langsung dengan individu yang memiliki wawasan atau pengetahuan yang relevan untuk penelitian yang sedang dilakukan (Febriansyah & Aminah, 2021).

Teknik wawancara melibatkan interaksi antara peneliti dan responden untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan penelitian. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau melalui media komunikasi online seperti *email* atau lainnya. Dimana narasumber yang terlibat dari wawancara yang dilakukan penulis adalah pakar dan guru Sekolah Menengah Atas pada SMA Negeri 1 Jamblang.

2. Kuesioner

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembaran kuisioner. Peneliti akan menyebarkan kuisioner kepada sejumlah mahasiswa yang akan menjadi responden dalam penelitian ini. Kuisioner merupakan alat untuk mengumpulkan

data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden. Penggunaan kuisioner dapat menjadi metode yang efisien jika peneliti memiliki tujuan yang jelas dan harapan yang konkret terhadap tanggapan dari responden (Asasunnaja, 2019).

Teknik kuesioner melibatkan penggunaan pertanyaan tertulis yang disebarluaskan kepada responden yakni siswa Sekolah Menengah Atas pada SMA Negeri 1 Jamblang untuk mengumpulkan data. Kuesioner dapat berupa daftar pertanyaan dengan pilihan jawaban tertentu (kuesioner terstruktur) atau pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden memberikan jawaban bebas (kuesioner tidak terstruktur).

3. Studi Literatur

Penelitian studi literatur adalah jenis penelitian yang memanfaatkan data dan informasi yang ditemukan dalam sumber-sumber seperti dokumen, buku, artikel, majalah, berita, dan lain sebagainya (Idhartono, 2020).

Dari deskripsi di atas maka dapat dikatakan bahwa teknik studi literatur melibatkan tinjauan dan analisis literatur yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Studi literatur membantu peneliti dalam memahami perkembangan terkini, teori, dan temuan penelitian terkait dengan fenomena yang diteliti.

1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis yakni metode pengembangan *waterfall*, yang memiliki keunggulan dalam implementasi berurutan mulai dari analisis hingga dukungan (*support*). Setiap tahap dalam model ini memiliki spesifikasinya sendiri, sehingga memungkinkan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan (Hamdi Nasution & Agustin, 2023).

Metode *waterfall* adalah model tradisional dalam pengembangan perangkat lunak, di mana proses berjalan berurutan dan hierarkis. Dalam metode *waterfall*, pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi

beberapa tahap yang dilakukan secara berurutan, dan setiap tahap harus selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pengembangan dibagi menjadi tahap-tahap seperti analisis kebutuhan, perancangan (*design*), implementasi (*coding*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

1.8 Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah pada SMA Negeri 1 Jamblang, yang beralamat di Jl. Nyi Mas Rara Kerta, Sitiwinangun, Kec. Jamblang, Kab. Cirebon Prov. Jawa Barat. Dengan jadwal pelaksanaan dimulai sejak April 2023 – September 2023, yang ditunjukkan pada tabel 1. 1.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	2023					
	4	5	6	7	8	9
Analisis kebutuhan						
Desain sistem						
Penulisan program						
Pengujian program						
Pemeliharaan program						
Penulisan laporan akhir						

1.9 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam sebuah penelitian harus dilakukan secara terarah berdasarkan sistematika yang teratur. Secara garis besar sistematika penulisan terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi, latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir, jadwal penelitian dan sistematika penulisan

- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
- Bab ini memberikan gambaran singkat tentang penelitian-penelitian sebelumnya dengan tema serupa untuk menunjukkan kebaruan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis.
- BAB III : LANDASAN TEORI**
- Bab ini memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan
- BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**
- Bab ini membahas analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, dan deskripsi sistem. Juga membahas kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta pemodelan sistem dengan *Use case diagram* dan *Activity diagram*. Selain itu, merangkum rancangan sistem termasuk perancangan modul, model arsitektur, dan antarmuka aplikasi.
- BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM**
- Bab ini berisi kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat, pengujian sistem dan kesimpulan hasil pengujian
- BAB VI : HASIL DAN PEMBAHASAN**
- Bab ini berisi hasil dan pembahasan sistem yang telah dibuat, beserta cara untuk menggunakan disertai *Screenshot* program
- BAB VII : PENUTUP**
- Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk menunjang keberlangsungan program serta pengembangan dari sistem yang penulis buat

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang diusung penulis merupakan sebuah Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*, yang mungkin terdapat kesamaan dalam topik dan tema yang diangkat oleh penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dan hal tersebut dapat dianggap sebagai plagiarisme atau peniruan yang melanggar hak cipta. Maka diperlukan tinjauan pustaka dalam pembuatan sebuah penelitian.

Tinjauan pustaka adalah kumpulan ringkasan yang menjelaskan penelitian sebelumnya yang memiliki tema atau topik yang serupa dengan penelitian saat ini. Tujuannya adalah untuk digunakan sebagai referensi dan pembanding dalam mencari informasi tentang kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, yang dapat diperoleh dari berbagai jenis penelitian, seperti jurnal, skripsi, atau tesis. Di bawah ini adalah tinjauan literatur yang memiliki tema yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis.

Menurut (Hamdi Nasution & Agustin, 2023) dalam jurnal “Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Berbasis Web Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan” menjelaskan mengenai pembuatan aplikasi sistem pakar dengan berbasis *website* yang dapat mengidentifikasi gejala kecanduan *game online* dengan metode *Case Based Reasoning*.

Permasalahan yang mendasari dilakukannya penelitian tersebut yakni banyaknya kasus kecanduan *game online* yang dialami remaja. Dalam kasus ini pada SMP Negeri 27 Medan yang perlu adanya pendekripsi diagnosis gejala kecanduan *game online*, sehingga dapat diketahui apakah siswa telah menjadi pecandu atau tidak.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut yakni dengan metode penelitian deskriptif atau penelitian analisis. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah dengan metode *waterfall* yang bertujuan untuk mempermudah perancangan aplikasi secara berurut. Metode *case based reasoning* digunakan untuk perhitungan dalam proses pengujian sistem, dengan cara menetapkan nilai

pada setiap gejala dan dijadikan pemecahan masalah menggunakan data yang tersimpan pada kasus sebelumnya. Sistem yang dibuat yakni menggunakan platform *website* sehingga sistemnya dapat dibuka pada berbagai perangkat.

Hasil akhir yang dicapai dari penelitian tersebut yakni aplikasi diagnosis gejala kecanduan *game online* yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya dan dapat mendeteksi kecanduan *game online* dengan baik.

Menurut (Rahmatin I, Mutmainnah & Pratama A., 2023) dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Pakar Mendeteksi Tingkat Kecanduan Belanja Online Pada Wanita Berbasis Web Menggunakan Metode *Certainty factor*” mengulas mengenai rancang bangun sistem pakar untuk mendeteksi tingkat kecanduan belanja *online* para wanita.

Permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini adalah karena banyaknya wanita yang mudah tergoda dan tergiur ketika berbelanja *online* yang menjadikan timbulnya ketergantungan dan kecanduan dalam berbelanja *online*.

Metode dalam perancangan sistem tersebut dengan menggunakan metode *certainty factor* yang merupakan suatu metode yang digunakan dalam pemecahan masalah ketidakpastian pemikiran seorang pakar, dengan cara mempertimbangkannya menggunakan perhitungan.

Sistem dalam penelitian sistem pakar tersebut menggunakan platform web yang dapat mempermudah pengguna dalam mengakses sistem dalam berbagai perangkat. Alur program pada penelitian tersebut yakni digambarkan dalam diagram alir proses atau *flowchart*.

Hasil yang dicapai dalam penelitian tersebut yaitu berupa sistem pakar yang dapat mendiagnosis kecanduan belanja *online* dengan metode *certainty factor* dengan menciptakan keluaran persentase tingkat kecanduan ringan, sedang dan tinggi.

Menurut (Wardani F, Lestari S & Chulkamdi M., 2022) dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul “Penerapan *Forward Chaining* Sebagai Identifikasi Dampak Negatif Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Mental Dan Perilaku Remaja” membahas mengenai rancang bangun sistem pakar terhadap identifikasi kecanduan *game online* yang berdampak negatif terhadap remaja.

Permasalahan yang menjadi dasar penelitian tersebut adalah adanya resiko ketergantungan bermain *game online* yang menjadi penyebab timbulnya masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku pada remaja.

Metode yang digunakan untuk tahapan penelitian adalah dengan metode *Forward Chaining* merupakan penalaran kedepan yang dimulai pada fakta-fakta yang sudah didefinisikan pada sistem pakar, yang digunakan sebagai inferensi pada sistem pakar untuk mengolah data hasil wawancara dengan pakar ahli di bidang psikologi.

Sistem dalam penelitian tersebut menggunakan platform web yang dapat diakses pada berbagai perangkat. Alur program yang digunakan dalam penelitian tersebut digambarkan dengan diagram alir proses atau *flowchart* yang menjelaskan mengenai tahapan dalam penelitian.

Hasil yang dicapai dari penelitian tersebut yaitu sebuah hasil pengujian yang telah diperoleh sesuai dengan basis keilmuan pakar ahli dan pada pengujian validasi sistem menghasilkan kesimpulan jika diagnosis dan *rule* yang disusun telah sesuai dengan data dari pakar ahli.

Menurut (Yandri, 2022) pada jurnal penelitiannya yang berjudul “Sistem Pakar Deteksi Digital Kecenderungan Kecanduan *Game* Pada Remaja Menggunakan Metode *Forward Chaining* Berbasis Web” membahas mengenai sistem pakar yang dapat mendeteksi tingkat kecanduan *game* dengan metode *forward chaining* sehingga didapat hasil deteksi dan solusinya.

Permasalahan yang mendasari adanya penelitian tersebut yaitu banyaknya orang yang bermain *game* baik anak-anak hingga orang dewasa hingga lupa akan waktu dan lingkungan sekitarnya, sampai menimbulkan dampak negatif.

Metode yang digunakan dalam tahap penelitian tersebut yakni dengan metode *forward chaining* yang merupakan suatu metode pencarian dan pemecahan masalah dari premis menuju kesimpulan akhir. Sistem yang dibuat dalam penelitian tersebut yakni menggunakan platform *website* sehingga sistemnya dapat dibuka pada berbagai perangkat.

Hasil akhir dari penelitian tersebut yaitu sebuah aplikasi sistem pakar yang dapat membantu orang tua dalam mendeteksi tingkat kecanduan *game* pada anaknya.

Menurut (Aziz A, Utomo Y & Yuliana D., 2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Metode *Certainty factor* Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosis Kecanduan *Smartphone*” membahas mengenai pembuatan sistem pakar yang berguna untuk mendiagnosis kecanduan *smartphone* dan dapat menghasilkan solusi pagi pecandunya.

Permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian tersebut yaitu banyaknya ketergantungan orang-orang terhadap penggunaan *smartphone* pada zaman yang semakin canggih ini menyebabkan adanya kecanduan dan dampak buruk bagi kehidupan sosial pecandu tersebut.

Metode yang digunakan dalam tahap perancangan pada penelitian tersebut yakni dengan metode *certainty factor* dengan membuat *knowledge base* dan mengubah kedalam berbagai aturan sebagai gambaran pengetahuan.

Sistem pakar yang dibuat dalam penelitian tersebut yaitu dengan menggunakan platform android. Alur program dalam penelitian tersebut digambarkan dengan diagram alir sistem atau biasa disebut dengan *flowchart*.

Hasil akhir yang dicapai dalam penelitian tersebut yaitu sistem pakar yang mampu mendeteksi tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* serta solusi dari tiap tingkatan kecanduan tersebut.

Menurut (Wahyudi M, Buaton R & Sembiring H., 2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Dengan Metode *K-Nearest Neighbor*” membahas tentang rancang bangun sistem pakar yang mendiagnosis gejala dari kecanduan *game online* yang mengimplikasi psikologis dalam fase perkembangan menuju dewasa.

Permasalahan yang mendasari adanya penelitian tersebut yakni munculnya banyak jenis permainan salah satunya *game online* yang sering dimainkan pelajar, mahasiswa ataupun masyarakat hingga menimbulkan ketagihan dan kecanduan dalam bermain *game online* dan perlu adanya penanganan kepada psikiater, namun banyak penghambat untuk mendatanginya.

Metode yang digunakan adalah metode *K-Nearest Neighbor* (KNN) yakni sebuah metode pemecahan masalah mengenai klasifikasi terhadap objek yang berdasarkan data pembelajaran yang paling dekat dengan penelitian sebelumnya.

Hasil akhir yang dicapai dari dilakukannya penelitian tersebut yaitu sebuah sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* yang dapat membantu dan mengetahui dampak bermain *game online* dan mendapat penanganan tanpa mendatangi psikiater secara langsung.

Menurut (Kartika Wibisono & Tri Wulandari, 2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Pada Remaja Menggunakan Metode *Certainty factor*” membahas mengenai pembuatan sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* khususnya pada remaja.

Permasalahan yang menjadi dasar dari dilakukannya penelitian tersebut adalah dari banyaknya pengguna *game online* pada remaja yang menyebabkan adanya ketergantungan dan kecanduan dalam bermain *game online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian jurnal tersebut yaitu dengan menggunakan metode *certainty factor* yang mampu menangani ketidakpastian antara hubungan gejala dan penyebab yang belum pasti. Alur kerja atau *workflow* sistem dalam jurnal tersebut digambarkan dengan menggunakan *activity diagram* atau diagram aktivitas.

Hasil yang dicapai dari penelitian tersebut yaitu pernyataan bahwasannya metode *certainty factor* dapat diterapkan pada suatu sistem pakar, yang membantu menghasilkan *output diagnosis* gejala kecanduan dari bermain *game online*.

Menurut (Sadewa R & Supatman, 2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Berbasis Web” menjelaskan mengenai sebuah sistem pakar yang dapat mendiagnosa gejala kecanduan *game online*.

Permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian tersebut yaitu disebabkan karena banyaknya dampak negatif dari pengaruh bermain *game online* salah satunya yaitu adanya tenakan mental akibat terlalu sering bermain *game online*.

Sistem pakar dalam penelitian pada jurnal tersebut yaitu dengan menggunakan platform web yang dapat membantu mempermudah pengguna dalam mengakses sistem tersebut.

Hasil akhir yang dicapai dalam penelitian pada jurnal tersebut yaitu sebuah sistem pakar yang dapat mendiagnosis gejala dari kecanduan *game online* yang dilakukan oleh pengguna.

Menurut (Rawansyah, Arief S & Amin A., 2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Pakar Diagnosis Tingkat Kecanduan *Online Game* Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode *Certainty factor*” membahas tentang rancang bangun sistem pakar yang dapat mendiagnosis tingkat kecanduan *game online*.

Permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian tersebut yaitu dikarenakan banyaknya orang yang tidak menyadari apabila dirinya telah mengidap kecanduan *game online* karena pengaruh ketergantungannya dalam bermain *game online* secara berlebihan.

Metode dalam penelitian yang digunakan adalah dengan metode *certainty factor* untuk mengetahui tingkat kepastian dari hubungan gejala dan diagnosis penyakit dengan akurat yang telah dinilai aspeknya oleh psikolog sebagai pakar.

Sistem pakar dalam penelitian pada jurnal tersebut yaitu menggunakan platform web yang dapat memudahkan para penggunanya untuk mengakses sistem tersebut.

Alur program pada penelitian tersebut digambarkan dengan diagram alur sistem dan juga *Work Breakdown Structure* (WBS) yang digunakan untuk *breakdown* atau memecahkan tiap proses pekerjaan menjadi lebih detail.

Hasil yang dapat dicapai dari penelitian tersebut yaitu sebuah sistem pakar diagnosis tingkat kecanduan *online game* dengan berbasis *website* menggunakan metode *certainty factor* dengan tingkat akurasi 100%.

Menurut (Saratun S, 2019) dalam skripsinya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* Berbasis Android” membahas mengenai sistem pakar yang mempu mendiagnosis gejala dari kecanduan *game online* dengan platform android.

Permasalahan yang mendasari penelitian tersebut yaitu karena lebih banyaknya dampak negatif yang mendominasi dalam pengaruh bermain *game online* hingga menyebabkan timbulnya ketergantungan dan kecanduan terhadap *game online*.

Metode yang digunakan dalam tahap penelitian tersebut adalah metode *waterfall* yang digunakan dalam penyusunan perancangan sistem pakar tersebut. Dengan bantuan metode *certainty factor* sebagai perhitungan dalam mencari kesimpulan kepastian untuk hasil yang sesuai dan akurat.

Sistem pakar dalam skripsi tersebut dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile* yaitu android. Alur kerja sistem pada skripsi tersebut yakni dijelaskan dalam *flowmap* sistem.

Hasil yang dicapai dalam skripsi tersebut yaitu sebuah aplikasi sistem pakar dengan berbasis *mobile* yakni dapat digunakan atau diakses dengan *smartphone* android dan dapat diakses tanpa terhubung dengan jaringan internet.

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

No.	Penulisan	Judul	Pembahasan
1.	Hamdi Nasution & Agustin F (2023)	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Berbasis Web Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan	<p>Pada jurnal penelitian ini menjelaskan mengenai pembuatan aplikasi sistem pakar dengan berbasis <i>website</i> yang dapat mengidentifikasi gejala kecanduan <i>game online</i> dengan metode <i>Case Based Reasoning</i>.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada identifikasi gejala kecanduan <i>game online</i> menggunakan <i>Analitycal Hierarchy Process</i> dan <i>certainty factor</i>, sehingga persentase hasil analisis dan perhitungan lebih akurat dan tepat 100%.</p>

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

No.	Penulisan	Judul	Pembahasan
2.	Rahmatin I, Muthmainnah & Pratama A (2023)	Sistem Pakar Mendeteksi Tingkat Kecanduan Belanja Online Pada Wanita Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Certainty factor</i>	<p>Pada jurnal penelitian ini mengulas mengenai rancang bangun sistem pakar untuk mendeteksi tingkat kecanduan belanja <i>online</i> para wanita.</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada diagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> dengan bantuan metode <i>Analytical hierarchy process</i>.</p>
3.	Wardani F, Lestanti S & Chulkamdi M (2022)	Penerapan <i>Forward Chaining</i> Sebagai Identifikasi Dampak Negatif Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Kesehatan Mental Dan Perilaku Remaja	<p>Pada jurnal ilmiah ini membahas mengenai rancang bangun sistem pakar terhadap identifikasi kecanduan <i>game online</i> yang berdampak negatif terhadap remaja, dengan menerapkan metode <i>Forward Chaining</i>.</p> <p>Perbedaan: Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendiagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> dengan metode AHP dan <i>certainty factor</i>.</p>
4.	Yandri (2022)	Sistem Pakar Deteksi Digital Kecenderungan Kecanduan <i>Game</i> Pada Remaja Menggunakan Metode <i>Forward Chaining</i> Berbasis Web	<p>Pada jurnal penelitiannya membahas mengenai sistem pakar yang dapat mendeteksi tingkat kecanduan <i>game</i> dengan metode <i>forward chaining</i> dan berbasis kasus (<i>Case-Based Reasoning</i>)</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada diagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> dengan metode AHP dan <i>certainty factor</i> dengan basis pengetahuan (<i>Knowledge Base</i>).</p>

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

No.	Penulisan	Judul	Pembahasan
5.	Aziz A, Utomo Y & Yuliana D (2022)	Implementasi Metode <i>Certainty factor</i> Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosis Kecanduan <i>Smartphone</i>	<p>Pada jurnal penelitian ini membahas mengenai pembuatan sistem pakar yang berguna untuk mendiagnosis kecanduan <i>smartphone</i> dengan metode <i>certainty factor</i>.</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada diagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> pada remaja berbasis web dengan bantuan metode <i>Analitycal Hierarchy Process</i>.</p>
6.	Wahyudi M, Buaton R & Sembiring H (2022)	Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja Menggunakan Metode <i>Certainty factor</i>	<p>Pada jurnal ini membahas tentang rancang bangun sistem pakar yang mendiagnosis gejala dari kecanduan <i>game online</i> yang mengimplikasi psikologis dalam fase perkembangan menuju dewasa.</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada diagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> berbasis web dengan metode AHP dan didasari dengan basis pengetahuan.</p>
7.	Wibisono S, Wulandari A & Supriyatn (2021)	Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja Menggunakan Metode <i>Certainty factor</i>	<p>Pada jurnal penelitian ini membahas mengenai pembuatan sistem pakar diagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> khususnya pada remaja.</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis dilakukan dengan bantuan metode <i>Analitycal Hierarchy Process</i> dalam menentukan bobot pakar yang tepat dan akurat.</p>

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

No.	Penulisan	Judul	Pembahasan
8.	Sadewa R & Supatman (2021)	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Berbasis Web	<p>Pada jurnal ini menjelaskan mengenai sebuah sistem pakar yang dapat mendiagnosis gejala kecanduan <i>game online</i>.</p> <p>Perbedaan: Metode yang digunakan penulis adalah metode AHP dan <i>certainty factor</i>, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.</p>
9.	Rawansyah, Arief S & Amin A (2020)	Sistem Pakar Diagnosis Tingkat Kecanduan <i>Online Game</i> Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode <i>Certainty factor</i>	<p>Pada jurnal ini membahas tentang rancang bangun sistem pakar yang dapat mendiagnosis tingkat kecanduan <i>game online</i>.</p> <p>Perbedaan: Metode yang digunakan penulis dalam mendiagnosis gejala kecanduan <i>game online</i> pada remaja adalah metode <i>Analitycal Hierachy Process</i>.</p>
10.	Saratun S (2019)	Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Berbasis Android	<p>Pada skripsi ini membahas mengenai sistem pakar yang mempu mendiagnosis gejala dari kecanduan <i>game online</i> dengan platform android.</p> <p>Perbedaan: Dalam penelitian yang dilakukan penulis menggunakan platform web yang responsif dengan <i>framework Bootstrap</i>, serta menggunakan integrasi metode AHP dan <i>certainty factor</i>.</p>

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bagian ini penulis menjabarkan teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam penulisan usulan penelitian untuk laporan skripsi yang penulis buat sesuai dengan judul yang diusulkan penulis. Berikut pengertian-pengertian dari landasan teori yang akan digunakan penulis:

3.1 Konsep Dasar Sistem

3.1.1 Sistem Pakar

Sistem pakar merupakan salah satu bagian dari kecerdasan buatan yang dirancang untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dan memerlukan pengetahuan khusus dari para tenaga ahli dalam bidangnya. Sistem pakar ini menggunakan fakta, teknik, dan ilmu pengetahuan yang dianalisis untuk mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Pengambilan keputusan mengandalkan aturan atau logika yang telah disimpan di dalamnya. Dengan sistem pakar ini, pengguna dapat mendapatkan solusi untuk masalah yang kompleks dan sulit dipecahkan oleh orang biasa (Shobriyansyah R, 2020).

Dari uraian di atas dapat dinyatakan bahwasannya sistem pakar adalah suatu sistem pembentuk perangkat lunak dalam komputer yang menjadi salah satu bagian kecerdasan buatan, dengan perancangannya berdasarkan fakta dan basis pengetahuan yang bersumber dari fakta.

3.1.2 Adiksi *Game Online*

1. Definisi *Game Online*

Game online merupakan sebuah permainan yang terhubung dengan perangkat atau jaringan internet dengan berbagai macam aliran yang dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih. Menurut (Gradistia Bai F, 2015) anak akan terus terikat dan terkait dengan dunia *game online*, karena merasa puas dengan fitur dalam *game online* yang membuat anak sulit mengontrol diri mengenai ide-ide kreatifitas dalam keterlibatannya pada *game online*.

Game online menyebabkan adanya dampak yang sangat serius khususnya mengenai perkembangan psikis seseorang, seperti pada *game* dengan kategori perkelahian atau kekerasan dapat mengakibatkan peningkatan pikiran maupun perilaku agresif seseorang (Sri Wahyuni, 2018).

2. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Seseorang dapat dinyatakan sebagai seorang yang kecanduan *game* dipengaruhi oleh tujuh kriteria kecanduan *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh Dr. AA Sri Wahyuni, SpKJ (Sri Wahyuni, 2018) yang merupakan seorang psikiater dan menuliskan review jurnalnya yang berjudul “Psikoterapi Pada Adiksi *Game online*” tahun 2018 yang didasari oleh buku *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents* karya Jeroen S. Lemmens , Patti M. Valkenburg & Jochen Peter. Bahwasannya tujuh kriteria kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

- a. *Salience* yaitu suatu kondisi di mana bermain *game* menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang, sehingga menguasai pikiran (ketergantungan), perasaan (keinginan yang kuat), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Saat suatu kegiatan menjadi pusat perhatian utama dalam kehidupan seseorang, kondisi ini dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kepentingan kognitif (ketika seseorang sering memikirkan tentang kegiatan tersebut) dan perilaku (contohnya ketika seseorang mengabaikan kebutuhan dasar seperti tidur, makan, atau kebersihan demi melakukan kegiatan tersebut).
- b. *Tolerance* yaitu suatu proses di mana seseorang mulai bermain *game* dengan intensitas dan frekuensi yang semakin meningkat, sehingga secara perlahan meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.
- c. *Mood modification* adalah perubahan perasaan yang dipicu oleh kegiatan yang dialami secara pribadi.

- d. *Relapse* yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat terjadi bahkan setelah jangka waktu yang terkendali dan teratur sebelumnya.
- e. *Withdrawal* adalah perasaan dan dampak fisik negatif saat bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Gejalanya meliputi kesedihan, mudah tersinggung, dan mungkin gejala fisik seperti gemetar.
- f. *Conflict* yaitu suatu hal yang merujuk pada segala bentuk konflik interpersonal yang timbul karena bermain *game* secara berlebihan. Konflik bisa timbul antara pemain dan orang di sekitarnya, melibatkan argumen, penolakan, serta perilaku tidak jujur seperti kebohongan dan penipuan.
- g. *Problems* yaitu hal yang merujuk pada masalah yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game* yang berlebihan. Masalah ini terkait dengan pergeseran fokus dari tugas utama seperti pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sosial ke dalam permainan. Ini juga bisa menimbulkan konflik internal dan rasa kehilangan kendali.

3. Gejala Kecanduan *Game Online*

Gejala yang disebutkan memiliki 15 indikator gejala yang merupakan hasil analisis penulis dari beberapa jurnal dan buku yang berhubungan dengan adiksi *game online*. Jurnal tersebut yaitu Wardani, dkk (2022) dan Yandri (2022). Indikator dan item gelaja yang disebutkan penulis merupakan hasil dari wawancara dan validitas pakar, yakni dengan Bapak M Azka Maulana, S.Psi., M.Psi, Psikolog, yang merupakan seorang dosen pada Universitas Muhammadiyah Cirebon, pada Program Studi Tasawuf dan Psikoterapi serta Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), serta Ibu Sofia Halida Fatma, S. Psi., M.Psi., Psikolog yang merupakan seorang psikolog klinis.

Tabel 3. 1 Gejala Kecanduan *Game online*

Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item
<i>Salience</i>	Selalu terpikir bermain <i>game online</i> (pikiran)	IND1-S	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	G1
			selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	G2
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	G3
	Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain <i>game online</i> (perilaku)	IND2-S	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	G4
	merasa ingin terus bermain <i>game online</i> dalam keadaan apapun (perasaan)	IND3-S	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	G5
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?	G6
<i>Tolerance</i>	ingin terus menambah jumlah waktu dalam bermain <i>game online</i>	IND1-T	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?	G7
			selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	G8
<i>Mood modification</i>	melupakan dan melupakan masalah dengan bermain <i>game online</i>	IND1-M	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain <i>game online</i> untuk meredakan emosi?	G9
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain <i>game online</i> ?	G10
	kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain <i>game online</i>	IND2-M	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain <i>game online</i> ?	G11

Tabel 3. 1 Gejala Kecanduan *Game online* (Lanjutan)

Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item
<i>Relapse</i>	terus terpikirkan bermain <i>game online</i> meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran)	IND1-R	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain <i>game online</i> ?	G12
			selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain <i>game online</i> , apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	G13
	tidak berhenti bermain <i>game online</i> walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku)	IND2-R	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain <i>game online</i> meski anda mengetahui dampak negatifnya?	G14
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain <i>game online</i> dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	G15
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> ?	G16
	merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain <i>game online</i> (perasaan)	IND3-R	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	G17
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain <i>game online</i> ?	G18
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain <i>game online</i> , bahkan ketika anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	G19
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain <i>game online</i> ?	G20

Tabel 3. 1 Gejala Kecanduan *Game online* (Lanjutan)

Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item
<i>adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis)</i>	IND4-R	IND4-R	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	G21
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain <i>game online</i> ?	G22
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	G23
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain <i>game online</i> ?	G24
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain <i>game online</i> ?	G25
<i>Withdrawal</i>	merasakan emosi seperti marah, kecewa, gelisah, sedih dan bingung ketika tidak bermain <i>game online</i>	IND1-W	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	G26
	menyendiri dan tidak ingin diganggu karena bermain <i>game online</i> berlebihan	IND2-W	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain <i>game online</i> ?	G27
<i>Conflict</i>	sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain <i>game online</i>	IND1-C	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain <i>game online</i> ?	G28

Tabel 3. 1 Gejala Kecanduan *Game online* (Lanjutan)

Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item
<i>Conflict</i>			selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?	G29
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	G30
	memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain <i>game online</i>	IND2-C	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?	G31
<i>Problem</i>	keberfungsi psikologis diri	IND1-P	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	G32
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	G33
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	G34
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?	G35
			selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	G36
			selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	G37

Sumber: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi, Psikolog

4. Solusi Penanganan Dari Kecanduan *Game Online*

Pengelolaan dan penyelesaian bagi individu yang mengalami kecanduan terhadap permainan *game online* sangat tergantung pada kategori spesifik dari kecanduan yang mereka alami. Informasi ini diperoleh melalui serangkaian wawancara yang dilakukan oleh seorang pakar dalam bidang psikologi, yang dengan cermat menguraikan beberapa pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi dan merespons kecanduan terhadap permainan *game online*. Beberapa penatalaksanaan atau penanganan yang baik bagi pecandu *game online* yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Solusi Penanganan Kecanduan *Game online*

Kategori Kecanduan	Solusi Penanganan
Ringan	Mengurangi waktu bermain <i>game online</i> dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain <i>game online</i> , sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Sedang	Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater. Selain itu cobalah untuk: 1. Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal seminggu selama 2x2 jam 2. Makan secara teratur: a. Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB b. Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB c. Makan malam 17.00 – 18.00 WIB Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari 3. Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB 4. Kurangi konsumsi rokok dan kopi 5. Paksaan untuk puasa HP/ <i>game online</i> 6. Sempatkan untuk membahagiakan diri sendiri, seperti tamasya (<i>outing</i>) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali 7. Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat 8. Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali 9. Lakukan <i>passion</i> anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali 10. Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Berat	Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain <i>game online</i> , segeralah hubungi psikolog.

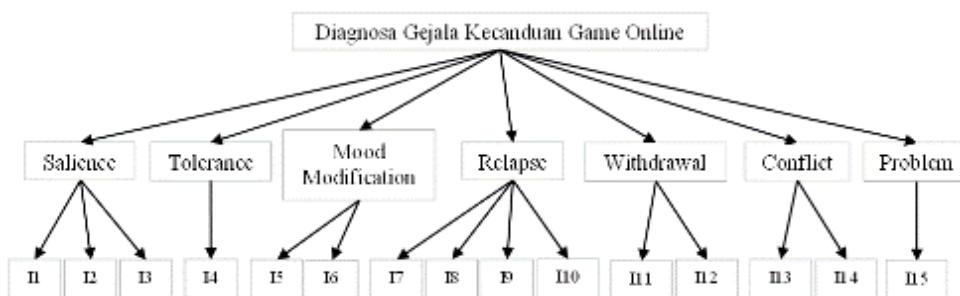
Sumber: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi, Psikolog

3.1.3 Analytical Hierarchy Process (AHP)

Analytical Hierarchy Process (AHP) membantu pemecahan masalah kompleks dengan membaginya ke dalam struktur hirarki kriteria. Hirarki tersebut mewakili representasi dari masalah yang kompleks dalam bentuk struktur dalam bentuk struktur multi level: tujuan, faktor, kriteria, sub-kriteria, dan alternatif (Priyono & Dini Utami, 2018).

Dalam kutipan Khadaffi dkk pada tahun 2021 pada jurnal (Christy & Bella, 2022) mengatakan bahwa AHP adalah sebuah metode yang digunakan untuk melakukan peringkat pada alternatif keputusan dan memilih alternatif terbaik dengan mempertimbangkan beberapa kriteria.

Analisis Hierarchy Process (AHP) adalah metode pendukung keputusan yang membantu dalam memperoleh konsistensi dalam struktur multi-level untuk memecahkan masalah kompleks. Struktur ini melibatkan berbagai level, dimulai dari tujuan hingga alternatif, melalui faktor, kriteria, sub-kriteria, dan lainnya. Contohnya adalah penggunaan AHP untuk mendiagnosis gejala kecanduan *game online*, dengan struktur hierarki yang menggambarkan tujuan, kriteria, dan sub-kriteria.



Gambar 3. 1 Contoh Struktur Hierarki AHP Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*

Tahap selanjutnya setelah didapat hierarki identifikasi masalah dari diagnosis gejala kecanduan *game online*, yaitu mencari nilai prioritas dari setiap sub kriteria dengan melakukan sintesis terhadap perbandingan sub kriteria dan perhitungan nilai eigen untuk mendapatkan nilai prioritas setiap sub kriteria.

Setelah mendapat nilai prioritas setiap kriteria, selanjutnya yaitu menghitung nilai λ_{maks} untuk dimasukkan dalam rumus *Consistency Index (CI)*, dan menghitung nilai *Consistency Ratio (CR)* yaitu:

$$CI = \frac{\lambda_{\text{maks}} - n}{n-1} \quad \dots\dots (3.1)$$

$$CR = \frac{CI}{RI} \quad \dots\dots (3.2)$$

Keterangan:

λ_{maks} = Maksimum *eigen value*

n = banyaknya elemen/ukuran matriks

CI = *Consistency Index*

CR = *Consistency Ratio*

RI = *Random Index*

Di mana nilai RI didapatkan dari tabel nilai *random index* berikut:

Tabel 3. 3 Nilai *Random Index*

n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RI	0.00	0.00	0.58	0.90	1.12	1.24	1.32	1.41	1.45	1.48

Sumber: Mustofa, dkk (2020)

Jika nilai CR dari matriks perbandingan berpasangan (*pair-wise comparison*) kurang dari 0,100, maka konsistensi dalam keputusan masih dapat diterima. Namun, jika nilai CR melebihi batas tersebut, penilaian perlu dilakukan ulang.

Di bawah ini adalah tabel-tabel dari perhitungan matriks AHP dalam menentukan nilai bobot prioritas yang menjadi nilai CF pakar.

Tabel 3. 4 Matriks AHP Kriteria

Kriteria	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
Salience	1.000	0.200	3.000	1.000	3.000	3.000	0.333
Tolerance	5.000	1.000	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000
Mood	0.333	0.200	1.000	0.333	0.333	0.333	0.333
Relapse	1.000	0.200	3.000	1.000	1.000	1.000	1.000
Withdrawal	0.333	0.200	3.000	1.000	1.000	1.000	1.000
Conflict	0.333	0.200	3.000	1.000	1.000	1.000	1.000
Problem	3.000	0.200	3.000	1.000	1.000	1.000	1.000

Tabel 3. 5 Nilai Eigen Matriks AHP Kriteria

Nilai Eigen							Jumlah	Prioritas
0.091	0.091	0.143	0.097	0.243	0.243	0.034	0.942	0.135
0.455	0.455	0.238	0.484	0.405	0.405	0.517	2.959	0.423
0.030	0.091	0.048	0.032	0.027	0.027	0.034	0.290	0.041
0.091	0.091	0.143	0.097	0.081	0.081	0.103	0.687	0.098
0.030	0.091	0.143	0.097	0.081	0.081	0.103	0.626	0.089
0.030	0.091	0.143	0.097	0.081	0.081	0.103	0.626	0.089
0.273	0.091	0.143	0.097	0.081	0.081	0.103	0.869	0.124

Tabel 3. 6 Matriks AHP Kriteria Salience

Salience	I1	I2	I3	Nilai Eigen			Jumlah	Prioritas
I1	1.000	5.000	5.000	0.714	0.769	0.625	2.109	0.703
I2	0.200	1.000	2.000	0.143	0.154	0.250	0.547	0.182
I3	0.200	0.500	1.000	0.143	0.077	0.125	0.345	0.115

Tabel 3. 7 Matriks AHP Kriteria Mood modification

Mood	I5	I6	Nilai Eigen		Jumlah	Prioritas
I5	1.000	0.333	0.250	0.250	0.500	0.250
I6	3.000	1.000	0.750	0.750	1.500	0.750

Tabel 3. 8 Matriks AHP Kriteria Relapse

Relapse	I7	I8	I9	I10	Nilai Eigen			Jumlah	Prioritas
I7	1.000	4.000	5.000	5.000	0.606	0.706	0.500	0.500	2.312 0.578
I8	0.250	1.000	3.000	3.000	0.152	0.176	0.300	0.300	0.928 0.232
I9	0.200	0.333	1.000	1.000	0.121	0.059	0.100	0.100	0.380 0.095
I10	0.200	0.333	1.000	1.000	0.121	0.059	0.100	0.100	0.380 0.095

Tabel 3. 9 Matriks AHP Kriteria Withdrawal

Withdrawal	I11	I12	Nilai Eigen		Jumlah	Prioritas
I11	1	1	0.5	0.5	1	0.5
I12	1	1	0.5	0.5	1	0.5

Tabel 3. 10 Matriks AHP Kriteria Conflict

Conflict	I13	I14	Nilai Eigen		Jumlah	Prioritas
I13	1	1	0.5	0.5	1	0.5
I14	1	1	0.5	0.5	1	0.5

3.1.4 Certainty Factor

Certainty Factor (CF) merupakan sebuah teknik yang diperkenalkan oleh Shortliffe dan Buchanan pada tahun 1975 untuk mengatasi ketidakpastian pemikiran atau *inexact reasoning* dari seorang pakar (Rahmatin I, dkk., 2023). Penerapan metode *certainty factor* sering digunakan dalam bidang kesehatan, terutama psikologi. Salah satu contoh penerapannya adalah dalam diagnosis gangguan kepribadian (Kartika Wibisono & Tri Wulandari, 2021).

Menurut (Rachman R & Mukminin A, 2018) dalam mengekpresikan derajat keyakinan digunakan suatu nilai yang disebut *Certainty Factor* (CF) untuk mengasumsikan derajat keyakinan seorang pakar terhadap suatu data. Berikut adalah formulasi dasar dari *certainty factor*:

1. Menghitung nilai *certainty factor*

$$CF[H,E] = MB[H,E] - MD[H,E] \quad \dots \quad (3.3)$$

Keterangan:

CF = *Certainty factor* (faktor kepastian) dalam hipotesis H yang dipengaruhi oleh fakta E. Besarnya CF bervariasi dari antara -1 (ketidakpercayaan mutlak) sampai 1 (kepercayaan mutlak).

MB = *Measure of Belief* (tingkat keyakinan), adalah ukuran kenaikan dari kepercayaan hipotesis H dipengaruhi oleh fakta E.

MD = *Measure of Disbelief* (tingkat tidak keyakinan), adalah keyakinan dari ketidakpercayaan hipotesis dipengaruhi fakta E.

E = *Evidence* (peristiwa atau fakta)

H = Hipotesis (Dugaan)

2. Menghitung kombinasi nilai *Certainty factor* ($CF_{combine}$)

$$CF_{combine} =$$

$$CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1] \quad \dots \quad (3.4)$$

Contoh penerapan metode *Certainty factor* (CF) pada kasus diagnosis gejala kecanduan *game online*, berdasarkan penjelasan di atas yakni sebagai berikut:

Langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan metode *Certainty factor* (CF) adalah menetapkan sejumlah fakta gejala atau *evidence* yang dianggap signifikan, yang merupakan hasil penilaian pakar yang tercantum secara rinci dalam Tabel 3.11. Setelah tahap ini selesai, langkah berikutnya melibatkan perhitungan nilai CF *user* untuk setiap gejala yang ada dalam sistem. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendapatkan nilai CF $[H,E]$ yang diperlukan untuk perhitungan lebih lanjut dalam metode ini.

Tabel 3. 11 *Evidence*

Kode Gejala	CF Pakar	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	0,703	√						
G2	0,703	√						
G3	0,703	√						
G4	0,182	√						
G5	0,115	√						
G6	0,115	√						
G7	0,423		√					
G8	0,423		√					
G9	0,25			√				
G10	0,25			√				
G11	0,75			√				
G12	0,578				√			
G13	0,578				√			
G14	0,232				√			
G15	0,232				√			
G16	0,232				√			
G17	0,095				√			
G18	0,095				√			
G19	0,095				√			
G20	0,095				√			
G21	0,095				√			
G22	0,095				√			
G23	0,095				√			
G24	0,095				√			
G25	0,095				√			
G26	0,5					√		
G27	0,5					√		
G28	0,5						√	
G29	0,5						√	
G30	0,5						√	
G31	0,5						√	
G32	0,124							√
G33	0,124							√
G34	0,124							√
G35	0,124							√
G36	0,124							√
G37	0,124							√

Tabel di atas adalah tabel *evidence* yang menyimpan informasi tentang gejala kecanduan *game online*. Setelahnya, kita akan mencari nilai CF *User* untuk setiap gejala, untuk mendapatkan nilai CF [H,E] yang diperlukan dalam perhitungan selanjutnya.

Tabel 3. 12 CF HE untuk *Salience*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	1	0,703
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	1	0,703
G4	0,182	1	0,182
G5	0,115	1	0,115
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 3. 13 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	0,5	0,212
G8	0,423	1	0,423

Tabel 3. 14 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	1	0,25
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	0,5	0,375

Tabel 3. 15 CF HE untuk *Relapse*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	1	0,578
G13	0,578	1	0,578
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	1	0,232
G16	0,232	1	0,232
G17	0,095	1	0,095
G18	0,095	1	0,095
G19	0,095	1	0,095
G20	0,095	1	0,095
G21	0,095	1	0,095
G22	0,095	1	0,095
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	1	0,095
G25	0,095	1	0,095

Tabel 3. 16 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	0,5	0,25
G27	0,5	1	0,5

Tabel 3. 17 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	1	0,5
G29	0,5	1	0,5
G30	0,5	1	0,5
G31	0,5	0,5	0,25

Tabel 3. 18 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	0,5	0,062
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	1	0,124
G35	0,124	0,5	0,062
G36	0,124	1	0,124
G37	0,124	0,5	0,062

Selanjutnya setelah CF [H,E] atau nilai kepastian dari seluruh gejala didapatkan, langkah berikutnya adalah menghitung CF *combine* dari setiap kriteria untuk mengetahui jenis kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki *user*.

a. Menghitung CF *combine Salience*

$$\begin{aligned}
 \text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
 &= 0,703 + 0,352 * (1 - 0,703) \\
 \text{CF OLD1} &= 0,807 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old1,3} &= \text{CF[H,E]old1} + \text{CF[H,E]3} * (1 - \text{CF[H,E]old1}) \\
 &= 0,807 + 0,703 * (1 - 0,807) \\
 \text{CF OLD2} &= 0,943 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old2,4} &= \text{CF[H,E]old2} + \text{CF[H,E]4} * (1 - \text{CF[H,E]old2})
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= 0,943 + 0,182 * (1 - 0,943) \\
\text{CF OLD3} &= 0,953 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old3,5} &= \text{CF[H,E]old3} + \text{CF[H,E]5} * (1 - \text{CF[H,E]old3}) \\
&= 0,953 + 0,115 * (1 - 0,953) \\
\text{CF OLD4} &= 0,959 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old4,6} &= \text{CF[H,E]old4} + \text{CF[H,E]6} * (1 - \text{CF[H,E]old4}) \\
&= 0,959 + 0,058 * (1 - 0,959) \\
\text{CF OLD5} &= 0,961
\end{aligned}$$

CF OLD5 = 0,961 * 100% = 96,1%

b. Menghitung CF *combine Tolerance*

$$\begin{aligned}
\text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
&= 0,212 + 0,423 * (1 - 0,212) \\
\text{CF OLD1} &= 0,545
\end{aligned}$$

CF OLD1 = 0,545 * 100% = 54,5%

c. Menghitung CF *combine Mood Modification*

$$\begin{aligned}
\text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
&= 0,25 + 0,25 * (1 - 0,25) \\
\text{CF OLD1} &= 0,438 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old1,3} &= \text{CF[H,E]old1} + \text{CF[H,E]3} * (1 - \text{CF[H,E]old1}) \\
&= 0,438 + 0,375 * (1 - 0,438) \\
\text{CF OLD2} &= 0,648
\end{aligned}$$

CF OLD2 = 0,648 * 100% = 64,8%

d. Menghitung CF *combine Relapse*

$$\begin{aligned}
\text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
&= 0,578 + 0,578 * (1 - 0,578)
\end{aligned}$$

CF OLD1	=	0,822
CF Combine CF[H,E]old1,3	=	$CF[H,E]old1 + CF[H,E]3 * (1 - CF[H,E]old1)$
	=	$0,822 + 0,116 * (1 - 0,822)$
CF OLD2	=	0,843
CF Combine CF[H,E]old2,4	=	$CF[H,E]old2 + CF[H,E]4 * (1 - CF[H,E]old2)$
	=	$0,843 + 0,232 * (1 - 0,843)$
CF OLD3	=	0,879
CF Combine CF[H,E]old3,5	=	$CF[H,E]old3 + CF[H,E]5 * (1 - CF[H,E]old3)$
	=	$0,879 + 0,232 * (1 - 0,879)$
CF OLD4	=	0,907
CF Combine CF[H,E]old4,6	=	$CF[H,E]old4 + CF[H,E]6 * (1 - CF[H,E]old4)$
	=	$0,907 + 0,095 * (1 - 0,907)$
CF OLD5	=	0,916
CF Combine CF[H,E]old5,7	=	$CF[H,E]old5 + CF[H,E]7 * (1 - CF[H,E]old5)$
	=	$0,916 + 0,095 * (1 - 0,916)$
CF OLD6	=	0,924
CF Combine CF[H,E]old6,8	=	$CF[H,E]old6 + CF[H,E]8 * (1 - CF[H,E]old6)$
	=	$0,924 + 0,095 * (1 - 0,924)$
CF OLD7	=	0,931
CF Combine CF[H,E]old7,9	=	$CF[H,E]old7 + CF[H,E]9 * (1 - CF[H,E]old7)$
	=	$0,931 + 0,095 * (1 - 0,931)$
CF OLD8	=	0,938
CF Combine CF[H,E]old8,10	=	$CF[H,E]old8 + CF[H,E]10 * (1 - CF[H,E]old8)$

$$\begin{aligned}
&= 0,938 + 0,095 * (1 - 0,938) \\
\text{CF OLD9} &= 0,944 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old9,11} &= \text{CF[H,E]old9} + \text{CF[H,E]11} * (1 - \text{CF[H,E]old9}) \\
&= 0,44 + 0,095 * (1 - 0,944) \\
\text{CF OLD10} &= 0,949 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old10,12} &= \text{CF[H,E]old10} + \text{CF[H,E]12} * (1 - \text{CF[H,E]old10}) \\
&= 0,949 + 0,048 * (1 - 0,949) \\
\text{CF OLD11} &= 0,951 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old11,13} &= \text{CF[H,E]old11} + \text{CF[H,E]13} * (1 - \text{CF[H,E]old11}) \\
&= 0,951 + 0,095 * (1 - 0,951) \\
\text{CF OLD12} &= 0,956 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old12,14} &= \text{CF[H,E]old12} + \text{CF[H,E]14} * (1 - \text{CF[H,E]old9}) \\
&= 0,956 + 0,095 * (1 - 0,956) \\
\text{CF OLD13} &= 0,960
\end{aligned}$$

$$\text{CF OLD13} = 0,960 * 100\% = 96\%$$

e. Menghitung CF *combine Withdrawal*

$$\begin{aligned}
\text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
&= 0,25 + 0,5 * (1 - 0,25) \\
\text{CF OLD1} &= 0,625
\end{aligned}$$

$$\text{CF OLD2} = 0,625 * 100\% = 62,5\%$$

f. Menghitung CF *combine Conflict*

$$\begin{aligned}
\text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
&= 0,5 + 0,5 * (1 - 0,5) \\
\text{CF OLD1} &= 0,75 \\
\text{CF Combine CF[H,E]old1,3} &= \text{CF[H,E]old1} + \text{CF[H,E]3} * (1 - \text{CF[H,E]old1}) \\
&= 0,75 + 0,5 * (1 - 0,75)
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{CF OLD2} &= 0,875 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old2,4} &= \text{CF[H,E]old2} + \text{CF[H,E]4} * (1 - \text{CF[H,E]old2}) \\
 &= 0,875 + 0,25 * (1 - 0,875) \\
 \text{CF OLD3} &= 0,906
 \end{aligned}$$

$$\mathbf{CF\ OLD1 = 0,906 * 100\% = 90,6\%}$$

g. Menghitung CF *combine Problem*

$$\begin{aligned}
 \text{CF Combine CF[H,E]1,2} &= \text{CF[H,E]1} + \text{CF[H,E]2} * (1 - \text{CF[H,E]1}) \\
 &= 0,062 + 0,124 * (1 - 0,062) \\
 \text{CF OLD1} &= 0,178 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old1,3} &= \text{CF[H,E]old1} + \text{CF[H,E]3} * (1 - \text{CF[H,E]old1}) \\
 &= 0,178 + 0,124 * (1 - 0,178) \\
 \text{CF OLD2} &= 0,280 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old2,4} &= \text{CF[H,E]old2} + \text{CF[H,E]4} * (1 - \text{CF[H,E]old2}) \\
 &= 0,28 + 0,062 * (1 - 0,28) \\
 \text{CF OLD3} &= 0,325 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old3,5} &= \text{CF[H,E]old3} + \text{CF[H,E]5} * (1 - \text{CF[H,E]old3}) \\
 &= 0,325 + 0,124 * (1 - 0,325) \\
 \text{CF OLD4} &= 0,409 \\
 \text{CF Combine CF[H,E]old4,6} &= \text{CF[H,E]old4} + \text{CF[H,E]6} * (1 - \text{CF[H,E]old4}) \\
 &= 0,409 + 0,062 * (1 - 0,409) \\
 \text{CF OLD5} &= 0,445
 \end{aligned}$$

$$\mathbf{CF\ OLD2 = 0,445 * 100\% = 44,5\%}$$

Tabel 3. 19 Kesimpulan *Certainty factor*

Kriteria	Persentase
CF <i>Salience</i>	96,1%
CF <i>Relapse</i>	96%
CF <i>Conflict</i>	90,6%
CF <i>Mood modification</i>	64,8%
CF <i>Withdrawal</i>	62,5%
CF <i>Tolerance</i>	54,5%
CF <i>Problem</i>	44,5%

Dari hasil perhitungan di atas, didapat nilai CF *combine* dengan persentase terbesar untuk diagnosis gejala kecanduan *game online* yaitu dengan kriteria ***Salience*** sebesar **96,1%**.

3.2 Konsep Dasar Perancangan Sistem

3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sebuah jenis diagram yang memvisualisasikan fungsionalitas yang diinginkan dari suatu sistem dari sudut pandang administrator (Hamdi Nasution D & Agustin, 2023).

Use case diagram merupakan suatu diagram yang digunakan sebagai model perilaku sistem yang akan dibuat, dengan mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem tersebut. Melalui *use case*, kita dapat mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem tersebut dan siapa saja yang berhak mengakses fungsi-fungsi tersebut (Saratun S, 2019).

Use case diagram merupakan sebuah metode untuk menggambarkan alur program pada suatu sistem, salah satu contohnya yakni pada sistem informasi.

Tabel 3. 20 Simbol-Simbol *Use case diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem, menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi <i>actor</i> .
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Dependency</i>	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan di mana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku danstruktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.

Tabel 3. 20 Simbol-Simbol *Use case diagram* (Lanjutan)

Gambar	Nama	Keterangan
	Extend	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antaraobjek satu dengan objek lainnya.

3.2.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Kartika Wibisono & Tri Wulandari, 2021).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *activity diagram* merupakan suatu diagram aktivitas yang memuat gambaran alur bisnis proses sistem yang digambarkan dengan komponen-komponen atau simbol dari *activity diagram*. Berikut adalah komponen atau simbol pada *activity diagram*.

Tabel 3. 21 Simbol-Simbol *Activity diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Sebuah diagram aktivitas yang memiliki status awal
	Aktivitas	Aktivitas sistem yang biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / Decision	Percabangan yang biasanya memiliki pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Penggabungan / Join	Penggabungan berbagai aktivitas yang menjadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem
	Swimlane	Simbol untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

3.2.3 MySQL

Dari jurnal (Hamid Arribathi, 2018) dalam buku Abdul Kadir (2014:242), SQL (*Structured Query Language*) ialah bahasa yang dipakai dalam mengakses data dan juga yang tergolong relasional. Sebenarnya SQL tidak hanya mengambil data (*query*), SQL juga dapat dipakai guna menciptakan tabel (*CREATE*), menghapus tabel (*DELETE*),

menambahkan data yg ada ke tabel (*INSERT*), menghapus data tabel (*DROP*), mengganti data di tabel (*UPDATE*), dan juga berbagai operasi lain.

3.2.4 Web

Web atau *website* artinya adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Shobriyansyah, 2020).

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan web adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet.

3.2.5 PHP

PHP dirancang agar sebuah situs dapat lebih dinamis dan berdaya guna. Berbeda dengan dokumen HTML biasa, dokumen PHP hanya bisa dijalankan di sisi server, bukan di sisi client. Script yang dijalankan di sisi server akan meningkatkan keamanan data menjadi lebih baik, waktu eksekusi yang lebih cepat, serta akses basis data yang lebih fleksibel (Rohman & Mamun, 2019).

Dari jurnal Bayu Pratama (2017) menyebutkan Ardhana (2012:88), PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis serverside yang dapat melakukan parsing script php menjadi script web sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik. Kelebihan PHP dari Bahasa program lain:

- a. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan di mana-mana dari mulai *Apache*, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relative mudah.
- b. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- c. PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah

- d. PHP adalah Bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*Linux, Unix, Macintosh, Windows*) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

3.2.6 Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Pramudita dkk., 2021). Sedangkan menurut Al-Faruq dkk (2022) figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, desktop, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda.

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Sistem yang dirancang penulis merupakan sistem yang bekerja untuk mendiagnosis gejala kecanduan *game online* dengan memasukkan informasi gejala yang telah dianalisis penulis. Sistem ini bekerja sesuai dengan pengetahuan pakar dibidang psikologis sehingga dapat menghasilkan diagnosis yang sesuai dan mendapat solusi penanganan mengenai kecanduan *game online* yang dapat menjadi pencegahan awal bagi pecandunya. Hasil dari keluaran sistem ini dapat menjadi bahan acuan saat melakukan diagnosis gejala kecanduan *game online* bagi penggunanya. Dengan adanya sistem pakar yang sudah menggunakan teknologi diharapkan dapat mendiagnosis gejala kecanduan *game online* dengan cepat dan akurat.

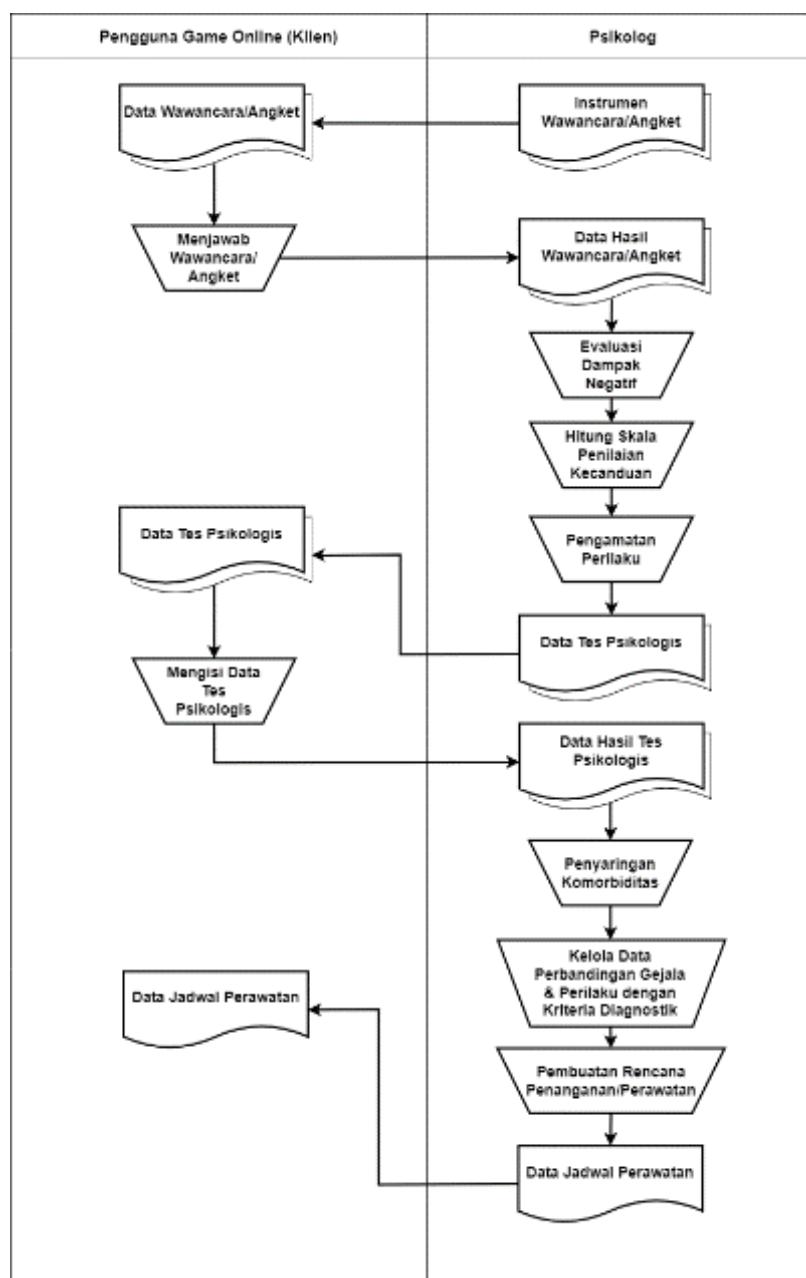
4.1.1 Gambaran Sistem Berjalan

Sistem berjalan untuk mendeteksi dan mengatasi kecanduan *game online* pada remaja melibatkan sejumlah langkah penting. Pertama, psikolog melakukan wawancara awal dengan klien untuk memahami sejarah permainan video mereka dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, kuesioner khusus digunakan untuk mengevaluasi tingkat kecanduan dan gejala yang mungkin ada. Psikolog juga melakukan pengamatan perilaku dan menganalisis dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online*.

Selain itu, psikolog menggunakan skala penilaian kecanduan yang diakui secara internasional untuk mengukur tingkat kecanduan klien. Dalam proses ini, kolaborasi dengan orang tua atau wali remaja juga dapat diperlukan untuk memahami lebih baik kondisi klien. Psikolog juga menyaring adanya gangguan mental komorbid yang mungkin ada bersamaan dengan kecanduan *game online*.

Hasil deteksi digunakan untuk diagnosis dan rencana perawatan yang sesuai, dengan melibatkan kerja sama antara psikolog dan klien. Rencana perawatan bisa mencakup berbagai metode, seperti terapi perilaku, dukungan keluarga, atau intervensi lainnya. Tujuan utamanya adalah membantu remaja mengatasi kecanduan *game online* dan mengembalikan keseimbangan dalam hidup mereka.

4.1.2 Flowmap Diagram Sistem Terdahulu



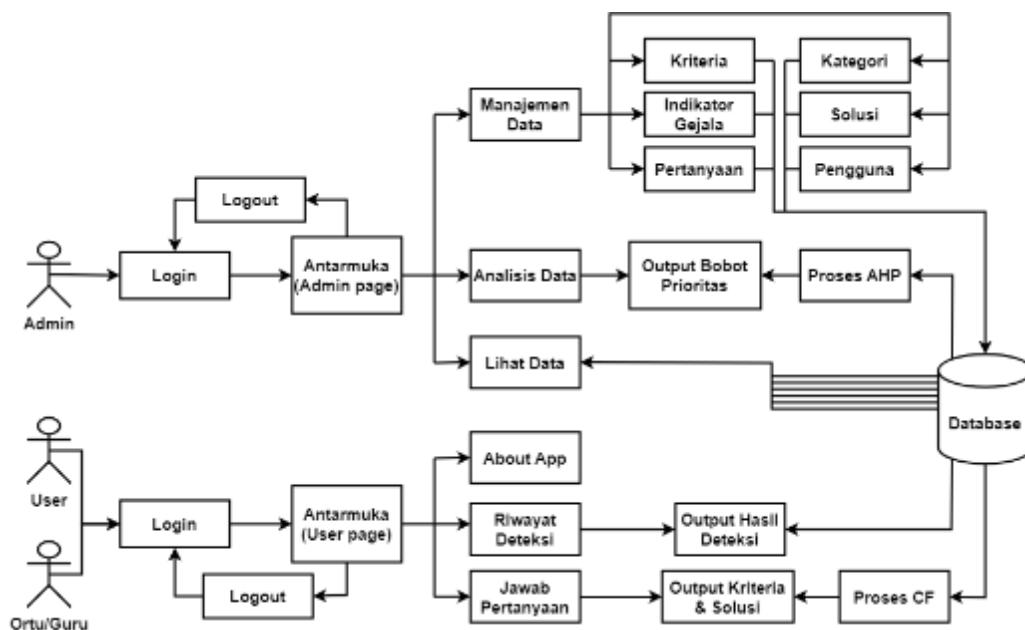
Gambar 4. 1 Flowmap Diagram Sistem Terdahulu

4.2 Deskripsi Sistem

Sistem yang dirancang penulis berupa sistem pakar yang dibuat dengan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Sistem yang dibuat penulis hanya untuk mendiagnosis kecanduan *game online* dengan mengacu pada kriteria dan gejala yang telah dianalisis. Penggunaannya terbuka bagi pengajar, orang tua, atau pengguna *game online*. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan diagnosis awal kecanduan tanpa harus berkonsultasi langsung dengan profesional, menghemat waktu dan biaya.

Dengan memanfaatkan metode yang sesuai, yaitu metode utama yang digunakan untuk menentukan kriteria kecanduan *game online* adalah *Certainty factor*. Dengan menggabungkan pendekatan *Analytical hierarchy process* (AHP) yang digunakan untuk memberi bobot dengan kelebihannya dalam mengamati konsistensi bobot-bobot tersebut sehingga nilai prioritasnya dijadikan bobot pakar untuk dilanjutkan dalam perhitungan CF *combine* agar didapatkan hasil kriteria dan juga solusi berdasarkan kategori tingkat kecanduan *game online*.

4.3 Arsitektur Perancangan Sistem



Gambar 4. 2 Arsitektur Perancangan Sistem

4.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem ini secara komprehensif menjelaskan tentang segala aspek kebutuhan yang diperlukan dalam proses perancangan sistem yang diajukan oleh penulis. Dalam kerangka analisis kebutuhan sistem ini, terdapat dua dimensi yang terfokus, yakni analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan fungsi-fungsi esensial dari sistem yang direncanakan, serta analisis kebutuhan non-fungsional yang mempertimbangkan aspek-aspek kualitatif seperti performa, keamanan, dan skalabilitas dari sistem tersebut.

4.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dari sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* yang sesuai dengan data yang dikumpulkan, yaitu antara lain:

1. Sistem harus mampu memproses data registrasi dan *login* pada sistem untuk menyimpan data diagnosis yang dilakukan pengguna.
2. Sistem harus mampu memproses data identitas pengguna.
3. Sistem harus mampu memproses data pertanyaan dan jawaban diagnosis.
4. Sistem harus memberi keluaran berupa informasi kriteria gejala kecanduan *game online*, hasil diagnosis, dan solusi yang menjadi penanganan awal dari gejala kecanduan *game online*.

4.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional dari sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* antara lain:

1. *Hardware* dan *software* untuk membangun sistem
 - a. Web Browser
 - b. Microsoft Visual Studio Code digunakan untuk melakukan *scripting* bahasa pemrograman PHP
 - c. Draw.io digunakan untuk membuat rancangan UML
 - d. Figma digunakan untuk membuat *mockup*
 - e. XAMPP untuk menjalankan *local server* dan *database* MySQL
 - f. Laptop dengan sistem operasi *Windows 11*

2. *Hardware* dan *software* untuk pengujian sistem

- a. Web Browser
- b. XAMPP untuk menjalankan *local server* dan *database MySQL*
- c. Laptop dengan sistem operasi *Windows 11*

3. *Security*

Dilengkapi dengan *login page* yang dapat diakses *user* dengan menginputkan *username* dan *password* yang valid agar dapat masuk pada halaman utama.

4.4.3 Information

1. Menampilkan kriteria gejala kecanduan *game online*
2. Menampilkan solusi penanganan gejala kecanduan *game online*

4.5 Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem yang telah dikembangkan oleh penulis melibatkan penerapan kerangka kerja UML (*Unified Modelling Language*), yang melibatkan penggunaan berbagai jenis diagram termasuk diagram *use case* dan diagram activity. Dalam upaya merinci rancangan sistem ini, tujuan pokoknya adalah untuk menghasilkan sistem yang berperan sebagai pakar dalam mendiagnosis gejala-gejala yang terkait dengan kecanduan permainan daring. Langkah-langkah ini sebelumnya telah dijelaskan secara rinci melalui analisis sistem yang mencakup penjabaran aktivitas-aktivitas yang mampu dilakukan oleh sistem dalam konteks yang lebih luas.

4.5.1 Definisi Aktor

Pada definisi aktor dijelaskan mengenai peran aktor atau pengguna sistem dalam menggunakan sistem pakar daignosa gejala kecanduan *game online* yang dirancang penulis, yakni:

Tabel 4. 1 Definisi Aktor

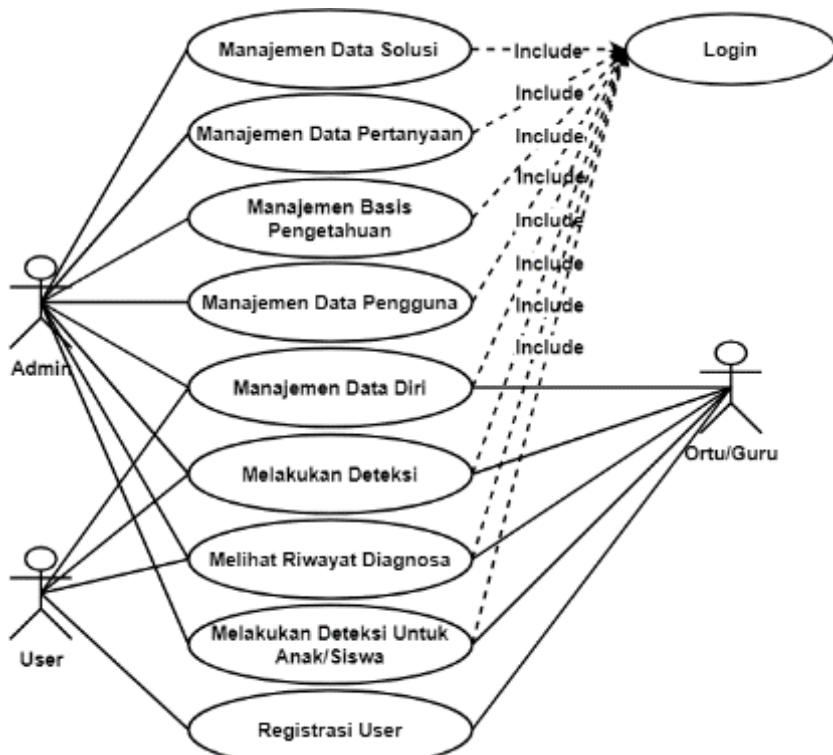
No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>User</i>	Merupakan aktor yang berperan dalam menggunakan sistem ini, mulai dari registrasi, <i>login</i> , melakukan diagnosis, dan melihat hasil diagnosis.

Tabel 4. 2 Definisi Aktor (Lanjutan)

2.	Ortu/Guru	Merupakan aktor yang berperan dalam menggunakan sistem ini, mulai dari registrasi, <i>login</i> , melakukan diagnosis untuk diri sendiri, anak/saudara/siswanya, dan melihat hasil diagnosis.
3.	Admin	Merupakan aktor yang berperan untuk mengelola data, mulai dari data pengguna, data pertanyaan dan solusi penanganan, data kategori tingkat kecanduan serta data basis pengetahuan.

4.5.2 Use Case Diagram

Pada bagian ini memberikan penjelasan rinci tentang konsepsi utuh dari *use case diagram* yang merangkum secara komprehensif interaksi yang terjadi antara berbagai aktor yang terlibat dengan aktivitas-aktivitas atau aksi-aksi yang dapat dijalankan dalam cakupan sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online*. *Use case diagram* ini merupakan representasi visual yang sangat berarti dalam mengilustrasikan hubungan yang saling terkait antara aktor-aktor dan skenario-skenario yang mewakili alur interaksi mereka dalam lingkungan sistem, yang dapat dilihat pada Gambar 4. 3.

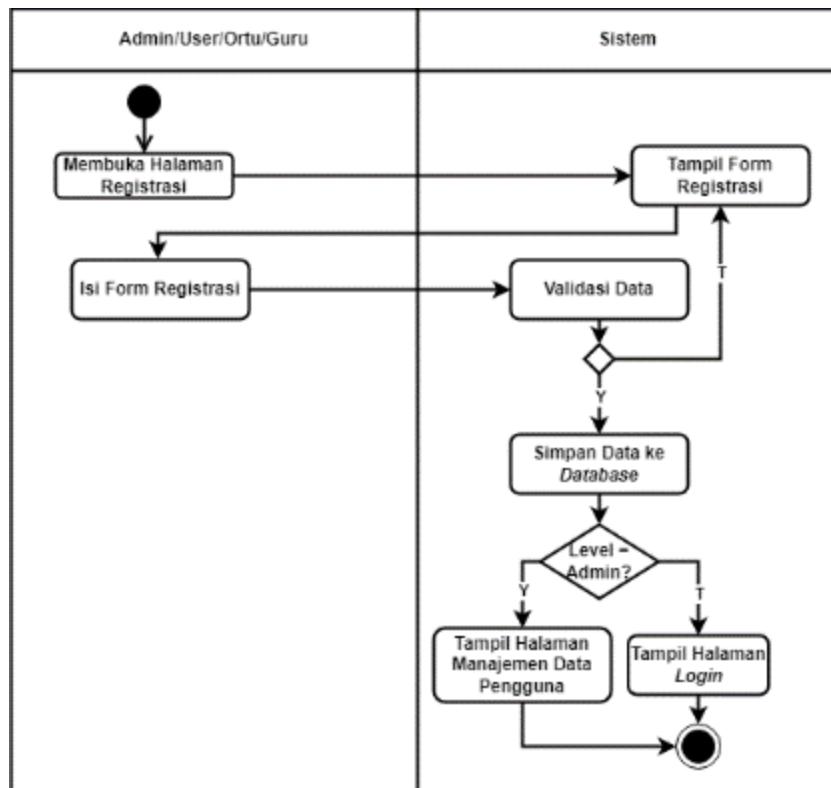
Gambar 4. 3 *Use Case Diagram* SPASAGALINE

4.5.3 Activity Diagram

Dalam bagian ini menjelaskan mengenai bagaimana dan apa saja bentuk *activity diagram* yang penulis buat dimana didalamnya menggambarkan alur sistem saat dijalankan oleh pengguna. Berawal dari *user* menjalankan sistem maka akan muncul halaman utama dari sistem setelah melakukan *login*, yang selanjutnya akan ada beberapa pilihan menu agar sistem dapat dijalankan sesuai keinginan pengguna. Berikut ini beberapa *activity diagram* dari sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online*.

1. Activity Diagram Registrasi User

Gambar 4. 4 menggambarkan *activity diagram* pada *form registrasi*, dimana setelah registrasi dan pengecekan level, pengguna dengan level admin dapat mengakses halaman manajemen data pengguna dan pengguna dengan level *user* akan diarahkan pada *form login* untuk mengelola sistem diagnosis gejala kecanduan *game online*.

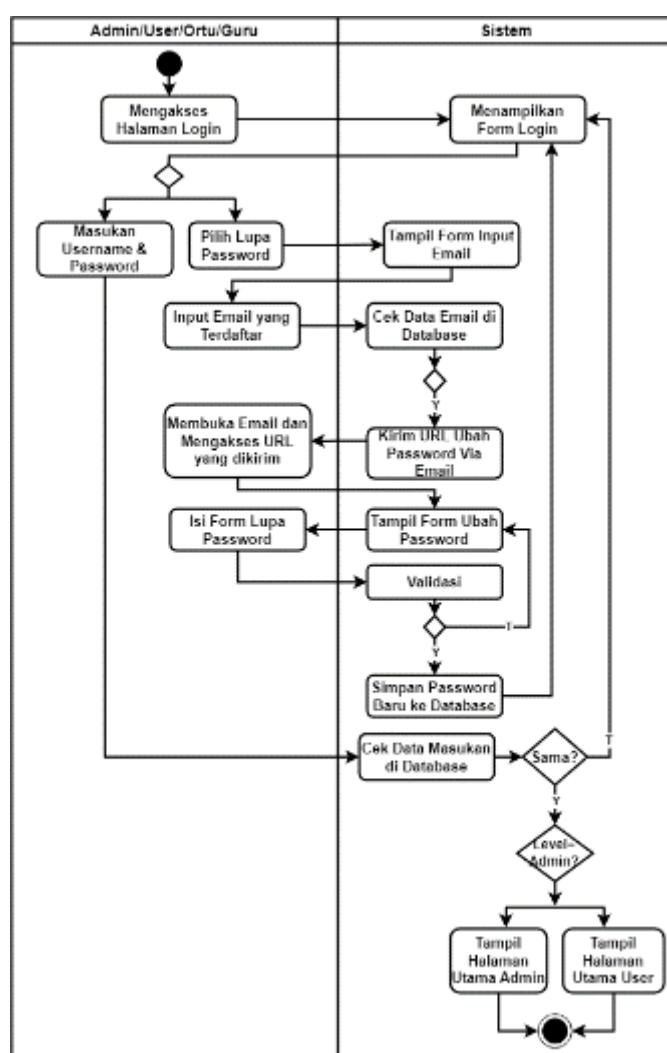


Gambar 4. 4 Activity Diagram Registrasi User

2. Activity Diagram Login

Gambar 4. 5 menjabarkan *activity diagram* pada halaman *login*.

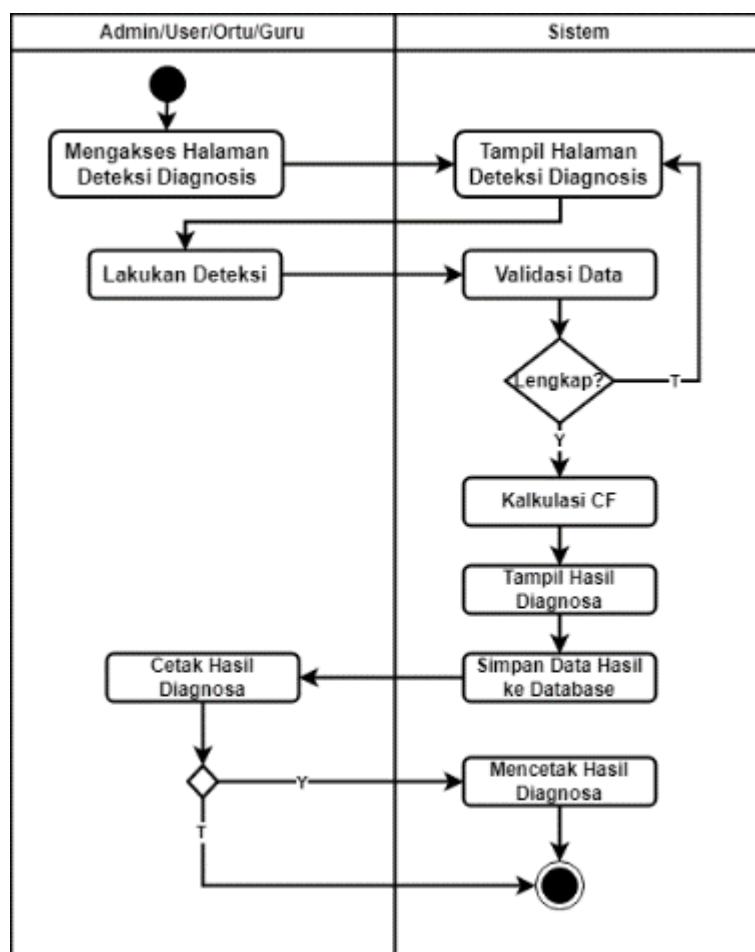
Setelah pengguna memiliki akun untuk menggunakan sistem, langkah selanjutnya adalah melakukan proses *login*. Untuk melakukan *login*, pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang terdaftar pada *database*. Jika data yang dimasukkan tidak sesuai maka pengguna dapat merubah *password* ketika muncul pop up lupa *password* dan saat pengguna menekan tombol tersebut maka sistem akan mengirimkan URL yang berisi *link* ubah *password* melalui *email* yang telah didaftarkan pengguna.



Gambar 4. 5 *Activity Diagram Login*

3. Activity Diagram Deteksi Diagnosis

Pada Gambar 4. 6 menggambarkan mengenai proses deteksi diagnosis gejala kecanduan *game online*, yang berproses ketika pengguna membuka halaman deteksi diagnosis, sistem menampilkan pertanyaan yang harus dijawab. Setelah semua pertanyaan dijawab, sistem menghitung bobot dengan metode *certainty factor*. Hasil diagnosis disimpan di *database* dan pengguna bisa mencetak hasil deteksi.

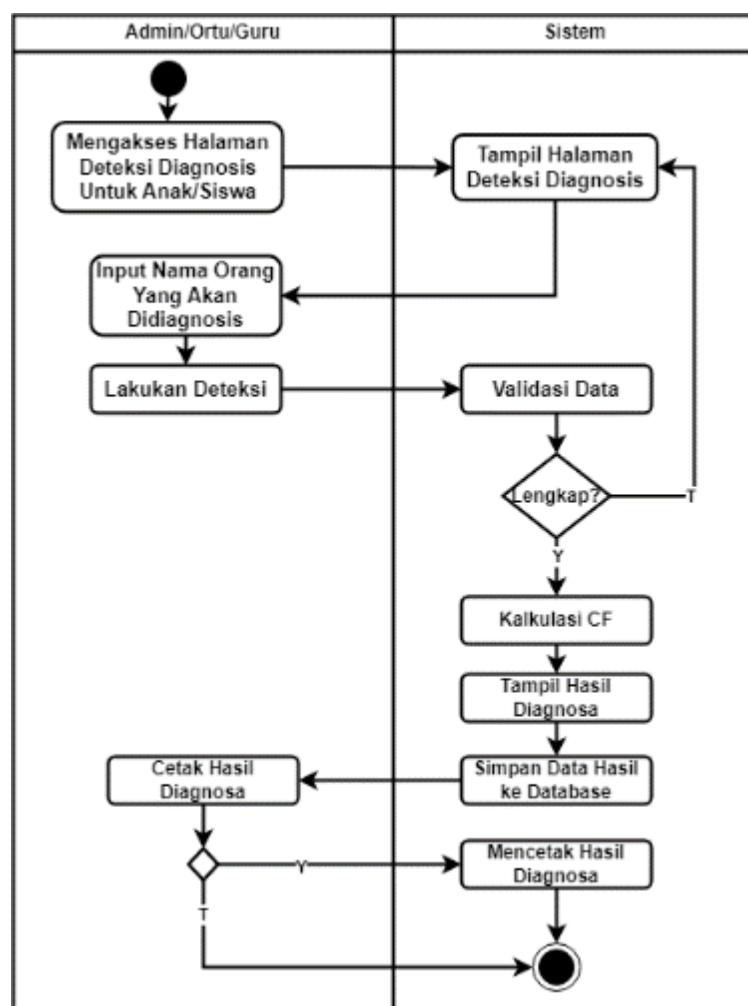


Gambar 4. 6 *Activity Diagram Deteksi Diagnosis*

4. Activity Diagram Deteksi Diagnosis Untuk Anak/Siswa

Pada Gambar 4. 7 menggambarkan mengenai proses deteksi diagnosis gejala kecanduan *game online* untuk anak/saudara maupun siswa, yang berproses ketika pengguna dengan level ortu/guru

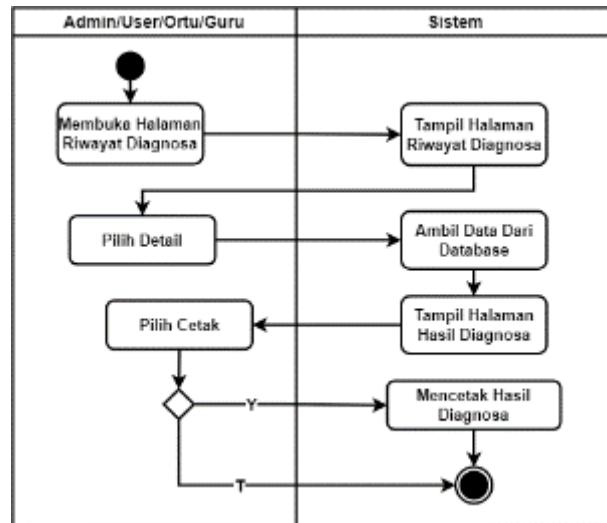
membuka halaman deteksi diagnosis untuk anak/siswa, sistem akan memerintahkan untuk mengisi nama anak/saudara maupun siswa yang akan didiagnosis kemudian sistem menampilkan pertanyaan yang harus dijawab. Setelah semua langkah sebelumnya terpenuhi, sistem menghitung bobot dengan metode *certainty factor*. Hasil diagnosis disimpan di *database* dan pengguna bisa mencetak hasil deteksi.



Gambar 4. 7 *Activity Diagram* Deteksi Diagnosis Untuk Anak/Siswa

5. *Activity Diagram* Riwayat Diagnosis

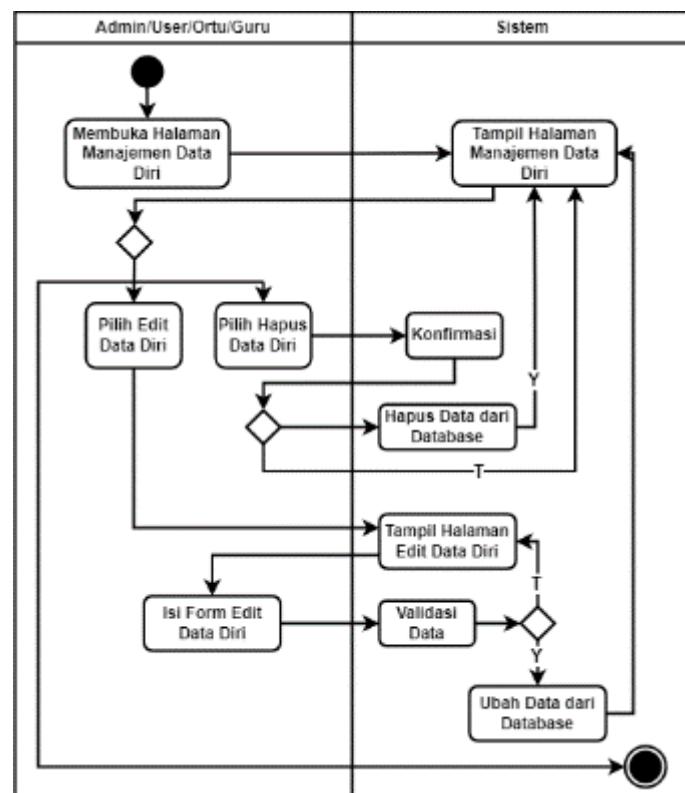
Dalam *activity diagram* riwayat diagnosis dapat diakses oleh pengguna dengan level *user* maupun *admin*, yang mana pengguna dapat melihat dan mencetak hasil deteksi diagnosis tersebut.



Gambar 4. 8 *Activity Diagram* Riwayat Diagnosis

6. *Activity Diagram* Manajemen Data Diri

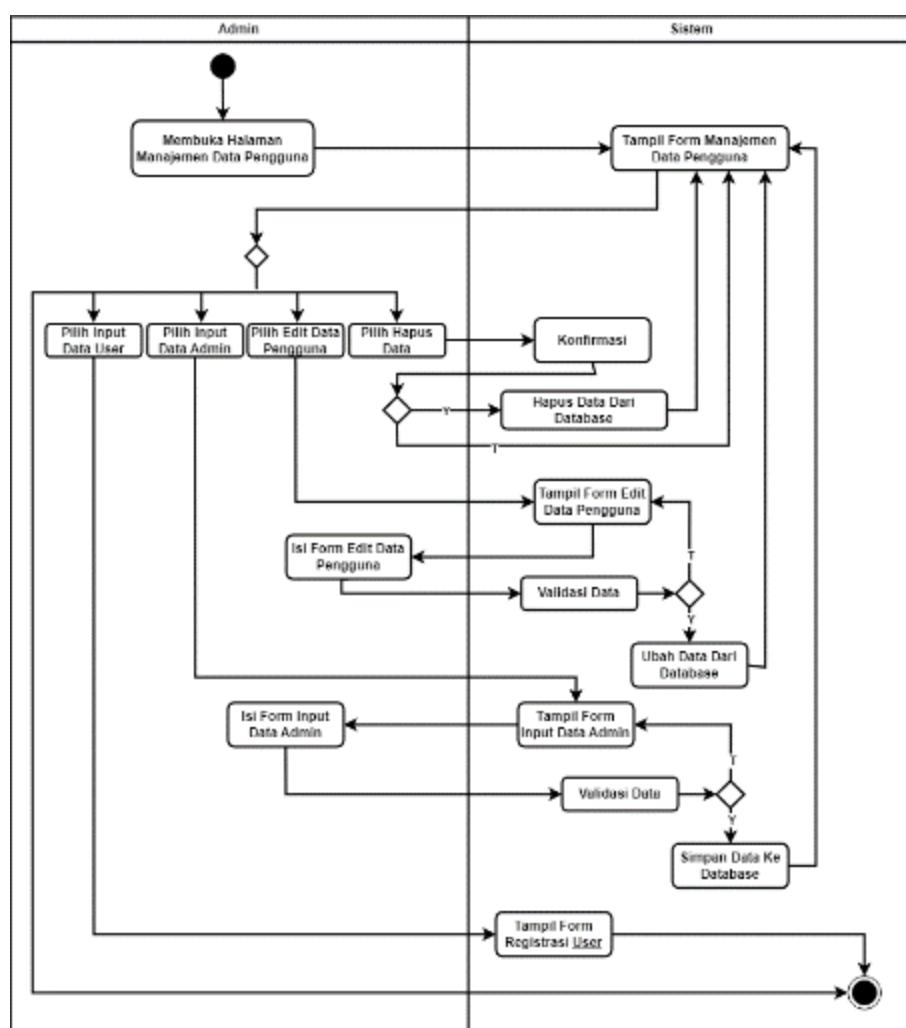
Pada Gambar 4. 9 menjelaskan mengenai *activity diagram* manajemen data diri, yang mana dapat diakses oleh pengguna dengan level admin dan *user*, di dalamnya berupa proses edit dan hapus data diri.



Gambar 4. 9 *Activity Diagram* Manajemen Data Diri

7. Activity Diagram Manajemen Data Pengguna

Pada Gambar 4. 10 menjelaskan mengenai alur *activity diagram* manajemen data pengguna, hanya yang berlevel Admin yang dapat mengaksesnya. Manajemen data pengguna meliputi pengelolaan seluruh informasi pengguna, seperti menambahkan pengguna baru, mengubah data pengguna, melakukan pencarian data pengguna dengan kata kunci tertentu, serta menghapus data pengguna, baik yang memiliki tingkat akses atau level sebagai *user* maupun admin.

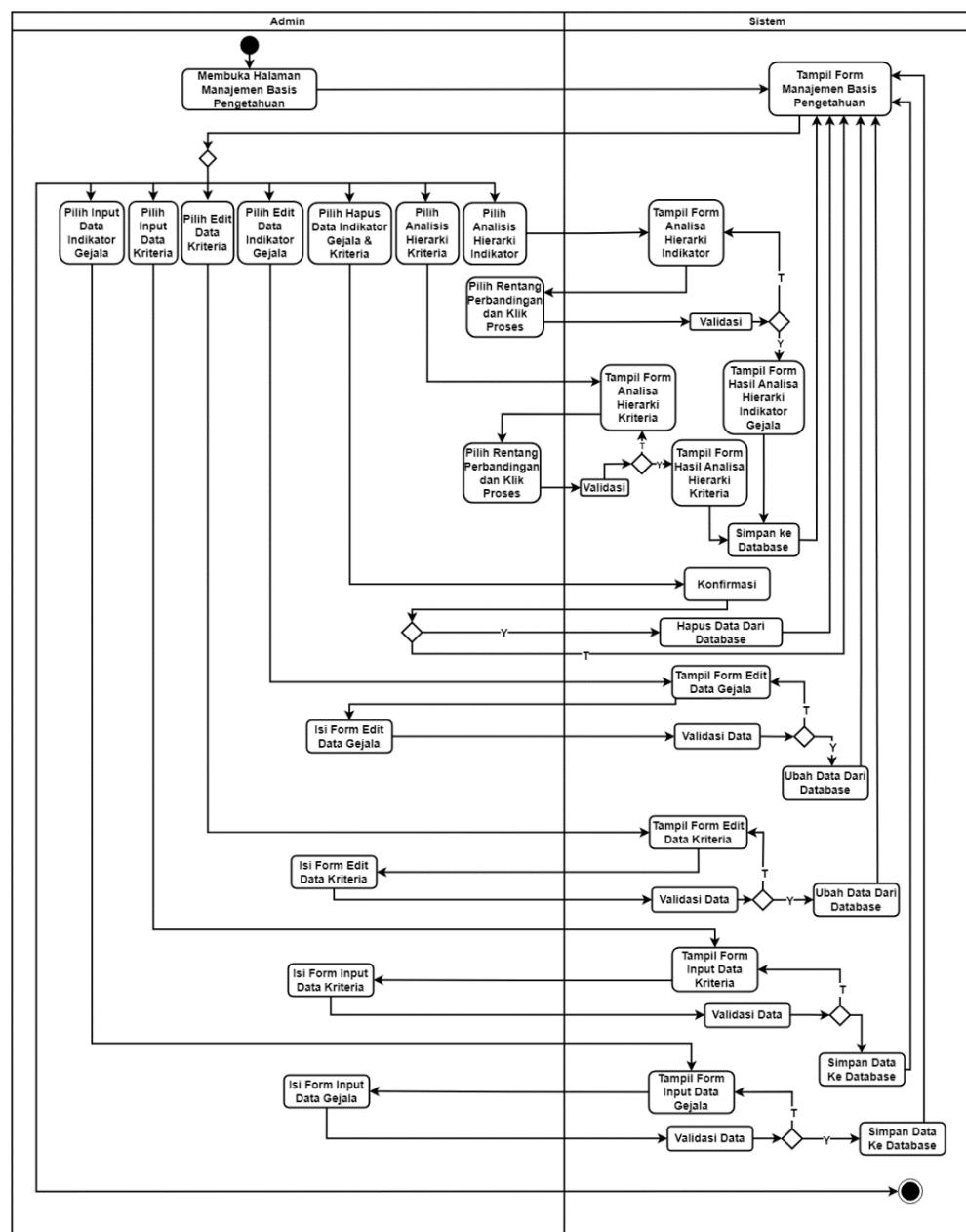


Gambar 4. 10 *Activity Diagram* Manajemen Data Pengguna

8. Activity Diagram Manajemen Basis Pengetahuan

Dalam *activity diagram* manajemen basis pengetahuan, terdapat rangkaian informasi mengenai pengelolaan data indikator gejala dan

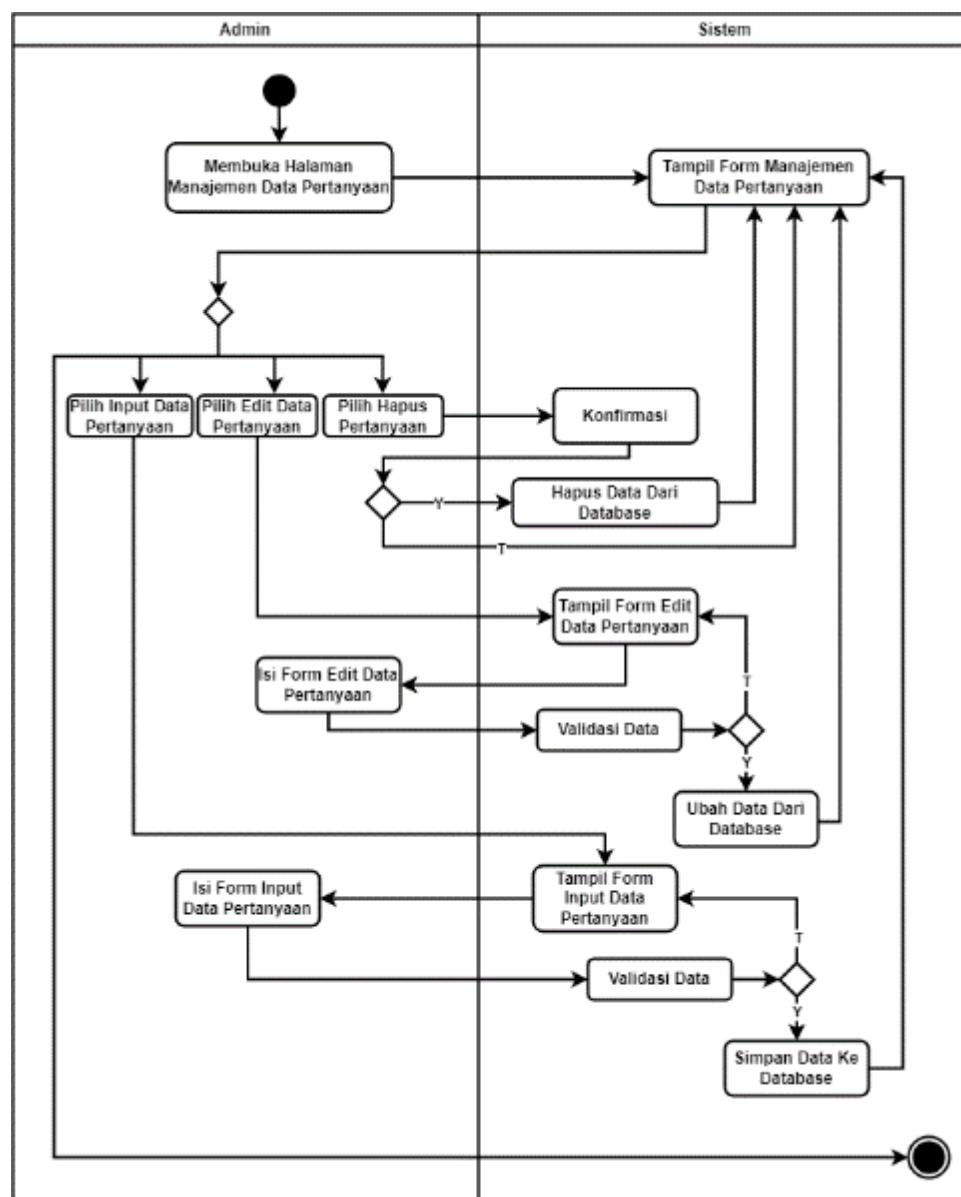
kriteria. Selain itu, terdapat analisis hierarki indikator gejala yang direpresentasikan dalam Gambar 4. 11. Halaman ini secara eksklusif dapat diakses oleh administrator, yang memiliki wewenang untuk melakukan sejumlah tindakan, seperti menambah atau memasukkan data baru, mengubah atau mengedit data yang sudah ada, juga menghapus data, serta meninjau konsistensi nilai prioritas dari indikator gejala.



Gambar 4. 11 *Activity Diagram* Manajemen Basis Pengetahuan

9. Activity Diagram Manajemen Data Pertanyaan

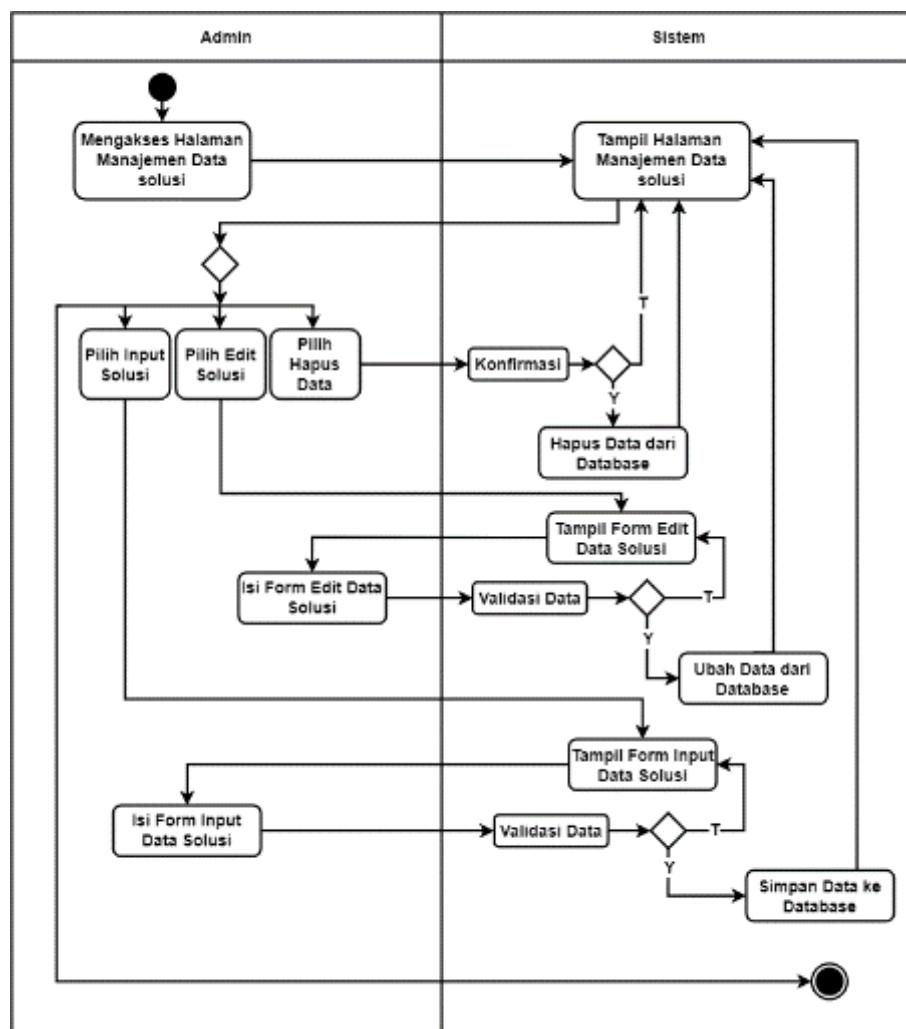
Dalam Gambar 4. 12 ini, menjelaskan mengenai alur sistem dari manajemen data pertanyaan yang mengacu pada gejala yang ada dan juga opsi jawaban untuk dimunculkan pada halaman diagnosis gejala kecanduan *game online*. Dan pada halaman ini hanya pengguna dengan level Admin yang dapat mengaksesnya.



Gambar 4. 12 *Activity Diagram* Manajemen Data Pertanyaan

10. Activity Diagram Manajemen Data Solusi

Pada Gambar 4. 13 menjelaskan mengenai gambaran alur proses *activity diagram* manajemen data solusi, dimana halaman ini hanya dapat diakses oleh admin. Inti proses dari manajemen data solusi yaitu untuk mengelola seluruh data-data seperti menambah solusi baru, mengubah data solusi, mencari data berdasarkan kata-kata tertentu, hingga menghapus data.



Gambar 4. 13 *Activity Diagram* Manajemen Kategori Dan Solusi

4.5.4 Perancangan Basis Data

Dalam perancangan basis data atau *database* yang penulis buat menjelaskan mengenai tabel apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* ini.

1. Struktur Tabel *User*

Dalam struktur tabel pengguna, terdapat berbagai informasi penting seperti *username*, *password*, serta berbagai detail tentang pengguna yang diperlukan. Khususnya, *username* dan *password* berperan sebagai input utama yang memungkinkan pengguna untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem.

Tabel 4. 3 Struktur Tabel *User*

Nama Tabel	: user			
Kunci Field	: iduser			
Panjang Record	: 351 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<i>iduser*</i>	Int	11	<i>Primary key</i>
2	<i>username</i>	Varchar	45	<i>Username akun</i>
3	<i>password</i>	Varchar	100	Kode keamanan akun
4	<i>nama</i>	Varchar	50	Nama pengguna
5	<i>foto</i>	Varchar	50	Foto profil pengguna
6	<i>email</i>	Varchar	50	<i>Email pengguna</i>
7	<i>level</i>	Varchar	45	Level/role pengguna
Total			351	

2. Struktur Tabel Hasil

Dalam struktur tabel hasil berisikan mengenai hasil dari diagnosis gejala kecanduan *game online*, dimana *idhasil* sebagai *primary key* dan *iduser* sebagai *foreign key*.

Tabel 4. 4 Struktur Tabel Hasil

Nama Tabel	: hasil			
Kunci Field	: idhasil			
Panjang Record	: 67 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<i>idhasil*</i>	Int	11	<i>Primary key</i>
2	<i>iduser**</i>	Int	11	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>user</i>
3	<i>anak</i>	Varchar	50	Nama anak/siswa
4	<i>tanggal</i>	Timestamp		Tanggal diagnosis
5	<i>hsl_kategori</i>	Varchar	45	Hasil kategori
6	<i>salience</i>	Double		Nilai <i>Salience</i>
7	<i>tolerance</i>	Double		Nilai <i>Tolerance</i>
8	<i>mood_modification</i>	Double		Nilai <i>Mood modification</i>
9	<i>relapse</i>	Double		Nilai <i>Relapse</i>
10	<i>withdrawal</i>	Double		Nilai <i>Withdrawal</i>
11	<i>conflict</i>	Double		Nilai <i>Conflict</i>
12	<i>problem</i>	Double		Nilai <i>Problem</i>
Total			67	

3. Struktur Tabel Kriteria

Tabel kriteria menguraikan detail setiap kriteria terkait gejala kecanduan *game online* yang telah diidentifikasi oleh pengguna. Dengan idkriteria sebagai kunci utama, struktur tabel ini memfasilitasi akses dan pengelolaan data yang efisien serta integrasi dengan informasi lain dalam sistem.

Tabel 4. 5 Struktur Tabel Kriteria

Nama Tabel	: kriteria			
Kunci Field	: idkriteria			
Panjang Record	: 86 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idkriteria*	Int	11	<i>Primary key</i>
2	kode_kriteria	Varchar	30	Kode kriteria
3	nama_kriteria	Varchar	45	Kriteria gejala kecanduan <i>game online</i>
4	deskripsi	Text		Deskripsi kriteria
Total		86		

4. Struktur Tabel Indikator Gejala

Pada struktur tabel indikator gejala ini yaitu berisi mengenai informasi indikator gejala kecanduan *game online* yang dialami pengguna dengan berdasarkan kriterianya, dimana idindikator merupakan *primary key* dan *idkriteria* sebagai *foreign key*.

Tabel 4. 6 Struktur Tabel Indikator Gejala

Nama Tabel	: ind_gejala			
Kunci Field	: idindikator			
Panjang Record	: 107 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idindikator*	Int	11	<i>Primary key</i>
2	idkriteria**	Int	11	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>kriteria</i>
3	kode_indikator	Varchar	30	Hasil kategori kecanduan
4	indikator	Varchar	55	Indikator gejala kecanduan <i>game online</i>
5	cf_pakar	double		Bobot prioritas untuk CF pakar
Total		107		

5. Struktur Tabel Hierarki Indikator Gejala

Struktur tabel hierarki indikator gejala menyimpan informasi mengenai rentang perbandingan setiap indikator gejala, dengan ID sebagai *primary key*, dan *idkriteria* sebagai *foreign key*.

Tabel 4. 7 Struktur Tabel Hierarki Indikator Gejala

Nama Tabel	: rel_indikator			
Kunci Field	: ID			
Panjang Record	: 62 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	ID*	Int	11	<i>Primary key</i>
2	idkriteria	Int	11	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>ind_gejala</i>
3	kode1	Varchar	20	Perbandingan indikator 1
4	kode2	Varchar	20	Perbandingan indikator 2
5	nilai	Double		Nilai intensitas kepentingan indikator
Total			62	

6. Struktur Tabel Hierarki Kriteria Gejala

Struktur tabel hierarki indikator kriteria menyimpan informasi mengenai rentang perbandingan setiap kriteria, dengan ID sebagai *primary key*.

Tabel 4. 8 Struktur Tabel Hierarki Indikator Gejala

Nama Tabel	: rel_indikator			
Kunci Field	: ID			
Panjang Record	: 31 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	ID*	Int	11	<i>Primary key</i>
3	ID1	Varchar	10	Perbandingan kriteria 1
4	ID2	Varchar	10	Perbandingan kriteria 2
5	nilai	Double		Nilai intensitas kepentingan kriteria
Total			31	

7. Struktur Tabel Pertanyaan

Di dalam struktur tabel pertanyaan, terdapat rangkaian pertanyaan yang terkait dengan indikator-indikator gejala kecanduan *game online*. Dalam tabel ini, idpertanyaan berperan sebagai *primary key*,

dan *idindikator* sebagai *foreign key* yang menciptakan hubungan penting dengan entitas indikator.

Tabel 4. 9 Struktur Tabel Pertanyaan

Nama Tabel	: pertanyaan			
Kunci Field	: idpertanyaan			
Panjang Record	: 52 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idpertanyaan*	Int	11	<i>Primary key</i>
2	idindikator**	Int	11	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>ind_gejala</i>
3	kode_pertanyaan	Varchar	30	Kode pertanyaan
4	teks_pertanyaan	Text		Pertanyaan yang akan diajukan
Total		52		

8. Struktur Tabel Kategori

Tabel kategori memiliki struktur yang digunakan untuk menyimpan beragam informasi tentang kategori serta bobot kategori pada berbagai tingkatan kecanduan *game online*. Bobot tersebut mengandung informasi mengenai rentang nilai atas dan bawah. Tabel ini menggunakan *idkategori* sebagai kunci utama atau *primary key* untuk pengidentifikasi unik dalam penyimpanan data.

Tabel 4. 10 Struktur Tabel Kategori

Nama Tabel	: kategori			
Kunci Field	: idkategori			
Panjang Record	: 41 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idkategori*	Int	11	<i>Primary key</i>
2	nama_kategori	Varchar	30	Kategori kecanduan
3	range_atas	Double		Bobot kategori range atas
4	range_bawah	Double		Bobot kategori range bawah
Total		41		

9. Struktur Tabel Solusi

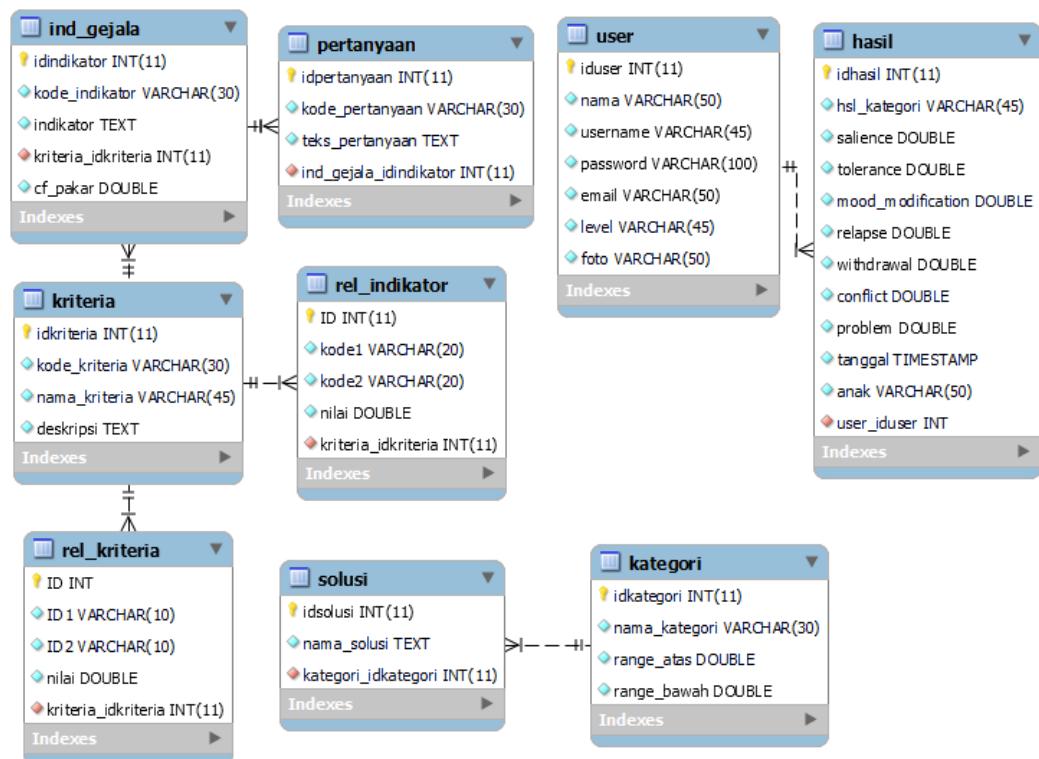
Tabel solusi memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah utama yang mengintegrasikan dan menyelaraskan informasi yang berkaitan dengan solusi-solusi yang dihasilkan dari berbagai kategori tingkat kecanduan dalam dunia *game online*. Dalam

struktur tabel ini, terdapat kolom `idsolusi` yang berfungsi sebagai kunci utama yang secara unik mengidentifikasi setiap solusi yang disimpan. Selanjutnya, kolom `idkategori` memiliki peran sebagai *foreign key* yang membangun relasi yang bermakna dengan entitas kategori. Fungsi kolom ini adalah untuk menyusun keterhubungan yang jelas antara solusi tertentu dan kategori yang relevan.

Tabel 4. 11 Struktur Tabel Solusi

Nama Tabel	: solusi			
Kunci Field	: <code>idsolusi</code>			
Panjang Record	: 22 Byte			
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<code>idsolusi*</code>	Int	11	<i>Primary key</i>
2	<code>idkategori**</code>	Int	11	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>kategori</i>
3	<code>nama_solusi</code>	Text		Solusi penanganan
Total			22	

4.5.5 Relasi Tabel



Gambar 4. 14 Relasi Tabel SPASAGALINE

4.5.6 Perancangan Antar Muka

1. Desain Halaman Registrasi

Di dalam halaman registrasi pengguna, baik pengguna dengan level *user* maupun admin memiliki hak akses untuk memanfaatkannya. Namun, dalam konteks apabila pengguna yang mengakses memiliki level admin, setelah proses registrasi selesai, sistem akan secara otomatis membuka halaman yang khusus digunakan untuk mengelola data pengguna. Sementara itu, jika yang mengakses halaman registrasi adalah pengguna dengan level *user*, setelah proses registrasi berhasil, sistem akan langsung mengarahkannya ke halaman *login*, menyederhanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk memulai penggunaan sistem.



Gambar 4. 15 Desain Halaman Registrasi

2. Desain Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan sebagai pintu masuk untuk akses ke halaman utama dalam sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online*, dengan memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 4. 16 Desain Halaman *Login*

3. Desain Halaman Ubah *Password*

Pada halaman ini yaitu dimana pengguna dapat merubah *password* ketika pengguna salah memasukkan *password* dan menekan tombol lupa *password*, maka sistem akan memunculkan sebuah *sweat alert* untuk diinputkan *email* agar dapat dikirimkan sebuah *email* yang berisi tautan URL untuk mengganti *password* pengguna.



Gambar 4. 17 Desain Halaman Ubah *Password*

4. Desain Halaman Utama

Halama utama merupakan halaman yang akan muncul pertama kali saat pengguna berhasil melakukan *login*. Halaman utama untuk pengguna dengan level *user* ditunjukkan pada Gambar 4. 18 dan halaman utama untuk pengguna dengan level *admin* ditunjukkan pada Gambar 4. 19.



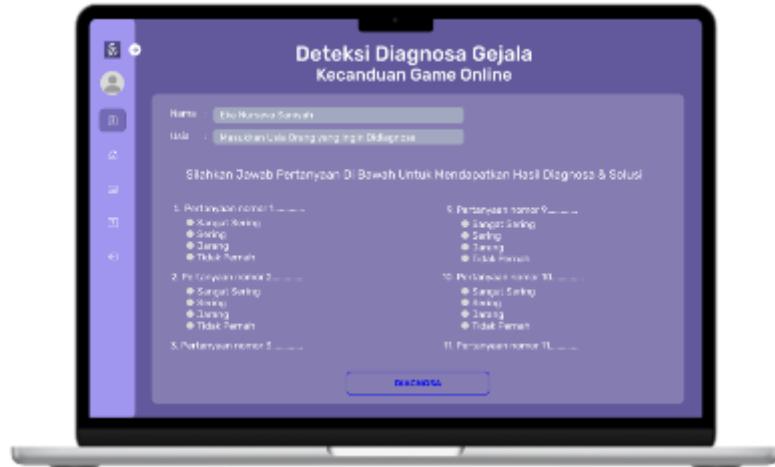
Gambar 4. 18 Desain Halaman Utama *User* dengan *Sidebar On*



Gambar 4. 19 Desain Halaman Utama Admin dengan *Sidebar On*

5. Desain Halaman Diagnosis

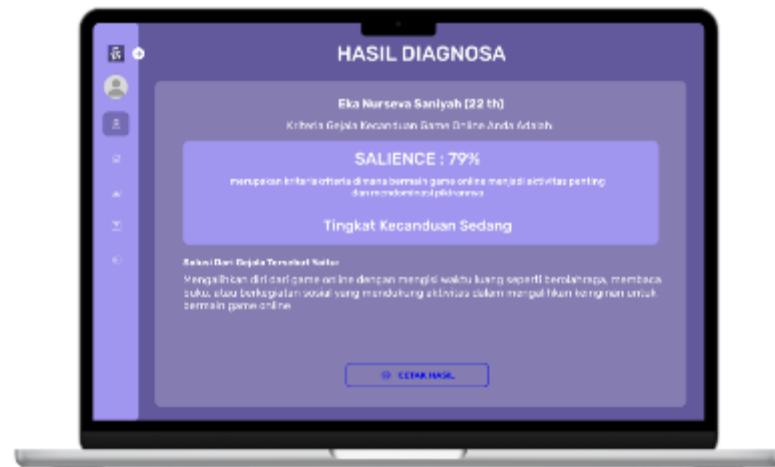
Pada halaman diagnosis dapat diakses oleh pengguna dengan level *user* maupun admin, dimana pada halaman ini pengguna akan diminta memasukkan usia dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan sistem agar dapat melihat hasil dari diagnosis tersebut.



Gambar 4. 20 Desain Halaman Diagnosis oleh *User*

6. Desain Halaman Hasil Diagnosis

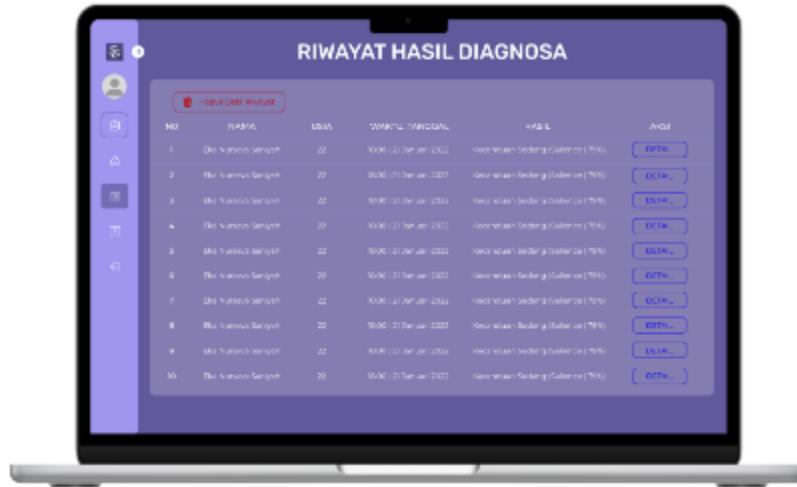
Pada halaman ini pengguna dapat melihat hasil dari diagnosis yang dilakukan sebelumnya, ataupun melihat detail hasil dari riwayat, dimana pengguna dapat mencetak hasil diagnosis dengan menekan tombol cetak hasil.



Gambar 4. 21 Desain Halaman Hasil Diagnosis

7. Desain Halaman Riwayat

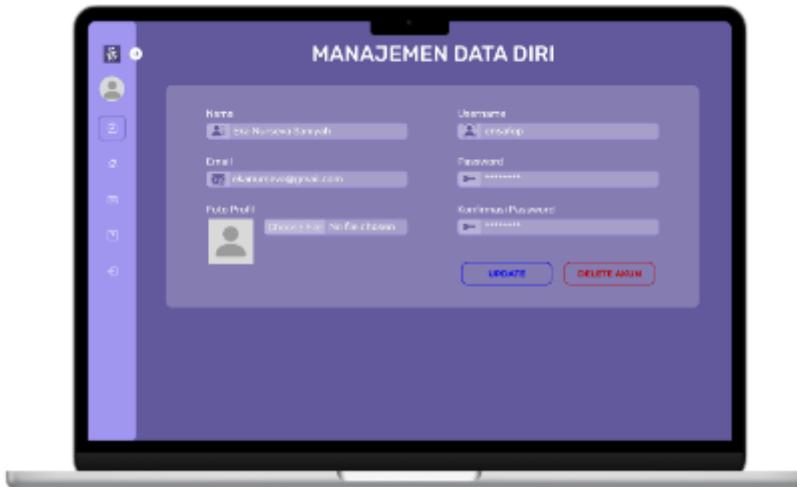
Halaman riwayat merupakan halaman yang dapat dilihat apabila pengguna telah melakukan diagnosis. Dimana saat pengguna menekan tombol detail maka akan menampilkan detail dari hasil diagnosis, dan saat pengguna menekan tombol hapus data riwayat maka data riwayat dan hasil akan terhapus dari *database*.



Gambar 4. 22 Desain Halaman Riwayat

8. Desain Halaman Manajemen Data Diri

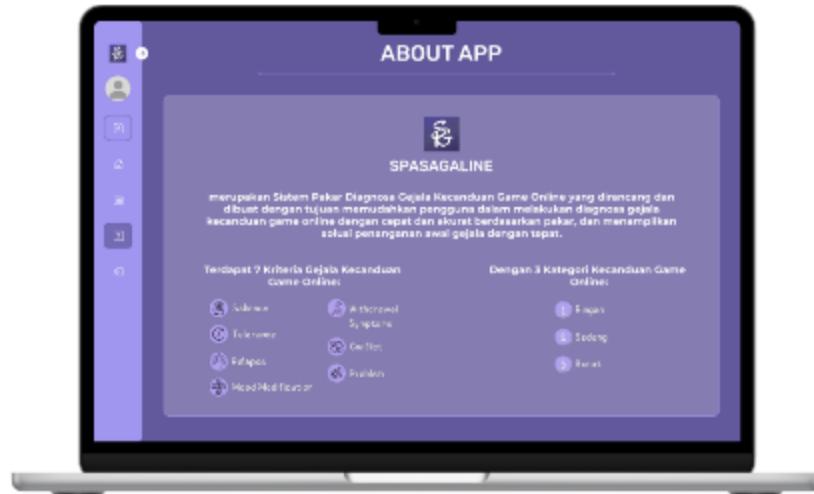
Halaman manajemen data diri dapat diakses oleh semua pengguna baik pengguna dengan level *user* maupun admin, dimana pengguna dapat merubah data diri mengenai identitasnya.



Gambar 4. 23 Desain Halaman Manajemen Data Diri

9. Desain Halaman *About*

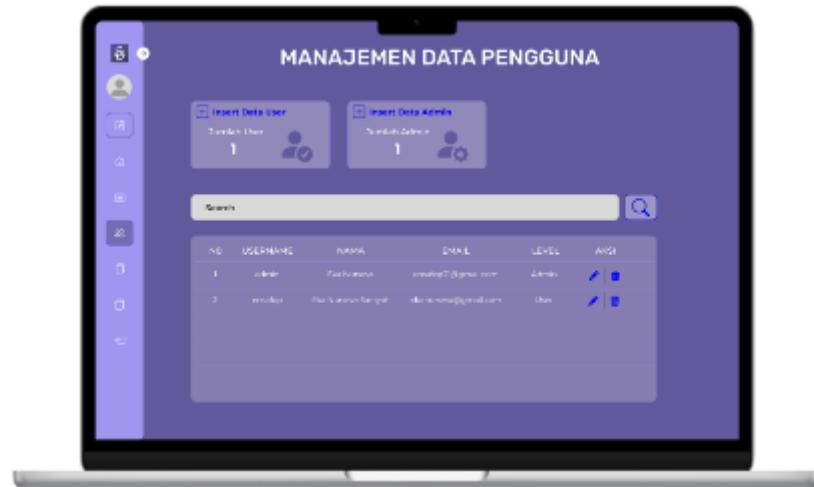
Halaman *about* ini hanya dapat diakses oleh pengguna dengan level *user*, yang fungsinya untuk menyampaikan mengenai sistem dan keterangan kriteria maupun kategori dari gejala kecanduan *game online*.



Gambar 4. 24 Desain Halaman About

10. Desain Halaman Manajemen Data Pengguna

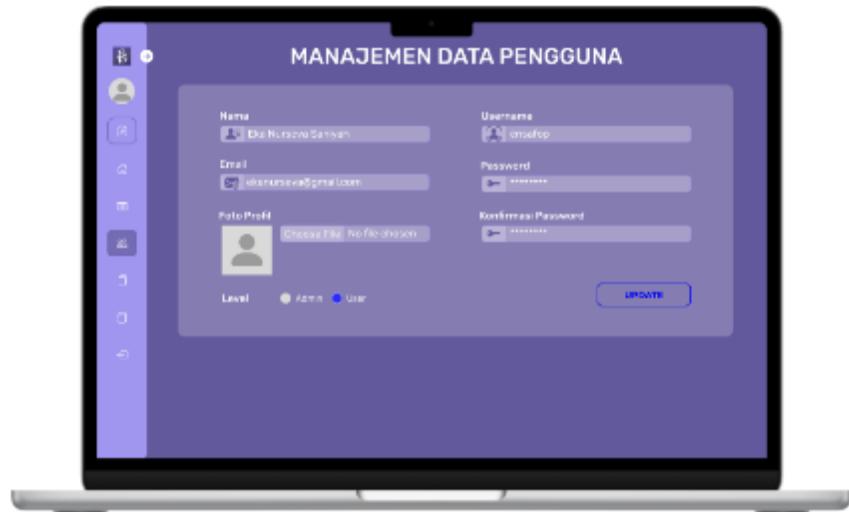
Halaman manajemen data pengguna hanya dapat diakses oleh pengguna dengan level admin, yang mana digunakan untuk mengelola data pengguna baik dari data pengguna dengan level *user* maupun admin.



Gambar 4. 25 Desain Halaman Manajemen Data Pengguna

a. Desain Halaman Edit Data Pengguna

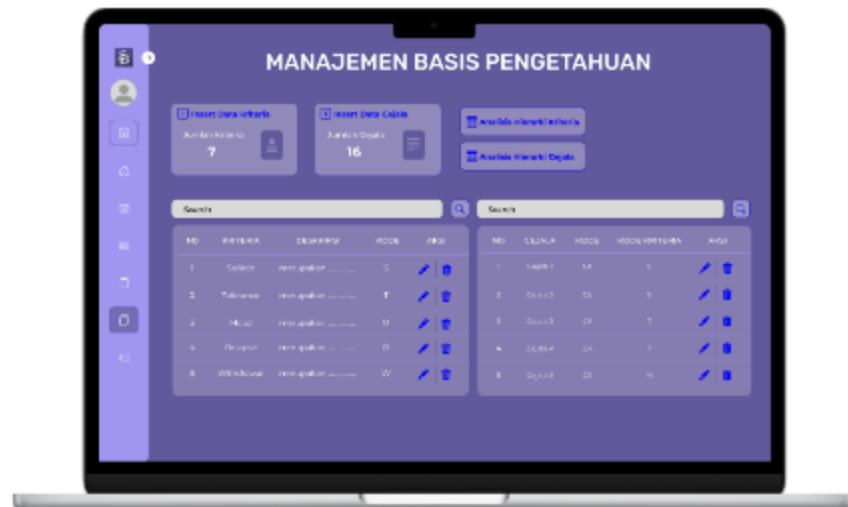
Halaman edit data pengguna merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan level admin, yang berguna untuk mengubah atau *update* data pengguna.



Gambar 4. 26 Desain Halaman Edit Data Pengguna

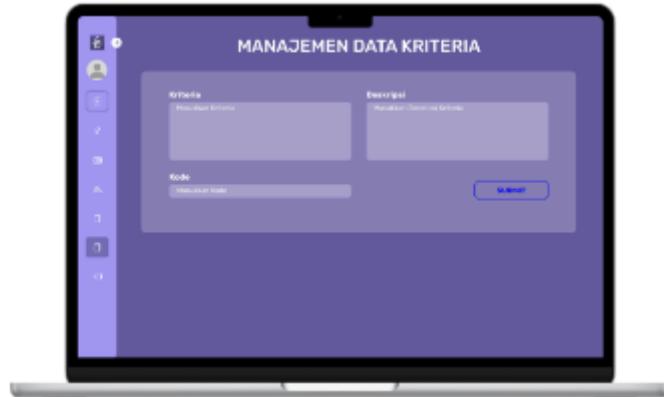
11. Desain Halaman Manajemen Basis Pengetahuan

Halaman manajemen basis pengetahuan merupakan sebuah halaman yang dirancang dengan beberapa fitur yang melibatkan pengelolaan data kriteria, data indikator gejala, hierarki kriteria, dan hierarki indikator gejala. Di dalam halaman ini, pengguna dengan level admin, dapat melakukan berbagai tindakan terkait dengan entitas-entitas tersebut guna memastikan keakuratan dan konsistensi data serta hierarki dalam sistem.



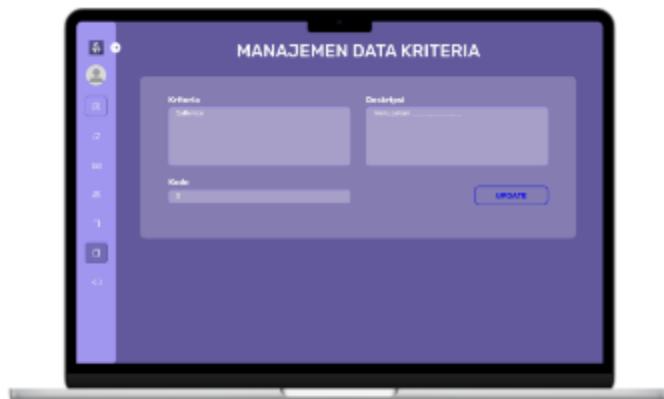
Gambar 4. 27 Desain Halaman Manajemen Basis Pengetahuan

a. Desain Halaman Input Kriteria



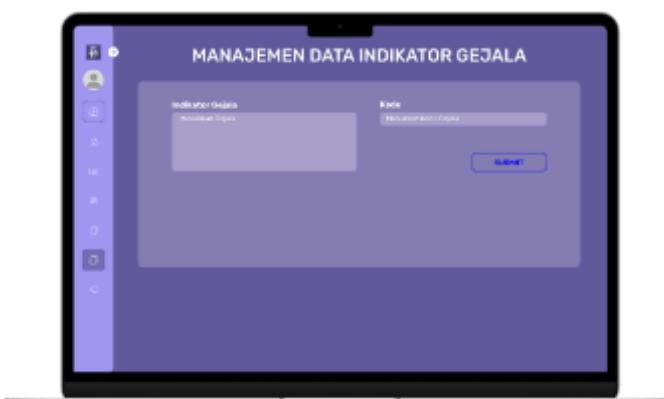
Gambar 4. 28 Desain Halaman Input Kriteria

b. Desain Halaman Edit Kriteria



Gambar 4. 29 Desain Halaman Edit Kriteria

c. Desain Halaman Input Indikator Gejala



Gambar 4. 30 Desain Halaman Input Indikator Gejala

d. Desain Halaman Edit Indikator Gejala



Gambar 4. 31 Desain Halaman Edit Indikator Gejala

e. Desain Halaman Analisis Hierarki Kriteria



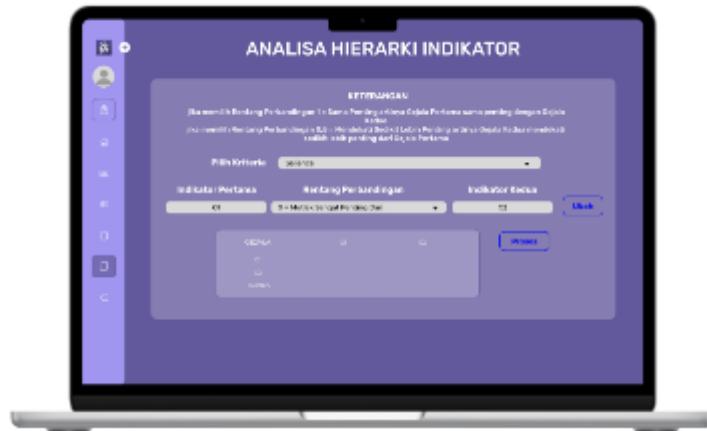
Gambar 4. 32 Desain Halaman Analisis Hierarki Kriteria

f. Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria



Gambar 4. 33 Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria

g. Desain Halaman Analisis Hierarki Indikator Gejala



Gambar 4. 34 Desain Halaman Analisis Hierarki Indikator

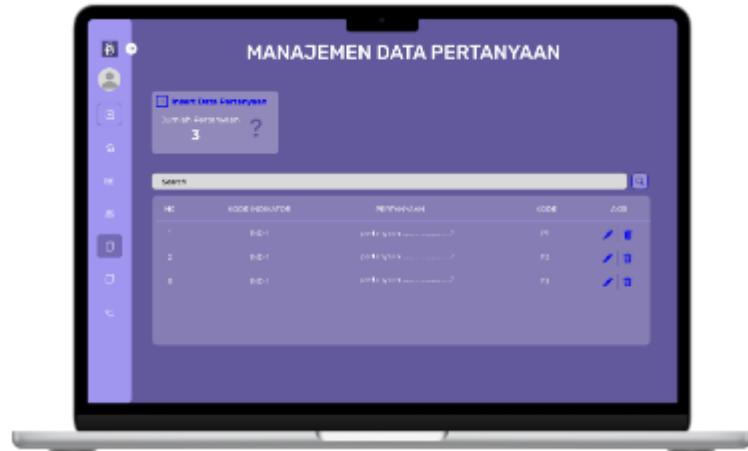
h. Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator Gejala



Gambar 4. 35 Desain Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator

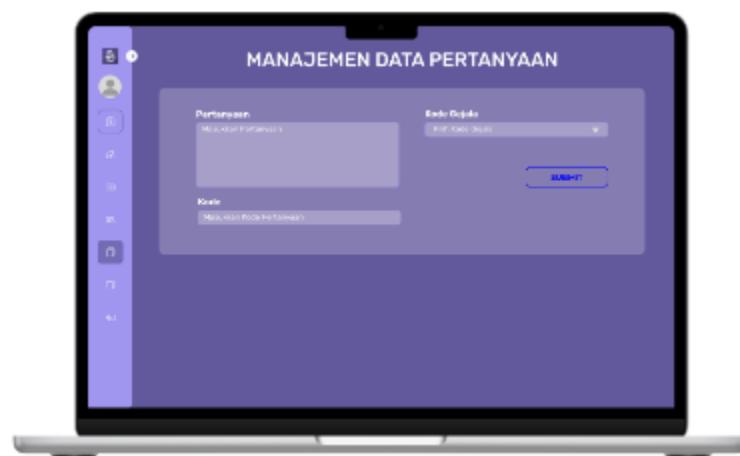
12. Desain Halaman Manajemen Pertanyaan

Halaman manajemen pertanyaan adalah komponen vital yaitu mengelola dengan efisien dan efektif semua informasi yang berkaitan dengan pertanyaan. Fungsinya sangat jelas, yakni memungkinkan pengelolaan data pertanyaan yang disesuaikan dengan indikator gejala dan kriteria gejala kecanduan *game online* yang telah diinputkan sebelumnya. Proses ini memfasilitasi penyusunan serta pengaturan tampilan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan indikator gejala yang ada, memastikan bahwa proses diagnosis berjalan dengan lebih tepat dan akurat.



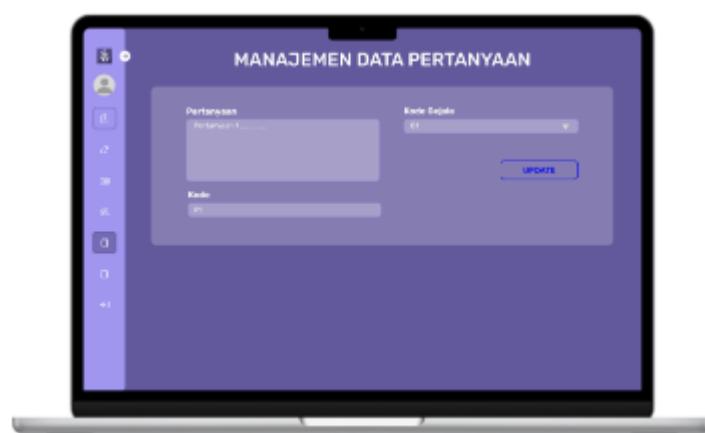
Gambar 4. 36 Desain Halaman Manajemen Pertanyaan Dan Solusi

a. Desain Halaman Input Pertanyaan



Gambar 4. 37 Desain Halaman Input Pertanyaan

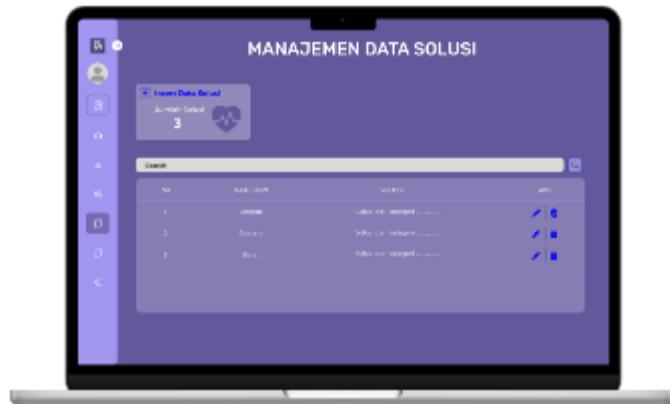
b. Desain Halaman Edit Pertanyaan



Gambar 4. 38 Desain Halaman Edit Pertanyaan

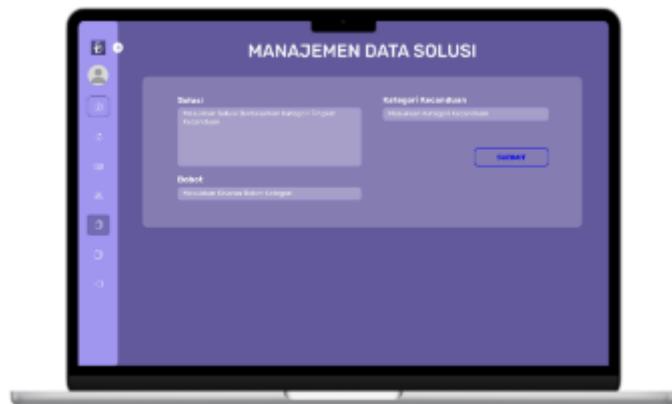
13. Desain Halaman Manajemen Solusi

Halaman ini menggambarkan secara efisien mengenai manajemen solusi dari kecanduan *game online*. Halaman ini hanya untuk admin dalam mengontrol informasi yang terkait dengan data solusi.



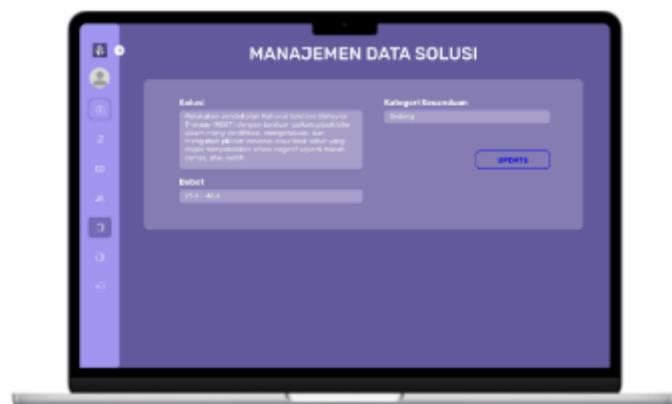
Gambar 4. 39 Manajemen Kategori Dan Solusi

a. Desain Halaman Input Solusi



Gambar 4. 40 Desain Halaman Input Solusi

b. Desain Halaman Edit Solusi



Gambar 4. 41 Desain Halaman Edit Solusi

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Lingkungan Implementasi Sistem

Lingkungan implementasi sistem pada sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* mencakup sebuah infrastruktur komputasi yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan. Infrastruktur ini mencakup komputer atau server yang menjalankan aplikasi sistem pakar, basis data yang menyimpan informasi gejala dan solusi, serta perangkat pendukung seperti jaringan untuk koneksi antar komponen sistem.

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras atau *hardware* yang digunakan dalam membangun Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* yakni Laptop RGOVH183 Acer Aspire A314-22 dengan spesifikasi AMD Ryzen 3 3250U, 256GB SSD, 4GB RAM.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diaplikasikan dalam tahap pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online* mencakup sejumlah alat dan platform yang telah terpilih dan disesuaikan untuk mendukung kesuksesan proses pengembangan tersebut. Berikut adalah daftar perangkat lunak yang digunakan dalam konteks ini:

- a. Operating System : Windows 11
- b. Text Editor : Microsoft Visual Studio Code
- c. Bahasa Pemrograman : PHP
- d. Web Server : XAMPP
- e. Database Management: MySQL
- f. Web Browser : Google Chrome
- g. Image Editor : Figma, Draw.io
- h. Rancangan database : MySQL Workbench
- i. Office Tool : Microsoft Office

5.2 Implementasi Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*

Perancangan sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* ini dikerjakan dengan tujuan memberikan dukungan dan kemudahan kepada orang dewasa dan generasi muda yang tertarik untuk melakukan diagnosis dan solusi penanganan kecanduan *game online*. Hasil yang diperoleh dari implementasi sistem ini mencakup data mengenai kriteria kecanduan *game online* yang terkait dengan pengguna, serta tawaran solusi penanganan yang didasarkan pada tingkat kecanduan yang diidentifikasi.

5.2.1 Main Controller

Dalam Listing 5. 1 terdapat suatu *main controller*, diberi nama *controller_main* yang memuat sejumlah fungsi yang bisa diterapkan pada seluruh halaman. Fungsi-fungsi yang ada di dalamnya mencakup koneksi ke basis data, pengambilan data dari basis data untuk diatur dalam bentuk *array*, penerapan teknik enkripsi dan dekripsi, serta penyelenggaraan verifikasi untuk memverifikasi apakah pengguna telah melakukan proses *login* atau belum.

```

1. <?php
2. $conn = mysqli_connect("localhost", "root", "", "spasagaline");
3. if (mysqli_connect_errno()) {
4. echo "Gagal melakukan koneksi ke MySQL: " . mysqli_connect_error()
5. }
6. function query($query){
7. global $conn;
8. $result = mysqli_query($conn, $query);
9. $rows = [];
10. while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
11. $rows[] = $row;
12. }
13. return $rows;
14. }
15. function jumlah_data($data){
16. global $conn;
17. $query = mysqli_query($conn, $data);
18. $jumlah_data = mysqli_num_rows($query);
19. return $jumlah_data;
20. }
```

```

21. function generateRandomKey(){
22. $keyLength = 32;
23. $randomBytes = openssl_random_pseudo_bytes($keyLength, $strong);
24. if (!$strong) {
25. $randomBytes = random_bytes($keyLength);
26. }
27. return base64_encode($randomBytes);
28. }
29. function enkripsi($kata){
30. $key = generateRandomKey();
31. $string = openssl_encrypt($kata, 'AES-256-CBC', $key, 0, substr($key, 0, 16));
32. $hasilEnkripsi = base64_encode($key . $string);
33. return $hasilEnkripsi;
34. }
35. function dekripsi($kata){
36. $string = base64_decode($kata);
37. $key = substr($string, 0, 44); // Panjang kunci enkripsi adalah 44 (dalam base64)
38. $enkripsi = substr($string, 44);
39. $hasil = openssl_decrypt($enkripsi, 'AES-256-CBC', $key, 0, substr($key, 0, 16));
40. return $hasil;
41. }
42. function validasi(){
43. global $conn;
44. if (!isset($_COOKIE['SPASAGALINENS'])) {
45. echo "<script>
46. document.location.href='..//logout.php';
47. </script>";
48. exit;
49. }
50. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
51. $result = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM user WHERE iduser = '$id'");
52. if (mysqli_num_rows($result) !== 1) {
53. echo "<script>
54. document.location.href='..//logout.php';
55. </script>";
56. exit;
57. }
58. }
59. function validasi_admin(){
60. global $conn;
61. if (!isset($_COOKIE['SPASAGALINENS'])) {
62. echo "<script>
63. document.location.href='..//logout.php';
64. </script>";
65. exit;
66. }

```

```

67. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
68. $cek = query("SELECT * FROM user WHERE iduser = $id")[0];
69. $result = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM user WHERE iduser = '$id'");
70. if (mysqli_num_rows($result) !== 1) {
71. echo "<script>
72. document.location.href='..../logout.php';
73. </script>";
74. exit;
75. } elseif ($cek['level'] !== "Admin") {
76. echo "<script>
77. document.location.href='..../logout.php';
78. </script>";
79. exit;
80. }
81. }
```

Listing 5. 1 Main controller

Baris 1-5 mencakup kode yang digunakan untuk melakukan koneksi dengan basis data MySQL. Baris 6-14 merupakan rangkaian fungsi yang bertujuan untuk mengubah data yang diambil dari *database* menjadi bentuk array, sehingga data tersebut bisa dimanfaatkan lebih lanjut. Baris 15-20 memuat fungsi untuk melakukan perhitungan jumlah data yang berhasil diambil dari *database*. Baris 21-41 berisi sejumlah fungsi yang memiliki hubungan antara satu dengan lainnya, di mana fungsi pertama menciptakan kunci acak yang nantinya digunakan oleh fungsi-fungsi berikutnya, seperti fungsi enkripsi dan dekripsi. Baris 42-82 mengandung fungsi-fungsi yang dirancang untuk mengevaluasi apakah pengguna yang mengakses halaman telah masuk atau belum.

5.2.2 Login

Login adalah proses autentikasi di mana pengguna memberikan informasi yang diperlukan, seperti *username* dan *password*, untuk mengakses sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online*. Dengan berhasil melakukan *login*, pengguna mendapatkan akses ke berbagai fitur dan konten yang terkait dengan akun atau izin yang dimilikinya.

```
1. function login($data){  
2.     global $conn;  
3.     $username = $data["username"];  
4.     $password = $data["password"];  
5.     $result = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM user WHERE username =  
'{$username}'");  
6.     if (mysqli_num_rows($result) === 1) {  
7.         $row = mysqli_fetch_assoc($result);  
8.         if (password_verify($password, $row["password"])) {  
9.             $enkripsi = enkripsi($row['iduser']);  
10.            setcookie('SPASAGALINENS', $enkripsi, time() + 10800);  
11.            echo "<script>  
12. document.location.href='pengguna/index.php';  
13. </script>";  
14. exit;  
15.     }  
16. }  
17. $error = true;  
18. return $error;  
19. }  
20. ?>
```

Listing 5. 2 Function Login

Listing 5.2 merupakan sebuah segmen kode yang telah diprogram untuk mengelola seluruh tahap autentikasi pengguna secara sistematis. Dalam fungsi ini, data-data kunci seperti *username* dan *password* yang diinputkan oleh pengguna akan dikaji dan dianalisis untuk memeriksa kevalidan dengan data yang tersimpan dalam basis data. Apabila autentikasi berhasil, fungsi ini akan memberikan akses yang sah kepada pengguna untuk mengakses halaman utama. Namun, dalam situasi di mana autentikasi mengalami kegagalan, fungsi *login* memiliki kapabilitas untuk menghasilkan pesan kesalahan yang informatif seperti "*Username/Password Salah*", yang akan ditampilkan pada halaman *login* untuk memberikan umpan balik yang tepat kepada pengguna.

```

1. <?php
2. session_start();
3. require_once 'controller/controller_user.php';
4. if (isset($_COOKIE['SPASAGALINENS'])) {
5. echo "<script>
6. document.location.href='pengguna/index.php';
7. </script>";
8. exit;}
9. if (isset($_POST["login"])) {
10. if ($login == 1) {$error = true;
11. }
12. }
13. ?>
```

Listing 5. 3 Halaman *Login*

Pada Listing 5. 3 berisi baris kode pada halaman *login* yang menyertakan dan menjalankan *file controller_user.php* yang ada pada folder *controller*, yang didalamnya terdapat *function login*.

5.2.3 Analisis *Analytical Hierarchy Process*

Dalam kasus ini, yaitu mengenai gejala kecanduan *game online*, analisis *analytical hierarchy process* atau AHP akan mencari kode indikator berdasarkan idkriteria yang dipilih.

```

1. <?php
2. session_start();
3. require_once '../controller/controller_indikator.php';
4. $idkriteria = $_POST['kriteria'];
5. $kriteria_nama = query("SELECT nama_kriteria FROM kriteria WHERE
idkriteria = '$idkriteria')[0];
6. $data_ind = jumlah_data("SELECT * FROM ind_gejala WHERE idkriteria =
$idkriteria");
7. $indikator = query("SELECT * FROM ind_gejala WHERE idkriteria =
$idkriteria");
8. $enkripsi = enkripsi($idkriteria);
9. $ind = query("SELECT * FROM ind_gejala WHERE idkriteria = '$idkriteria'
ORDER BY idindikator ASC");
10. $a = $data_ind * $data_ind;
11. $data = jumlah_data("SELECT * FROM rel_indikator WHERE idkriteria =
$idkriteria");
12. if ($data < $a) {
```

```

13. input_kode_indikator($idkriteria);
14. }
15. $rel_ind = query("SELECT * FROM rel_indikator WHERE idkriteria =
   $idkriteria");
16. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
17. $user = query("SELECT * FROM user WHERE iduser = $id")[0];
18. if (isset($_POST['submit_ubah'])) {
19. edit_kode_indikator($_POST);
20. $idKode1 = $_POST['kode1'];
21. $idKode2 = $_POST['kode2'];
22. $data_kode1 = query("SELECT kode_indikator FROM ind_gejala
   WHERE idindikator = $idKode1")[0];
23. $data_kode2 = query("SELECT kode_indikator FROM ind_gejala
   WHERE idindikator = $idKode2")[0];
24. $data_kode[] = $data_kode1['kode_indikator'];
25. $data_kode[] = $data_kode2['kode_indikator'];
26. for ($i = 0; $i < count($data_kode); $i++) {
27. for ($j = 0; $j < count($data_kode); $j++) {
28. $kode1 = $data_kode[$i];
29. $kode2 = $data_kode[$j];
30. $data_nilai = query("SELECT * FROM rel_indikator WHERE kode1 =
   '$kode1' AND kode2 = '$kode2'")[0];
31. ${"nilai_" . $i . $j} = $data_nilai['nilai'];
32. }
33. }
34. }
35. ?>

```

Listing 5. 4 Halaman Analisis AHP

Listing 5. 4 merupakan baris kode pada halaman analisis AHP indikator gejala kecanduan *game online* yang menyertakan dan menjalankan *file controller_indikator* pada baris 3. Baris 18-34 berisikan kode yang dapat menjalankan *function* untuk mengubah atau mengedit bobot matriks perbandingan indikator.

5.2.4 Hasil Analisis *Analytical Hierarchy Process*

Hasil dari analisis *Analytical hierarchy process* (AHP) mengenai matriks perbandingan indikator yang berfungsi menghasilkan bobot untuk CF Pakar yang berasal dari nilai prioritas elemen indikator.

```

1. <tbody class="p-2">
2. <?php
3. $totalRows = count($indikator); foreach ($indikator as $indi) {
4. $indi_kode1 = $indi['kode_indikator'];
5. echo '<tr>';
6. echo '<td class="fw-medium">' . $indi['kode_indikator'] . '</td>';
7. $totalNormalisasi = 0; // Inisialisasi total normalisasi untuk kolom ini
8. foreach ($indikator as $kator) {
9. $indi_kode2 = $kator['kode_indikator'];
10. $data_rel = query("SELECT nilai FROM rel_indikator WHERE kode1
= '$indi_kode1' AND kode2 = '$indi_kode2'")[0];
11. $nilai_rel = round($data_rel['nilai'], 3);
12. $nilai_normalisasi = $nilai_rel / $totalColumns[$indi_kode2];
13. $totalNormalisasi += $nilai_normalisasi;
14. echo '<td class="fw-medium">' . round($nilai_normalisasi, 3) . '</td>';
15. }
16. $totalNormalisasiKolom = $totalNormalisasi / $totalRows;
17. echo '<td class="fw-medium">' . round($totalNormalisasiKolom, 3) . '</td>';
18. echo '</tr>';
19. $updateQuery = "UPDATE ind_gejala SET cf_pakar = $totalNormalisasiKolom
WHERE kode_indikator = '$indi_kode1'";
20. mysqli_query($conn, $updateQuery);
21. }
22. ?>
23. </tbody>
```

Listing 5. 5 Hasil Analisis AHP

Pada Listing 5. 5, dari baris kode 2 hingga baris 22, terdapat serangkaian pernyataan kode yang telah dirancang dengan cermat untuk memvisualisasikan hasil dari analisis metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) terhadap indikator gejala. Setiap aspek dalam perhitungan AHP, yang termasuk rumus-rumus perhitungan yang kompleks, ditampilkan dengan jelas dalam bentuk tabel. Proses ini mengarah pada akhirnya menampilkan hasil prioritas untuk bobot *Certainty Factor* (CF) yang ditentukan oleh pakar. Selanjutnya, hasil prioritas ini diterjemahkan menjadi data konkret dan disimpan dalam tabel "ind_gejala", spesifiknya pada kolom "cf_pakar" dalam *database*.

5.2.5 Controller Kategori Kecanduan *Game online*

```

1. $data_kategori = query("SELECT * FROM kategori");
2. $data_kriteria = query("SELECT * FROM kriteria");
3. $pertanyaan = query("SELECT DISTINCT kode_pertanyaan FROM
pertanyaan");
4. foreach ($data_kategori as $kategori) {
5. $nama_kategori[] = $kategori['nama_kategori'];
6. }
7. // Ambil CF User
8. $nilai_cf_user = 1;
9. foreach ($pertanyaan as $ind) {
10. $parameter = $ind['kode_pertanyaan'];
11. $nama_pertanyaan[] = $parameter;
12. }

```

Listing 5. 6 Hitung Kategori

Dalam Listing 5. 6 berisi serangkaian kode untuk menentukan dan memanajemen bobot kategori kecanduan *game online*, berdasarkan jumlah pertanyaan yang memiliki relasi dengan kategori, dan dihitung dengan metode *certainty factor*. Seperti pada bari ke 7-12 digunakan untuk menentukan nilai CF *User* yang bernilai 1 atau pasti.

```

1. // Total Bobot untuk kategori
2. $cf_total = 0;
3. for ($s = 0; $s < count($bobotTerbesar); $s++) {
4. $cf_total += $bobotTerbesar[$s];
5. }
6. $nilai_bawah = -0.001;
7. $pembagi = count($nama_kategori);
8. for ($f = 0; $f < count($nama_kategori); $f++) {
9. $range_bawah = number_format($nilai_bawah + 0.001, 3);
10. $atas = $f + 1;
11. $nam_kat = $nama_kategori[$f];
12. $range_atas = number_format($cf_total * $atas / $pembagi, 3);
13. $nilai_bawah = $range_atas;
14. $query = "UPDATE kategori SET
15. range_atas = '$range_atas',
16. range_bawah = '$range_bawah'
17. WHERE nama_kategori = '$nam_kat'
18. ";mysqli_query($conn, $query);
19. }

```

Listing 5. 7 Input Kategori

Masih pada fungsi yang sama yaitu fungsi untuk menentukan bobot *range* bawah dan *range* atas dengan menjumlahkan total CF dan dibagi 3 sesuai jumlah kategori yang ada.

5.2.6 Halaman Deteksi

```

1. require_once('../controller/controller_hasil.php');
2. validasi();
3. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
4. $user = query("SELECT * FROM user WHERE iduser = $id")[0];
5. $jumlah_pertanyaan = jumlah_data("SELECT * FROM pertanyaan");
6. $jumper1 = ceil($jumlah_pertanyaan / 2);
7. $jumper2 = $jumlah_pertanyaan - $jumper1;
8. $pertanyaan1 = query("SELECT * FROM pertanyaan LIMIT $jumper1");
9. $pertanyaan2 = query("SELECT * FROM pertanyaan LIMIT $jumper2
OFFSET $jumper1");
10. if (isset($_POST['submit_hitung'])) {
11. hitung($_POST);
12. }

```

Listing 5. 8 Tampil Halaman Deteksi

Dalam Listing 5. 8 pada baris 1-12 berisi kode dalam menampilkan halaman deteksi, yang dapat membagi dua kolom pertanyaan berdasarkan jumlahnya. Setelah itu sistem akan mencari data pertanyaan sesuai jumlah pertanyaan yang telah dibagi dua.

```

1. function hitung($data){
2. global $conn;
3. $data_kategori = query("SELECT * FROM kategori");
4. $data_kriteria = query("SELECT * FROM kriteria");$pertanyaan =
query("SELECT DISTINCT kode_pertanyaan FROM pertanyaan");
5. // Ambil CF User
6. foreach ($pertanyaan as $ind) {
7. $parameter = $ind['kode_pertanyaan'];
8. $nama_pertanyaan[] = $parameter;
9. $jawaban = $data[$parameter];
10. $nilai = ($jawaban === '1') ? 1 : 0.5;
11. $nilai_cf_user[] = $nilai;}

```

```

12. // Mendapatkan idkriteria dari iterasi saat ini
13. $idkriteria = $krit['idkriteria'];
14. // cari data indikator
15. $data_indikator = query("SELECT * FROM ind_gejala WHERE idkriteria =
   $idkriteria");
16. foreach ($data_indikator as $dk) {
17.   $idindikator = $dk['idindikator'];
18.   $cf_pakar = $dk['cf_pakar'];
19.   $data_pertanyaan = query("SELECT * FROM pertanyaan WHERE idindikator =
   $idindikator");
20.   foreach ($data_pertanyaan as $dp) {
21.     $kata = str_replace(" ", "_", $dp['kode_pertanyaan']);
22.     $indeks = array_search($kata, $nama_pertanyaan);
23.     $hasil = $cf_pakar * $nilai_cf_user[$indeks];
24.     ${"cf_he_" . $kode_kriteria}[] = $hasil; }
25.   if (count(${"cf_he_" . $kode_kriteria}) > 1) {
26.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria . 0} = ${"cf_he_" . $kode_kriteria}[0];
27.     for ($c = 1; $c < count(${"cf_he_" . $kode_kriteria}); $c++) {
28.       ${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c} = ${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c - 1} +
         ${"cf_he_" . $kode_kriteria}[$c] * (1 - ${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c - 1});
29.     $bobotTerbesar[] = number_format(${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c}, 3;
30.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[] = number_format(${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c} * 100, 3);
31.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c - 1} . " + " . ${"cf_he_" . $kode_kriteria}[$c] .
      " * (1 - ${"cf_old_" . $kode_kriteria . $c - 1} . ") adalah " . ${"cf_old_" .
      $kode_kriteria . $c} . "<br>"; } elseif (count(${"cf_he_" . $kode_kriteria})) {
32.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria . 0} = ${"cf_he_" . $kode_kriteria}[0];
33.     $bobotTerbesar[] = number_format(${"cf_old_" . $kode_kriteria . 0}, 3);
34.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[] = number_format(${"cf_old_" . $kode_kriteria . 0} * 100, 3);
35.   } else {
36.     $bobotTerbesar[] = 0;
37.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[] = 0;
38.     ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[] = 0;
39.     ${"nilai_terbesar_" . $kode_kriteria} = ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[0];
40.     for ($o = 1; $o < count(${"cf_old_" . $kode_kriteria}); $o++) {
41.       if (${"cf_old_" . $kode_kriteria}[$o] > ${"nilai_terbesar_" . $kode_kriteria}) {
42.         ${"nilai_terbesar_" . $kode_kriteria} = ${"cf_old_" . $kode_kriteria}[$o]; }
43.       $CFterbesar[] = ${"nilai_terbesar_" . $kode_kriteria};
44.     }
45.   // Bobot hasil
46.   $cf_besar = $CFterbesar[0];
47.   for ($z = 1; $z < count($CFterbesar); $z++) {
48.     $kategori_terpilih = ";

```

```

49. // Memeriksa nilai total pada setiap kategori
50. foreach ($data_kategori as $kategori) {
51. if ($cf_total >= $kategori['range_bawah'] && $cf_total <=
    $kategori['range_atas']) {
52. $kategori_terpilih = $kategori['nama_kategori'];
53. break; // Hentikan perulangan jika kategori ditemukan
54. }
55. }
56. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
57. foreach ($data_kriteria as $dkr) {
58. $value[] = ${"nilai_terbesar_" . $dkr['kode_kriteria']};
59. }
60. $hasilString = implode(", ", $value);
61. $query = "INSERT INTO hasil VALUES (NULL, '$id',
    CURRENT_TIMESTAMP(), '$kategori_terpilih', ";
62. $query .= $hasilString . ")";
63. mysqli_query($conn, $query);
64. return mysqli_affected_rows($conn);

```

Listing 5. 9 Perhitungan CF

Langkah selanjutnya yaitu lakukan perhitungan *certainty factor* untuk menemukan kriteria dan kategori kecanduan *game online* bagi pengguna tersebut. Langkah pertama adalah menghitung CF HE dari perkalian CF *user* dan CF pakar yang terdapat pada baris kode 3-24, lalu dilanjutkan dengan menghitung CF *combine* dari CF HE setiap kriteria dan diambil nilai terbesarnya, yakni pada baris kode 25-46. Setelah itu, pada baris 47-55 berisi mengenai nilai CF *combine* yang akan dihitung totalnya untuk dimasukkan dan dibagi agar mendapatkan bobot kategori dan mencari nama kategori dari hasil penjumlahan tersebut. Lalu pada baris kode 56-64, nilai hasil setiap CF *combine* dari masing-masing kriteria, kategori, tanggal, dan id *user* akan dimasukkan ke dalam *database*.

5.2.7 Halaman Hasil Deteksi

```

1. $id = dekripsi($_COOKIE['SPASAGALINENS']);
2. $user = query("SELECT * FROM user WHERE iduser = $id")[0];
3. if (isset($_GET['idhasil'])) {
4.     $data_hasil = query("SELECT * FROM hasil WHERE idhasil = $id")[0];
5. } else {
6.     $data_hasil = query("SELECT * FROM hasil WHERE iduser = $id AND idhasil
= (SELECT MAX(idhasil) FROM hasil WHERE iduser = $id)")[0];
7.     $idhasil = enkripsi($data_hasil['idhasil']);
8.     $kriteria_cf = kriteria_cf($data_hasil);
9.     $hasil_cf = hasil_cf($data_hasil);
10.    $kriteria_besar = $kriteria_cf[0];
11.    $kriteria = query("SELECT * FROM kriteria WHERE nama_kriteria =
'$kriteria_besar'")[0];
12.    $nama_kategori = $data_hasil['hsl_kategori'];
13.    $kategori = query("SELECT * FROM kategori WHERE nama_kategori =
'$nama_kategori'")[0];
14.    $idkategori = $kategori['idkategori'];
15.    $solusi = query("SELECT * FROM solusi WHERE idkategori = $idkategori");

```

Listing 5. 10 Halaman Hasil Deteksi

Kode pada baris 1 hingga 6 digunakan untuk mengambil data hasil dari *database*. Ketika pengguna mengunjungi halaman yang menampilkan hasil dari riwayat deteksi, informasi hasil akan ditampilkan sesuai dengan idhasil yang dipilih. Selanjutnya, jika pengguna membuka halaman data hasil setelah melakukan deteksi, informasi hasil yang ditampilkan akan berasal dari deteksi terakhir yang dilakukan oleh pengguna yang saat ini sedang masuk ke dalam akunnya. Kode pada baris 8 hingga 15 bertujuan untuk mengambil data yang akan ditampilkan pada halaman hasil.

BAB VI

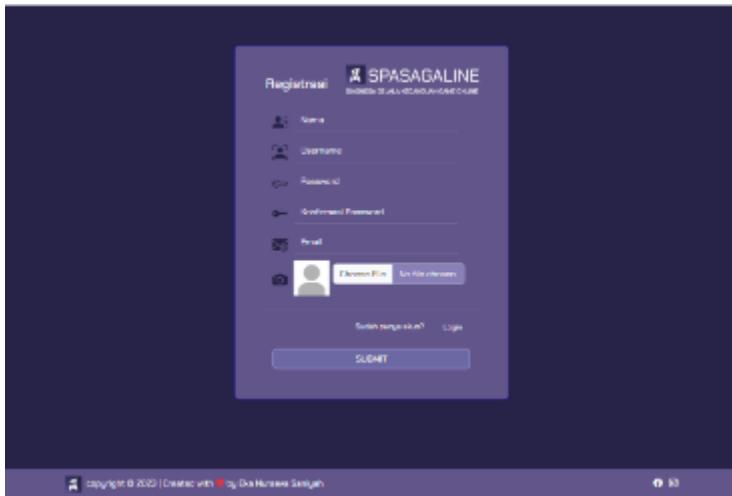
HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Penggunaan Sistem

Sistem yang dibuat yaitu Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game Online*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kriteria kecanduan *game online* berdasarkan gejalanya yang didapat dari analisis dan wawancara terhadap pakar. Sistem ini menggunakan metode *Analytical Hierarchy Proses* (AHP) sebagai analisis awal terhadap prioritas bobot untuk dijadikan CF Pakar dalam metode perhitungan *certainty factor* agar dapat menghasilkan hasil yang tepat dan akurat. Hasil dari diagnosis kecanduan *game online* ini didasari dari respon *user* atau pengguna terhadap kumpulan pertanyaan mengenai gejala kecanduan *game online*, sehingga *output* yang diperoleh berupa data kriteria hingga solusi penanganan dari tingkat kategori kecanduan yang didapatkan. Manajemen data yang ada dalam sistem, termasuk data yang digunakan dalam perhitungan serta hasil *output*, akan diatur oleh admin.

6.1.1 Halaman Registrasi *User*

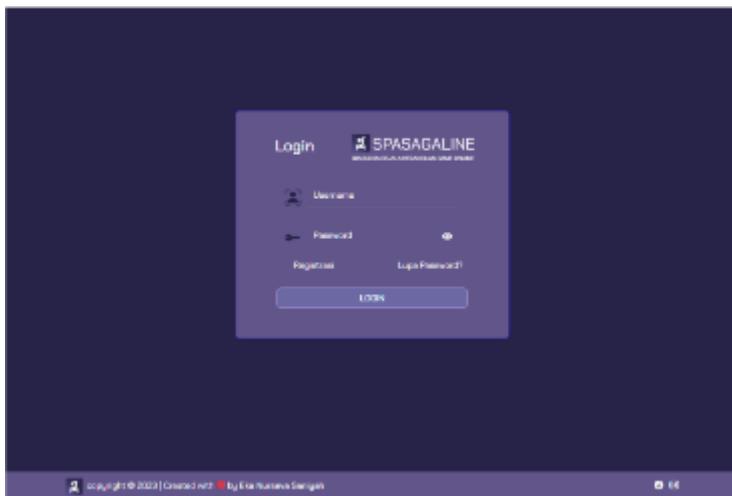
Halaman registrasi *user* memiliki peran yang penting sebagai platform interaktif di mana individu yang belum memiliki akun dapat dengan mudah mengisi formulir pendaftaran yang disediakan. Setelah melalui proses pendaftaran yang berhasil, pengguna akan diberikan status sebagai pengguna biasa dengan hak akses standar yang memungkinkan mereka untuk masuk ke dalam sistem pakar diagnosis terkait kecanduan *game online*. Detil tampilan dan fungsionalitas halaman registrasi *user* secara jelas digambarkan pada ilustrasi gambar 6.1 yang tertera di bawah ini.



Gambar 6. 1 Halaman Registrasi *User*

6.1.2 Halaman *Login*

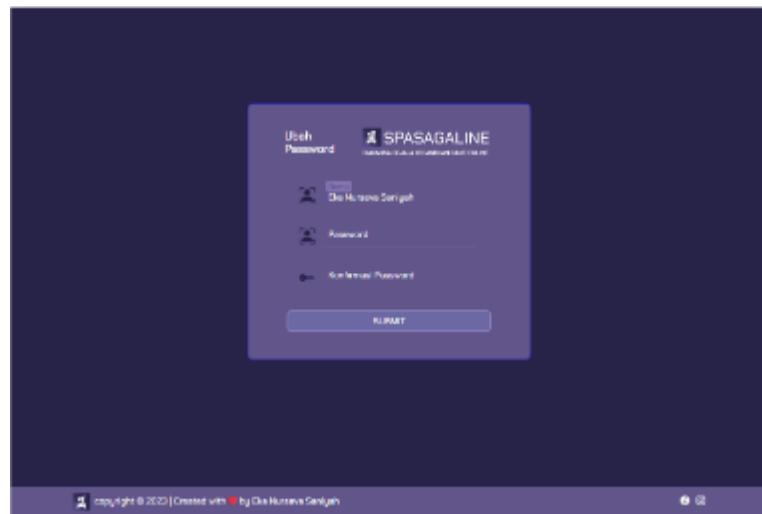
Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan oleh *user* untuk memasukkan *username* dan *password* guna mendapatkan akses *dashboard*. Tampilan halaman *login* dapat diidentifikasi pada ilustrasi gambar 6.2 di bawah ini.



Gambar 6. 2 Halaman *Login*

6.1.3 Halaman Ubah *Password*

Halaman ubah *password* diakses setelah pengguna klik "lupa *password*?" dan kirim permintaan pemulihan sandi lewat *email*. Akses ke halaman ini melalui URL pada *email* konfirmasi. Lihat gambar 6.3 untuk tampilannya.



Gambar 6. 3 Halaman Ubah *Password*

6.1.4 Halaman *Dashboard User*

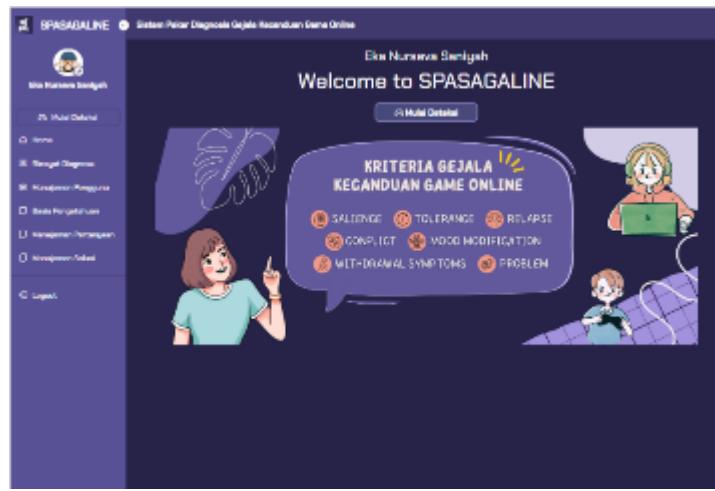
Halaman utama *user* menampilkan setelah *login*. Pengguna dengan peran ini bisa akses Deteksi, Riwayat Deteksi, *About*, dan Data Diri melalui pilihan tombol di *sidebar*, serta *logout*. Gambar 6.4 menampilkan detail tampilan ini.



Gambar 6. 4 Halaman *Dashboard User*

6.1.5 Halaman *Dashboard Admin*

Gambar ini adalah tampilan halaman utama bagi pengguna level admin yang akses ke berbagai fungsi manajemen data terkait sistem. Detail tampilan Halaman *Dashboard Admin* dapat ditemukan dalam ilustrasi gambar 6.5 di bawah ini.



Gambar 6. 5 Halaman Dashboard Admin

6.1.6 Halaman Deteksi

Halaman deteksi merupakan tempat di mana pengguna dapat menjalankan deteksi untuk mendiagnosis kriteria dan kategori kecanduan yang dimiliki pengguna. Pengguna diberikan kesempatan untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang muncul dan hasilnya akan dihitung oleh sistem menggunakan metode *certainty factor*. Selanjutnya, hasil evaluasi ini akan disimpan dalam *database*. Lebih lanjut mengenai tampilan dan fitur Halaman Deteksi dapat dilihat dalam ilustrasi gambar 6.6 di bawah ini.

Gambar 6. 6 Halaman Deteksi

6.1.7 Halaman Hasil Deteksi

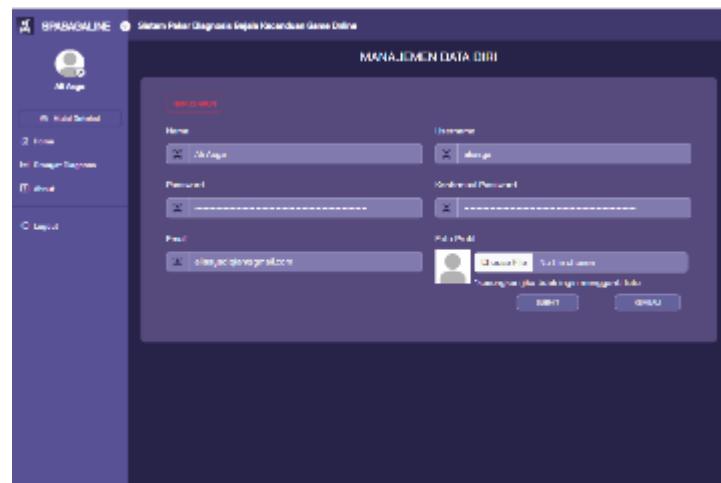
Halaman hasil deteksi merupakan area di mana hasil dari deteksi atau riwayat deteksi sebelumnya dapat dilihat. Di halaman ini, sistem akan menghitung dan menampilkan tiga nilai tertinggi dari setiap kriteria. Semua rincian tentang tampilan dan fungsi Halaman Hasil dapat ditemukan dalam ilustrasi gambar 6.7 di bawah ini.



Gambar 6. 7 Halaman Hasil Deteksi

6.1.8 Halaman Data Diri

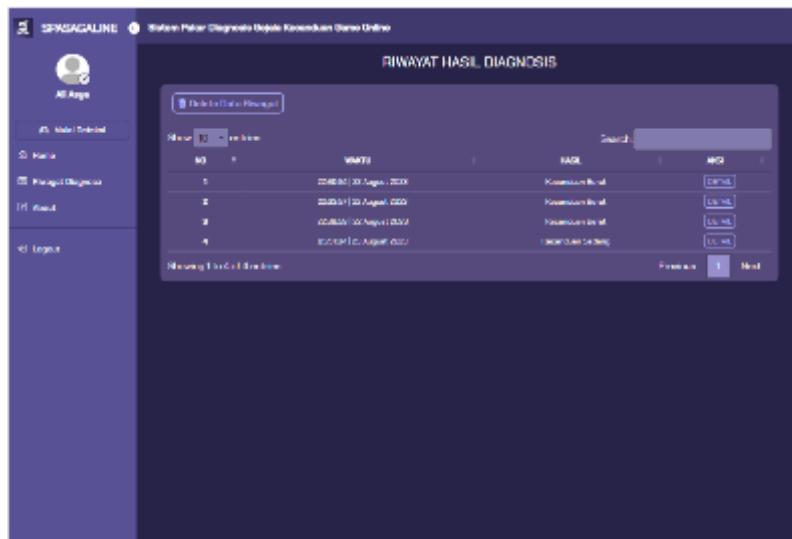
Halaman data diri merupakan halaman profil yang digunakan untuk memanajemen identitas pribadi. Gambar 6.8 ini merupakan contoh halaman data diri pada level *user*, di mana halama ini dapat diakses dengan menekan *icon* pensil di bawah foto profil.



Gambar 6. 8 Halaman Data Diri

6.1.9 Halaman Riwayat Diagnosis

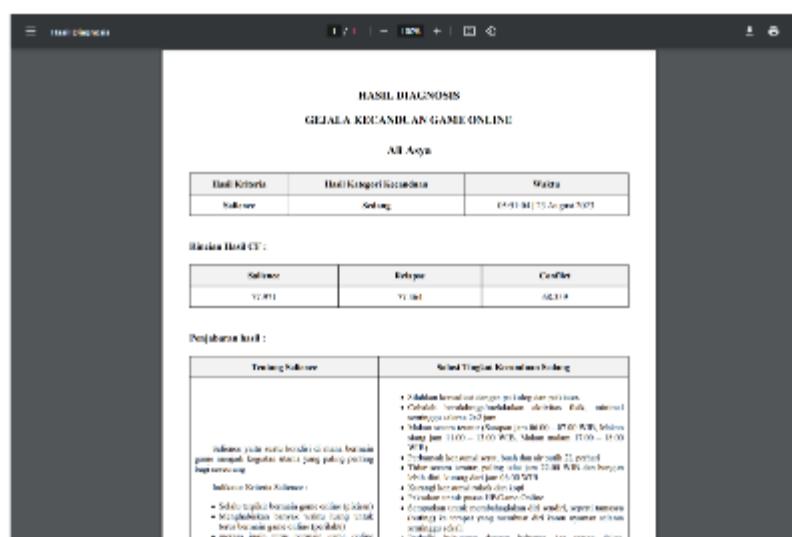
Halaman riwayat diagnosis merupakan halaman yang menyimpan semua catatan diagnosis. Halaman ini terdapat pada semua level pengguna. Halaman Riwayat Diagnosis dapat ditemukan dalam ilustrasi gambar 6.9 di bawah ini.



Gambar 6. 9 Halaman Riwayat Diagnosis

6.1.10 Halaman Cetak Hasil

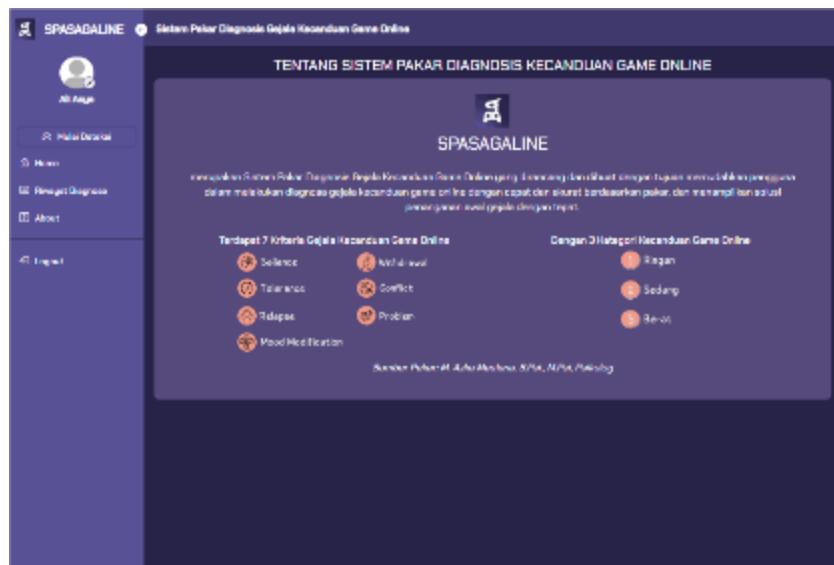
Halaman cetak hasil adalah halaman untuk mencetak hasil ataupun mengunduh hasil deteksi dalam bentuk PDF. Halaman cetak hasil dapat dilihat pada gambar 6.10 dibawah ini.



Gambar 6. 10 Halaman Cetak Hasil

6.1.11 Halaman *About*

Halaman ini menampilkan mengenai informasi sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* yang dirancang penulis. Di dalamnya berisi mengenai tujuan pembuatan sistem, informasi kriteria dan kategori kecanduan *game online*, serta sumber data yang berasal dari pakar. Halaman *About* dapat ditemukan dalam ilustrasi gambar 6.11 di bawah ini.



Gambar 6. 11 Halaman *About*

6.1.12 Halaman Manajemen Pengguna

Halaman manajemen pengguna memiliki peran sentral dalam mengelola informasi pengguna di dalam sistem. Pada halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai tindakan seperti menambahkan data pengguna baru, mengubah informasi yang sudah ada, serta menghapus data pengguna yang tidak relevan. Penting untuk dicatat bahwa halaman ini tidak hanya berlaku untuk pengguna dengan peran sebagai *user*, tetapi juga untuk pengguna dengan peran sebagai admin. Tampilan halaman ini tertera pada gambar 6.12 di bawah.

NO	STANDING	NAME	EMAIL	LEVEL	ACT
1	User	Maenur Djajah	maenurdjajah@gmail.com	User	
2	User	ZI Anggela Ngah	anggela@gmail.com	User	
3	User	M. Huda	muhammad.huda@gmail.com	User	
4	User	R. Dijaya H	r.dijaya.hadiwibowo@gmail.com	User	
5	User	Adi Iqra	adikyopeng@gmail.com	User	
6	User	Ridho Zulkifli	ridho.zulkifli@gmail.com	User	
7	User	ZI Anggela Ngah	anggela@gmail.com	User	

Gambar 6. 12 Halaman Manajemen Pengguna

6.1.13 Halaman Halaman Input Data Admin

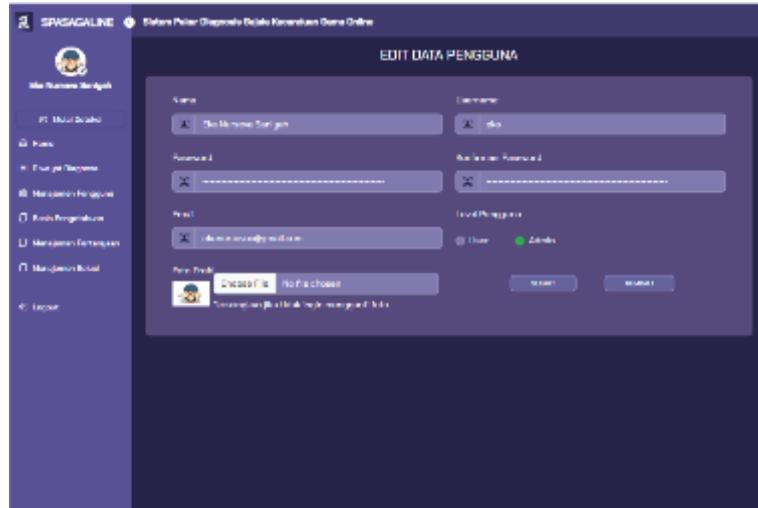
Halaman input data admin adalah halaman untuk mendaftarkan pengguna yang akan memiliki level admin dan hanya admin yang dapat mengakses halaman ini. Halaman registrasi admin dapat dilihat pada gambar 6.13 dibawah ini.

Gambar 6. 13 Halaman Input Data Admin

6.1.14 Halaman Edit Data Pengguna

Halaman edit pengguna merupakan antarmuka yang diperuntukkan bagi admin. Dalam halaman ini, admin memiliki kebebasan untuk mengupdate data pengguna dan mengatur perubahan

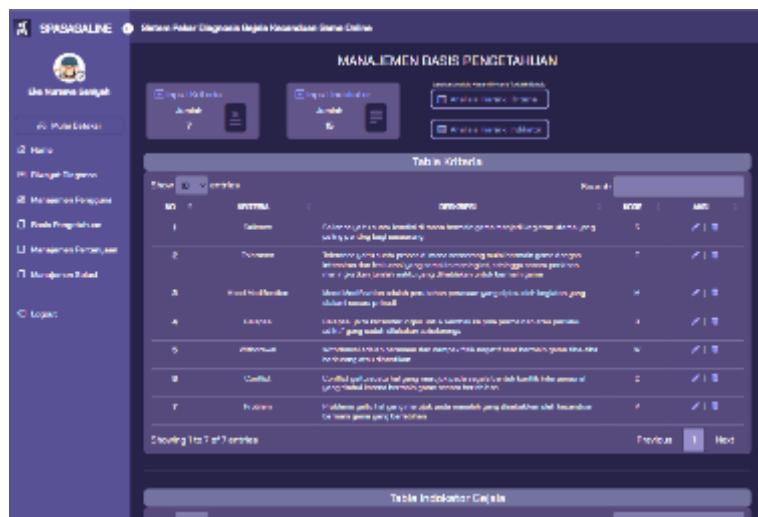
yang diperlukan, termasuk mengubah peran pengguna sesuai dengan kebutuhan sistem. Halaman Edit Data Pengguna dapat dilihat pada gambar 6.14 yang disajikan di bawah ini



Gambar 6. 14 Halaman Edit Data Pengguna

6.1.15 Halaman Basis Pengetahuan

Halaman basis pengetahuan merupakan halama yang berisi data-data yang dibutuhkan untuk menjalankan fitur utama, yakni diagnosis gejala kecanduan *game online*. Dalam halam ini terdapat beberapa manajemen data, yaitu data kriteria, data indikator gejala, dan juga tombol untuk melakukan analisis dengan metode AHP.



Gambar 6. 15 Halaman Manajemen Basis Pengetahuan

6.1.16 Halaman Input Data Kriteria

Halaman ini adalah halaman untuk menginputkan data kriteria. Detail dari halaman input kriteria dapat dilihat pada gambar 6.16 dibawah ini.

Gambar 6. 16 Halaman Input Data Kriteria

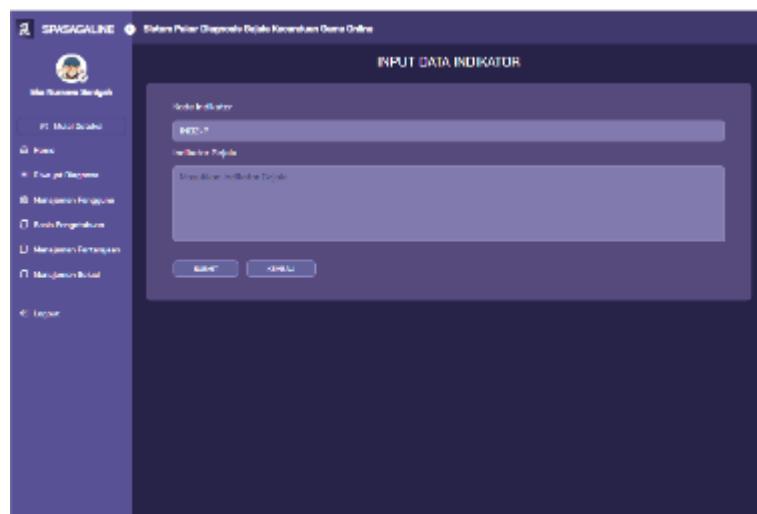
6.1.17 Halaman Edit Data Kriteria

Halaman edit data kriteria merupakan halaman yang hanya diakses oleh admin dalam melakukan *update* data kriteria. Halaman edit kriteria dapat dilihat pada gambar 6.17 dibawah ini.

Gambar 6. 17 Halaman Edit Data Kriteria

6.1.18 Halaman Input Data Indikator Gejala

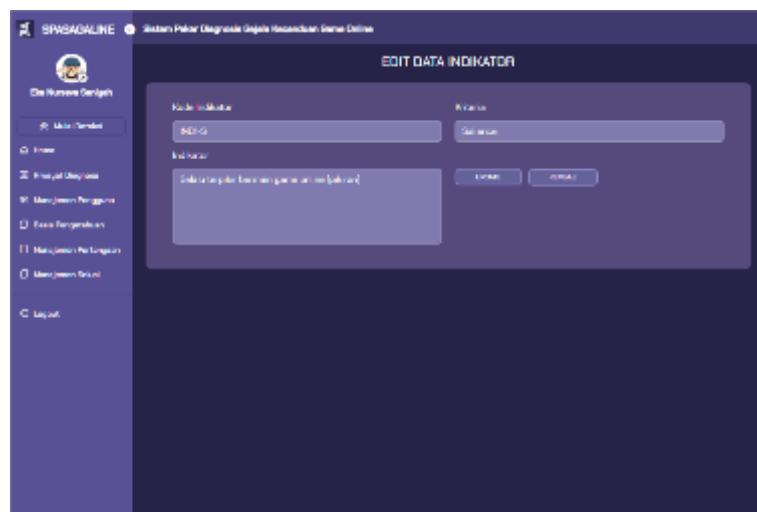
Halaman input data indikator gejala dapat diakses setelah memilih kriteria yang telah diinputkan sebelumnya. Dan kode dari indikator akan muncul secara otomatis berdasarkan kode kriteria. Halaman input data indikator gejala dapat dilihat pada gambar 6.18 dibawah ini.



Gambar 6. 18 Halaman Input Data Indikator Gejala

6.1.19 Halaman Edit Data Indikator Gejala

Halaman edit data indikator gejala merupakan halaman untuk memperbarui indikator, namun tidak dapat mengedit kode dan nama kriteria yang dipilih.



Gambar 6. 19 Halaman Edit Data Indikator Gejala

6.1.20 Halaman Analisis Hierarki Kriteria

Halaman analisis hierarki kriteria digunakan untuk menganalisis bobot prioritas kepentingan dari pakar untuk mendapatkan nilai CF pakar yang sesuai dan akurat.

Gambar 6. 20 Halaman Analisis Hierarki Kriteria

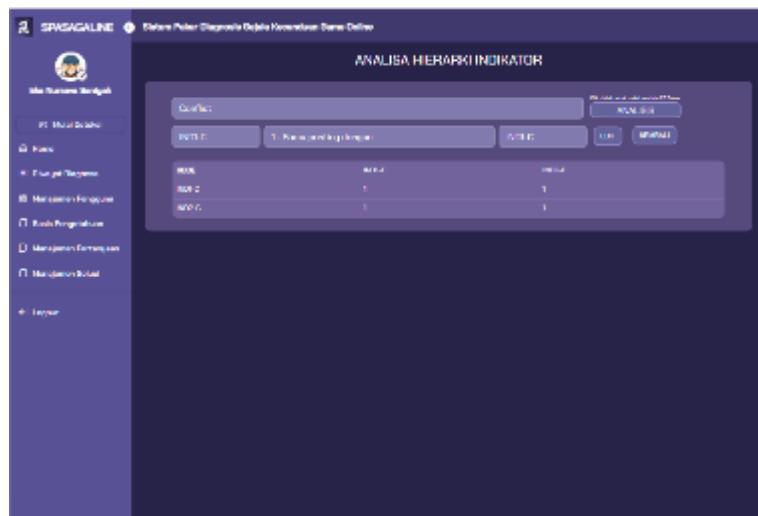
6.1.21 Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria

Dalam gambar 6.21 mengilustrasikan halaman untuk hasil analisis hierarki kriteria untuk mendapatkan CF bobot pakar.

Gambar 6. 21 Halaman Hasil Analisis Hierarki Kriteria

6.1.22 Halaman Analisis Hierarki Indikator Gejala

Halaman analisis hierarki indikator gejala merupakan halaman yang digunakan untuk menganalisis indikator gejala yang memiliki lebih dari satu item. Halaman ini juga dapat diakses setelah memilih kriteria. Hal ini dilakukan agar bobot CF pakar tidak ambigu dan menyebabkan kesalahan hitungan pada sistem.



Gambar 6. 22 Halaman Analisis Hierarki Indikator Gejala

6.1.23 Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator Gejala

Dalam gambar 6.23 mengilustrasikan halaman untuk hasil analisis hierarki indikator gejala untuk mendapatkan bobot CF pakar.

KODE	NAMA	Bobot
KRI-A		1
KRI-B		1
KRI-C		1

KODE	NAMA	Bobot	CF Pakar
KRI-A		1	0.33
KRI-B		1	0.33
KRI-C		1	0.33

Gambar 6. 23 Halaman Hasil Analisis Hierarki Indikator Gejala

6.1.24 Halaman Manajemen Pertanyaan

Dalam halaman manajemen pertanyaan berisisi mengenai data pertanyaan yang telah diinputkan, dapat menginputkan kembali data pertanyaan yang baru, dapat mengedit dan menghapus data tersebut.

ID	KODE INDIKATOR	PERTANYAAN	STATUS
1	IND1	apabila anda merasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
2	IND2	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
3	IND3	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
4	IND4	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
5	IND5	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
6	IND6	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
7	IND7	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
8	IND8	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
9	IND9	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
10	IND10	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
11	IND11	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
12	IND12	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
13	IND13	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
14	IND14	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
15	IND15	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK
16	IND16	ada rasa sakit di bagian tulang atau sendi yang tidak nyaman seolah ada batu di dalamnya?	OK

Gambar 6. 24 Halaman Manajemen Pertanyaan

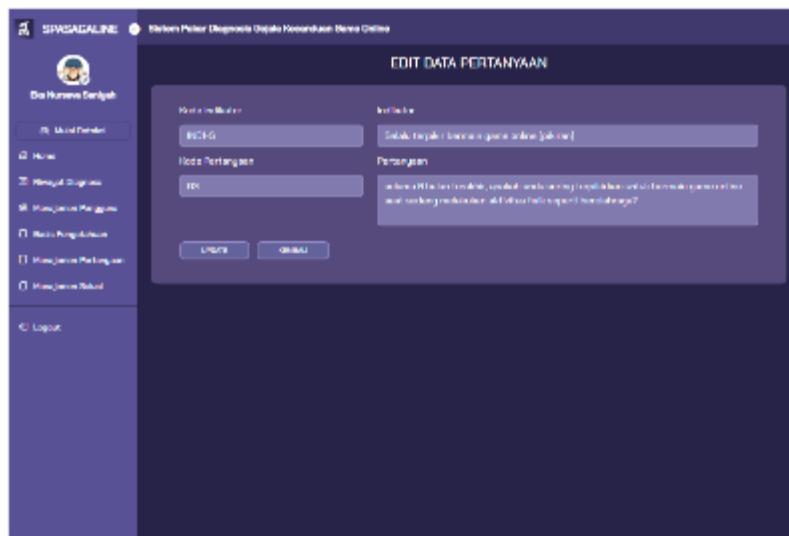
6.1.25 Halaman Input Data Pertanyaan

Halaman input pertanyaan dapat diakses setelah memilih kode indikator gejala yang diinginkan. Dalam halaman ini terdapat informasi indikator yang dipilih, dan kode pertanyaan ini dibuat secara otomatis. Halaman input data pertanyaan dapat dilihat pada gambar 6.25.

Gambar 6. 25 Halaman Input Data Pertanyaan

6.1.26 Halaman Edit Data Pertanyaan

Halaman edit petanyaan merupakan halaman untuk mengubah nama pertanyaan, namun tidak dapat mengubah kode dan informasi indikator. Halaman ini diilustrasikan pada gambar 6.26.



Gambar 6. 26 Halaman Edit Data Pertanyaan

6.1.27 Halaman Manajemen Solusi

Halaman manajemen solusi merupakan halaman untuk mengelola data solusi, dan menampilkan data-data solusi yang telah diinputkan berdasarkan kategorinya.

MANAJEMEN SOLUSI			
#	Kategori	Detail	Action
1	Ringer	Beberapa waktu lalu ada pengguna yang mengirim pesan bahwa ia mengalami sakit di bagian telinga kanan, penyebabnya diketahui bahwa ia mengonsumsi obat penurunkan tekanan darah.	[Edit] [Hapus]
2	Ringer	Cepatnya ia mengonsumsi obat penurunkan tekanan darah.	[Edit] [Hapus]
3	Sering	Cepatnya ia mengonsumsi obat penurunkan tekanan darah.	[Edit] [Hapus]
4	Sering	Obat penurunkan tekanan darah ini memiliki sifat yang berbahaya.	[Edit] [Hapus]
5	Sering	Melakukan operasi di rumah sakit (RSUD) Tegal untuk mengoperasi jantungnya (Jantung bocor).	[Edit] [Hapus]
6	Ringer	Pada akhirnya ia berhasil sembuh.	[Edit] [Hapus]
7	Ringer	Total rincian biaya yang dibutuhkan untuk operasi ini adalah Rp 10.000.000,-.	[Edit] [Hapus]
8	Sering	Rincian biaya operasi ini adalah Rp 10.000.000,-.	[Edit] [Hapus]
9	Sering	Rincian biaya operasi ini adalah Rp 10.000.000,-.	[Edit] [Hapus]
10	Sering	Rincian biaya operasi ini adalah Rp 10.000.000,-.	[Edit] [Hapus]

Gambar 6. 27 Halaman Manajemen Solusi

6.1.28 Halaman Input Data Solusi

Halaman input data solusi merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan data solusi detelah melakukan pilih kategori. Halaman ini diilustrasikan pada gambar 6.28.

Gambar 6. 28 Halaman Input Data Solusi

6.1.29 Halaman Edit Data Solusi

Halaman ini merupakan halaman untuk mengubah atau memperbarui solusi yang kurang tepat atau salah. Halaman ini diilustrasikan pada gambar 6.29 di bawah.

Gambar 6. 29 Halaman Edit Data Solusi

6.2 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan langkah eksekusi program dengan maksud untuk mendeteksi kesalahan atau ketidaksesuaian fungsi dengan tujuan pembuatan program, sehingga memungkinkan untuk dilakukan perbaikan apabila terdapat ketidaksesuaian dalam Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*. Dengan Integrasi Metode *Analytical Hierarchy Proses* dan *Certainty factor* Berbasis Web.

6.2.1 Rancangan Pengujian

Tabel 6.1 menggambarkan rencana evaluasi yang diarahkan ke Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*. Evaluasi ini akan diterapkan melalui pendekatan metode *black box testing*.

Tabel 6. 1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Kode Butir Uji	Butir Uji	Level Pengguna
Registrasi User	01	Registrasi sebagai pengguna <i>game online</i>	<i>User</i>
	02	Registrasi sebagai orang tua/guru	
Login	03	<i>Login</i> dengan akun <i>user</i>	<i>User/</i> <i>Ortu/Guru</i> <i>Admin</i>
	04	<i>Login</i> dengan akun admin	
	05	Lupa <i>password</i> dengan <i>email</i> benar	
	06	Lupa <i>password</i> dengan <i>email</i> salah	
	07	Ubah <i>password</i> diri sendiri	
Lakukan Deteksi Diagnosa	08	Deteksi dengan hasil <i>Salience</i> , <i>Relapse</i> , <i>Conflict</i> , Kategori Berat	<i>User/</i> <i>Ortu/Guru/</i> <i>Admin</i>
	09	Deteksi dengan hasil <i>Relapse</i> , <i>Salience</i> , <i>Withdrawal</i> , Kategori Sedang	
	10	Deteksi dengan hasil <i>Mood modification</i> , <i>Salience</i> , <i>Relapse</i> , Kategori Ringan	
	11	Deteksi dengan hasil <i>Conflict</i> , <i>Relapse</i> , <i>Mood modification</i> , Kategori Berat	
	12	Deteksi dengan hasil <i>Salience</i> , <i>Relapse</i> , <i>Conflict</i> , Kategori Ringan	

Tabel 6. 1 Rencana Pengujian (Lanjutan)

	13	Deteksi dengan mengosongkan jawaban	
Hasil Diagosis	14	Cetak hasil diagnosis dengan akun <i>user</i> dan admin	<i>User/ Admin</i>
	15	Cetak hasil diagnosis dengan akun orang tua/guru	
Manajemen Data Diri	16	Edit data diri	<i>User/ Admin</i>
	17	Hapus data diri	
Manajemen Pengguna	18	Registrasi <i>user</i>	Admin
	19	Input admin	
	20	Edit data pengguna	
	21	Hapus data pengguna	
Manajemen Basis Pengetahuan	22	Input data kriteria	Admin
	23	Edit data kriteria	
	24	Hapus data kriteria	
	25	Input data indikator gejala	
	26	Edit data indikator gejala	
	27	Hapus data indikator gejala	
	28	Analisis hierarki kriteria	
Manajemen Pertanyaan	29	Analisis hierarki indikator gejala	
	30	Input data pertanyaan	Admin
	31	Edit data pertanyaan	
Manajemen Solusi	32	Hapus data pertanyaan	
	33	Input data solusi	Admin
	34	Edit data solusi	
	35	Hapus data solusi	

6.2.2 Hasil Pengujian

Laporan hasil uji coba dibuat dengan tujuan untuk mengkonfirmasi dan memvisualisasikan bahwa sistem yang telah dikembangkan telah berhasil mencapai tujuan awalnya dan mampu memenuhi tuntutan pengguna. Hasil dari uji coba yang dilakukan sesuai dengan rencana uji coba, menghasilkan output uji coba berikut ini:

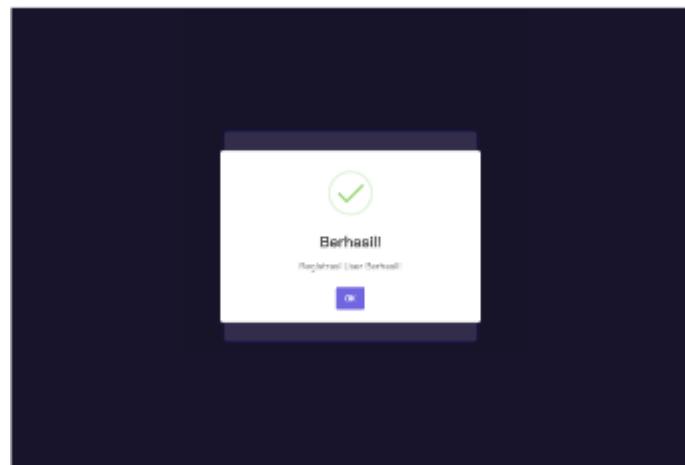
a. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01

Pada Tabel 6.2, terdapat hasil uji kode untuk skenario uji "Registrasi sebagai pengguna *game online*". Hasil uji ini menunjukkan bahwa pengguna dapat berhasil mendaftarkan akun dan informasi yang dimasukkan oleh *user* akan disimpan dalam *database* untuk keperluan *login*. Setelah proses registrasi berhasil, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman *login*.

Sebelum data dimasukkan ke dalam *database*, sistem melakukan validasi terhadap beberapa kondisi, termasuk pengecekan apakah *username* yang diinputkan telah terdaftar, apakah *password* dan konfirmasi *password* cocok, serta apakah alamat *email* sudah terdaftar. Hanya jika semua kondisi ini terpenuhi, sistem akan menjalankan fungsi Registrasi *User* dengan sukses dan menyimpan data ke dalam basis data.

Tabel 6. 2 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01

Nama Proyek		Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web			
Kode Butir Uji		01			
Kelas Uji		Registrasi <i>User</i>			
Butir Uji		Registrasi sebagai pengguna <i>game online</i>			
Deskripsi		Jika berhasil, maka akan menampilkan notifikasi “Registrasi <i>User</i> Berhasil” dan beralih ke halaman <i>login</i>			
Aktor		<i>User</i>			
Kondisi Awal		Belum memiliki akun untuk <i>login</i>			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Klik registrasi <i>user</i> dan pilih sebagai pengguna <i>game online</i> , lalu masuk ke halaman registrasi <i>user</i>				
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. Nama b. Username c. Password d. Konfirmasi password e. Email f. Foto	a. <i>User</i> b. <i>User1</i> c. 1234 d. 1234 e. <i>User1@gmail.com</i> f. default.png	Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i>	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman <i>login</i>	Berhasil
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna berhasil memiliki akun dan tersimpan dalam <i>database</i>					



Gambar 6. 30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01

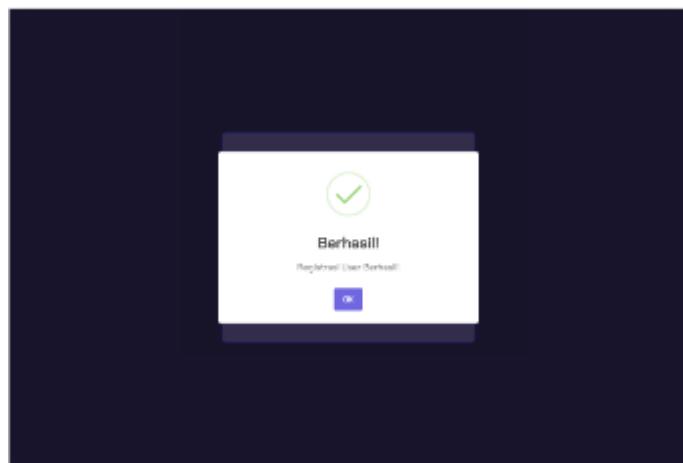
b. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02

Dalam Tabel 6.3, hasil uji kode "Registrasi sebagai orang tua/guru" menunjukkan pencapaian pengguna dalam menyelesaikan proses pendaftaran akun dengan sukses. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting, dimulai dari pengisian data akun hingga tahap verifikasi. Sebelum data akun yang dimasukkan oleh pengguna akhirnya disimpan dalam *database*, sistem melakukan serangkaian validasi yang cermat. Validasi ini mencakup pengecekan terhadap kesesuaian antara *username* yang dipilih, *password*, konfirmasi *password*, dan alamat *email* yang diinputkan. Hanya jika semua kondisi tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, data akun pengguna akan dengan aman disimpan di dalam basis data setelah proses registrasi akun berhasil dilakukan.

Tabel 6. 3 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web
Kode Butir Uji	02
Kelas Uji	Registrasi <i>User</i>
Butir Uji	Registrasi sebagai pengguna <i>game online</i>
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menampilkan notifikasi "Registrasi <i>User</i> Berhasil" dan beralih ke halaman <i>login</i>
Aktor	<i>User</i>

Kondisi Awal		Belum memiliki akun untuk <i>login</i>			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Klik registrasi <i>user</i> dan pilih sebagai orang tua/guru, lalu masuk ke halaman registrasi <i>user</i>				
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. Nama b. <i>Username</i> c. <i>Password</i> d. Konfirmasi <i>password</i> e. <i>Email</i> f. Foto	a. Guru b. guru c. 12345 d. 12345 e. guru@ gmail.com f. default.png	Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i>	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman <i>login</i>	Berhasil
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna berhasil memiliki akun dan tersimpan dalam <i>database</i>					



Gambar 6. 31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02

c. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03

Tabel 6.4 menggambarkan hasil pengujian dari skenario uji kode butir 03 yang berkaitan dengan "*Login* dengan akun *user*". Dari pengujian ini dapat disimpulkan bahwa pengguna berhasil masuk dan diarahkan ke halaman dashboard pengguna.

Tabel 6. 4 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	03				
Kelas Uji	<i>Login</i>				
Butir Uji	<i>Login</i> dengan akun <i>user</i>				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan beralih ke halaman <i>dashboard user</i>				
Aktor	<i>User</i>				
Kondisi Awal	Sudah memiliki akun <i>user</i>				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman <i>login</i>		Masuk ke halaman <i>dashboard user</i>	<i>User</i> berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman <i>dashboard user</i>	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. <i>Username</i> b. <i>Password</i>	a. <i>user1</i> b. 1234			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna dengan level <i>user</i> berhasil masuk ke halaman <i>dashboard user</i>					



Gambar 6. 32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03

d. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04

Tabel 6.5 menggambarkan hasil pengujian dari skenario uji kode butir 04 yang terkait dengan "*Login* dengan akun admin". Dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa admin berhasil masuk dan diarahkan ke halaman dashboard admin.

Tabel 6. 5 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	04				
Kelas Uji	<i>Login</i>				
Butir Uji	<i>Login</i> dengan akun admin				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan beralih ke halaman <i>dashboard</i> admin				
Aktor	<i>User</i>				
Kondisi Awal	Sudah memiliki akun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman <i>login</i>		Masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	<i>User</i> berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. <i>Username</i> b. <i>Password</i>	a. admin b. admin			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna dengan level admin berhasil masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin					



Gambar 6. 33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04

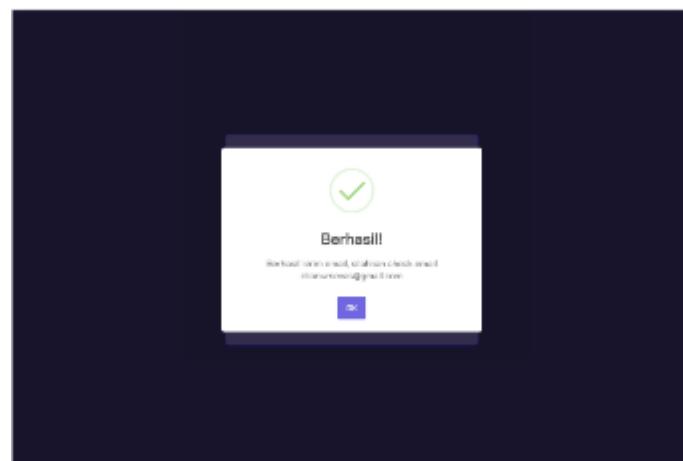
e. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 05

Pada tabel 6.6 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 05 yakni "Lupa *password* dengan *email* benar". Hasilnya menunjukkan proses berhasil. Di mana langkah awalnya adalah *user* baik dengan level *user*, ortu/guru, maupun admin menekan

tombol lupa *password*, kemudian sistem akan memerintahkannya untuk memasukkan *email* yang telah terdaftar saat melakukan registrasi, kemudian sistem akan melakukan validasi, apakah *email* yang dimasukkan benar dan terdaftar, jika iya maka sistem akan mengirimkan alamat URL pada *email* tersebut agar pengguna dapat merubah *password* lama dengan yang baru.

Tabel 6. 6 Hasil Pengujian Butir Uji 05

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	05				
Kelas Uji	<i>Login</i>				
Butir Uji	Lupa <i>password</i> dengan <i>email</i> benar				
Deskripsi	Jika berhasil, maka sistem akan mengirimkan <i>email</i> berisi URL untuk ubah <i>password</i>				
Aktor	<i>User</i> , Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Sudah memiliki akun baik <i>user</i> , ortu/guru ataupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman <i>login</i>		Sistem mengirim <i>email</i> berisi URL untuk ubah <i>password</i>	Sistem mengirimkan <i>email</i> ke alamat yang ditulis pengguna pada form <i>email</i>	Berhasil
2	Klik tombol Lupa <i>Password</i>				
3	Mengisi alamat <i>email</i>	ekanurseva s@gmail.com			
4	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: URL untuk ubah <i>password</i> berhasil dikirimkan ke <i>email</i> pengguna yang terdaftar					



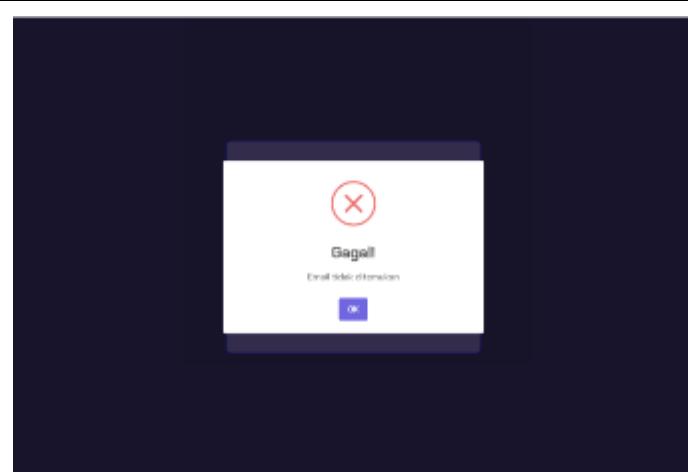
Gambar 6. 34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 05

f. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06

Tabel 6.7 menampilkan hasil pengujian kode butir uji 06, yang berkaitan dengan "Lupa password dengan *email* yang salah." Pengujian ini melibatkan situasi di mana pengguna mencoba mengatur ulang kata sandi dengan menggunakan alamat *email* yang tidak valid atau tidak terdaftar.

Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	06				
Kelas Uji	<i>Login</i>				
Butir Uji	Lupa password dengan <i>email</i> salah				
Deskripsi	Jika berhasil, maka sistem akan munculkan notifikasi " <i>email</i> tidak ditemukan"				
Aktor	<i>User</i> , Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Sudah memiliki akun baik <i>user</i> , ortu/guru ataupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman <i>login</i>		Sistem munculkan notifikasi " <i>Email</i> tidak ditemukan" dan <i>email</i> tidak dikirim	Sistem tidak berhasil mengirim <i>email</i> dan muncul notifikasi	Berhasil
2	Klik tombol Lupa Password				
3	Mengisi alamat <i>email</i>	spasagalin e@gmail.com			
4	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: URL untuk ubah password gagal dikirimkan ke <i>email</i> pengguna					



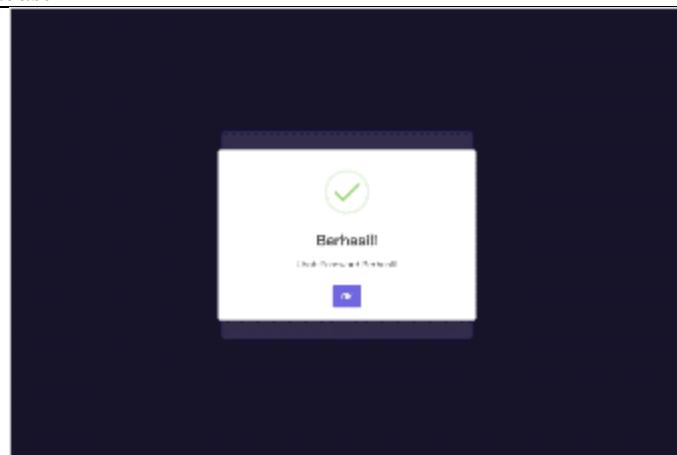
Gambar 6.35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06

g. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07

Pada tabel 6.8 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 07 yakni ”Ubah *password* diri sendiri” dengan kesimpulan sistem berhasil mengubah *password* pengguna dari *database* dan muncul notifikasi “Ubah *password* berhasil”.

Tabel 6. 8 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	07				
Kelas Uji	<i>Login</i>				
Butir Uji	Ubah <i>password</i> diri sendiri				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menampilkan notifikasi “Ubah <i>Password</i> Berhasil” dan beralih ke halaman <i>login</i>				
Aktor	<i>User</i> , Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Sudah memiliki akun baik <i>user</i> , ortu/guru ataupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman ubah <i>password</i>		Muncul notifikasi “Ubah <i>Password</i> Berhasil” dan data <i>password</i> berubah	Sistem berhasil mengubah <i>password</i> dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. <i>Password</i> b. Konfirmasi <i>Password</i>	a. 1234 b. 1234			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna berhasil melakukan ubah <i>password</i> , dan <i>password</i> telah diperbarui dari <i>database</i>					



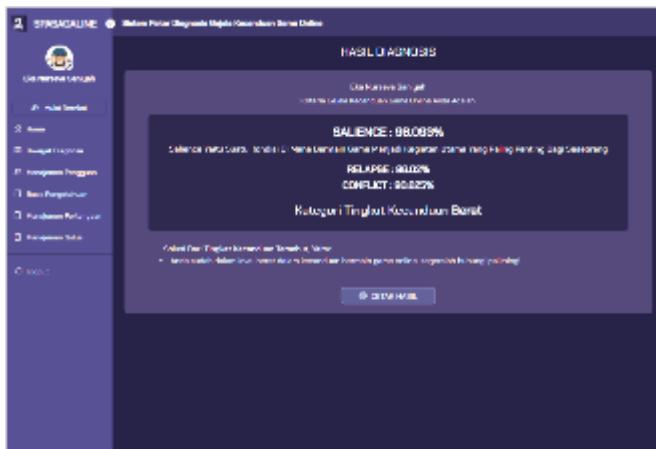
Gambar 6. 36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07

h. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08

Pada Tabel 6.9, hasil pengujian dengan kode 08, yang berjudul "Deteksi *Salience, Relapse, Conflict*, Kategori Berat", dalam pengujian ini, sistem secara khusus diuji dalam menghitung tingkat kecanduan *game online* menggunakan metode *certainty factor* dengan mempertimbangkan parameter-parameter seperti *Salience, Relapse*, dan *Conflict*. Semua parameter ini memiliki signifikansi dalam mengidentifikasi tingkat kecanduan yang dikategorikan sebagai berat. Hasil pengujian ini memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana sistem mampu mengatasi dan memproses data yang terkait dengan aspek-aspek kecanduan yang kompleks ini dalam konteks penelitian ini.

Tabel 6. 9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08

Nama Proyek		Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web			
Kode Butir Uji		08			
Kelas Uji		Lakukan deteksi			
Butir Uji		Deteksi dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i> , Kategori Berat			
Deskripsi		Jika berhasil, maka akan melakukan perhitungan dan menyimpan data hasil ke <i>database</i> dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i>			
Aktor		<i>User, Ortu/Guru dan Admin</i>			
Kondisi Awal		Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user, ortu/guru maupun admin</i>			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi				
2	Menjawab semua pertanyaan yang ada	Y, T, Y, Y, Y, T, T, Y, Y, Y, T, Y, Y, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, T, Y, Y, T, Y, Y, Y, Y, T, T, Y, Y, T, Y, T	Berhasil melakukan perhitungan menggunakan metode <i>certainty factor</i>	Berhasil melakukan perhitungan dan menyimpan hasil tes ke dalam <i>database</i> dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i>	Berhasil
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis kecanduan <i>game online</i> , berupa tiga bobot terbesar dari kriteria, kategori kecanduan <i>game online</i> , serta solusinya, dan data hasil berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



Gambar 6. 37 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08

i. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09

Dalam Tabel 6.10, hasil pengujian kode 08 "Deteksi *Salience, Relapse, Conflict, Kategori Berat*" menilai kemampuan sistem dalam menghitung tingkat kecanduan *game online* dengan metode *certainty factor* dan parameter kriteria berat.

Tabel 6. 10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	09				
Kelas Uji	Lakukan deteksi				
Butir Uji	Deteksi dengan hasil <i>Relapse, Salience, Withdrawal, Kategori Sedang</i>				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan melakukan perhitungan dan menyimpan data hasil ke <i>database</i> dengan hasil <i>Relapse, Salience, Withdrawal</i>				
Aktor	<i>User, Ortu/Guru dan Admin</i>				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user, ortu/guru maupun admin</i>				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi		Berhasil melakukan perhitungan menggunakan metode <i>certainty factor</i>	Sistem berhasil melakukan perhitungan dan menyimpan hasil tes ke dalam <i>database</i> dengan hasil <i>Relapse, Salience, Withdrawal</i>	Berhasil
2	Menjawab semua pertanyaan yang ada	T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T, T, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis kecanduan <i>game online</i> , berupa tiga bobot terbesar dari kriteria, kategori kecanduan <i>game online</i> , serta solusinya, dan data hasil berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



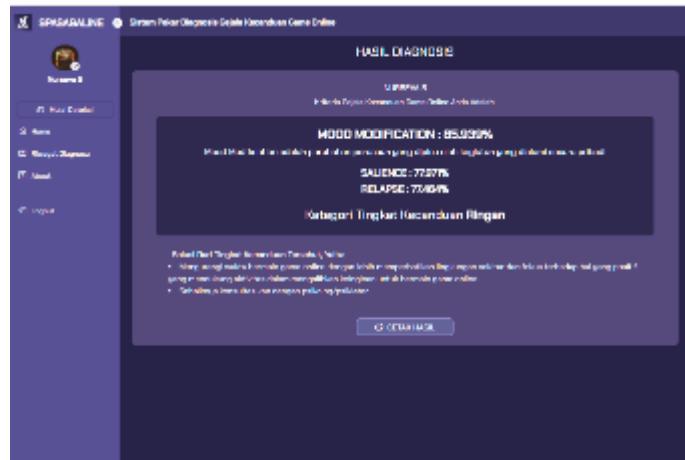
Gambar 6. 38 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09

j. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10

Dalam Tabel 6.11, hasil pengujian kode 08 "Deteksi *Mood modification, Salience, Relapse, Kategori Ringan*" menilai kemampuan sistem dalam menghitung tingkat kecanduan *game online* dengan metode *certainty factor* dan parameter kriteria berat.

Tabel 6. 11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	10				
Kelas Uji	Lakukan deteksi				
Butir Uji	Deteksi dengan hasil <i>Mood modification, Salience, Relapse, Kategori Ringan</i>				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan melakukan perhitungan dan menyimpan data hasil ke <i>database</i> dengan hasil <i>Mood modification, Salience, Relapse</i>				
Aktor	<i>User, Ortu/Guru dan Admin</i>				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user</i> maupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi				
2	Menjawab semua pertanyaan yang ada	T, T, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y	Berhasil melakukan perhitungan menggunakan metode <i>certainty factor</i>	Sistem berhasil melakukan perhitungan dan menyimpan hasil tes ke dalam <i>database</i> dengan hasil <i>Mood modification, Salience, Relapse</i>	Berhasil
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis kecanduan <i>game online</i> , berupa tiga bobot terbesar dari kriteria, kategori kecanduan <i>game online</i> , serta solusinya, dan data hasil berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



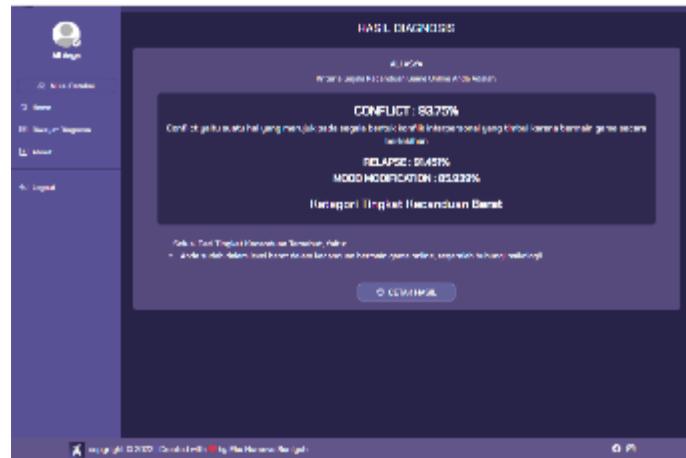
Gambar 6. 39 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10

k. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11

Dalam Tabel 6.12, hasil dari pengujian skenario uji kode butir 11, yang berjudul "Deteksi dengan hasil *Conflict, Relapse, Mood modification, Kategori Berat*". Kesimpulannya adalah bahwa sistem berhasil menjalankan perhitungan.

Tabel 6. 12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	11				
Kelas Uji	Lakukan deteksi				
Butir Uji	Deteksi dengan hasil <i>Conflict, Relapse, Mood modification, Kategori Berat</i>				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan melakukan perhitungan dan menyimpan data hasil ke <i>database</i> dengan hasil <i>Conflict, Relapse, Mood modification</i>				
Aktor	<i>User, Ortu/Guru dan Admin</i>				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user</i> maupun <i>admin</i>				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi			Sistem berhasil melakukan perhitungan dan menyimpan hasil tes ke dalam <i>database</i> dengan hasil <i>Conflict, Relapse, Mood modification</i>	
2	Menjawab semua pertanyaan yang ada	T, T, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, T, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, Y, Y, T, Y, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y	Berhasil melakukan perhitungan menggunakan metode <i>certainty factor</i>	Berhasil	
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis kecanduan <i>game online</i> , berupa tiga bobot terbesar dari kriteria, kategori kecanduan <i>game online</i> , serta solusinya, dan data hasil berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



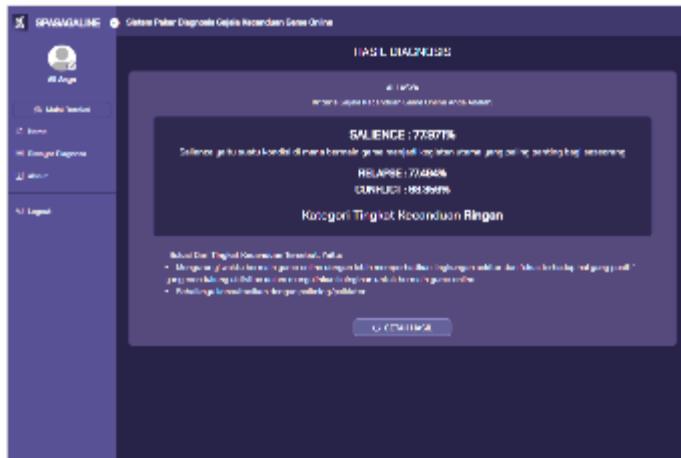
Gambar 6. 40 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11

1. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12

Dalam Tabel 6.13, hasil dari pengujian skenario uji kode butir 12, yang berjudul "Deteksi dengan hasil *Salience, Relapse, Conflict*, Kategori Ringan". Kesimpulannya adalah bahwa sistem berhasil menjalankan perhitungan.

Tabel 6. 13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	12				
Kelas Uji	Lakukan deteksi				
Butir Uji	Deteksi dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i> , Kategori Ringan				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan melakukan perhitungan dan menyimpan data hasil ke <i>database</i> dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i>				
Aktor	<i>User</i> , Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user</i> maupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi			Sistem berhasil melakukan perhitungan dan menyimpan hasil tes ke dalam <i>database</i> dengan hasil <i>Salience, Relapse, Conflict</i>	
2	Menjawab semua pertanyaan yang ada	T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, Y, T, Y, T, T, T, T	Berhasil melakukan perhitungan menggunakan metode <i>certainty factor</i>	Berhasil	
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis kecanduan <i>game online</i> , berupa tiga bobot terbesar dari kriteria, kategori kecanduan <i>game online</i> , serta solusinya, dan data hasil berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



Gambar 6. 41 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12

m. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13

Dalam Tabel 6.14, hasil pengujian skenario uji kode butir 13, yang berjudul "Deteksi dengan dengan mengosongkan jawaban", mengindikasikan bahwa dalam proses deteksi, sistem memerintahkan pengguna untuk menjawab semua pertanyaan yang diajukan. Hal ini mencerminkan keharusan bagi pengguna untuk memberikan respons terhadap setiap pertanyaan dalam prosedur deteksi.

Tabel 6. 14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13

Nama Proyek		Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan Game online Dengan Integrasi Metode Analytical Hierarchy Proses Dan Certainty factor Berbasis Web			
Kode Butir Uji	13				
Kelas Uji	Lakukan deteksi				
Butir Uji	Deteksi dengan mengosongkan jawaban				
Deskripsi	Sistem akan memerintahkan untuk menjawab semua pertanyaan				
Aktor	User, Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Berhasil login ke sistem sebagai user maupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman deteksi		Muncul notifikasi untuk menjawab semua pertanyaan	Sistem memerintahkan untuk mengisi semua pertanyaan yang ada	Berhasil
2	Tidak menjawab semua pertanyaan	(kosong)			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Sistem memerintahkan untuk menjawab semua pertanyaan					



Gambar 6. 42 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13

n. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14

Tabel 6.15 menggambarkan hasil dari pengujian skenario uji kode butir 14 yang berjudul “Cetak hasil diagnosis dengan akun *user* dan *admin*”. Dari pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa sistem akan membuka halaman cetak dan mengambil data dari halaman deteksi untuk ditampilkan.

Tabel 6. 15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	14				
Kelas Uji	Hasil diagnosis				
Butir Uji	Cetak hasil diagnosis dengan akun <i>user/admin</i>				
Deskripsi	Sistem akan menampilkan halaman cetak dengan membawa data dari halaman deteksi diagnosis				
Aktor	<i>User</i> dan <i>Admin</i>				
Kondisi Awal	Berhasil melakukan deteksi dan mengakses halaman hasil				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman hasil dengan menyelesaikan deteksi diagnosis atau dari riwayat deteksi	R : 91.002% S : 77.971% W : 75% Kategori : Sedang	Muncul <i>preview</i> hasil yang bisa di unduh menjadi file PDF	Tampil halaman cetak dan bisa mengunduh hasil tersebut	Berhasil
2	Klik tombol Cetak Hasil				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis dan dapat mencetak serta menyimpan hasilnya dalam bentuk PDF					



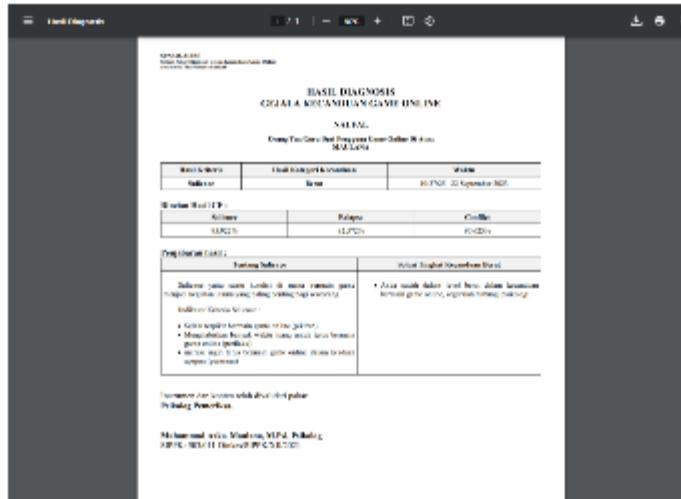
Gambar 6. 43 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14

o. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15

Tabel 6.16 menggambarkan hasil dari pengujian skenario uji kode butir 15 yang berjudul “Cetak hasil diagnosis dengan akun orang tua/guru”. Dari pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa sistem akan membuka halaman cetak dan mengambil data dari halaman deteksi untuk ditampilkan.

Tabel 6. 16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	15				
Kelas Uji	Hasil diagnosis				
Butir Uji	Cetak hasil diagnosis dengan akun orang tua/guru				
Deskripsi	Sistem akan menampilkan halaman cetak dengan membawa data dari halaman deteksi diagnosis				
Aktor	Ortu/Guru				
Kondisi Awal	Berhasil melakukan deteksi dan mengakses halaman hasil				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman hasil dengan menyelesaikan deteksi diagnosis atau dari riwayat deteksi	S : 95.922% R : 92.572% C : 90.625% Kategori : Berat	Muncul <i>preview</i> hasil yang bisa di unduh menjadi file PDF	Tampil halaman cetak dan bisa mengunduh hasil tersebut	Berhasil
2	Klik tombol Cetak Hasil				
Kondisi Akhir: Pengguna mendapatkan hasil diagnosis dan dapat mencetak serta menyimpan hasilnya dalam bentuk PDF					



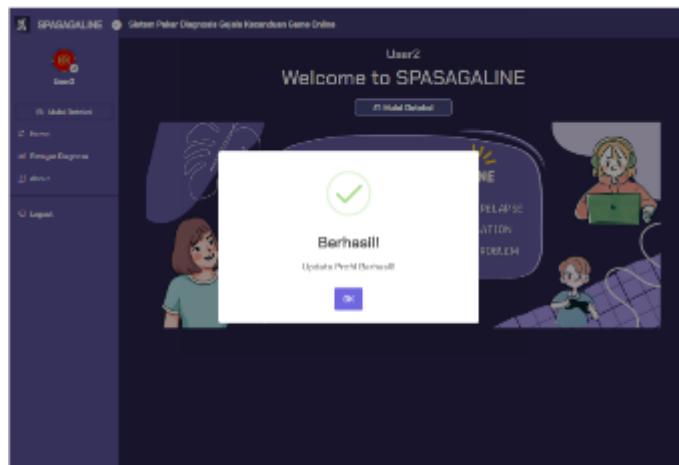
Gambar 6. 44 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15

p. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16

Tabel 6.17 menggambarkan hasil pengujian kode butir 16, "Edit data diri," menunjukkan bahwa sistem berhasil mengizinkan pengguna mengubah data diri mereka setelah validasi.

Tabel 6. 17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	16				
Kelas Uji	Manajemen data diri				
Butir Uji	Edit data diri				
Deskripsi	Jika kondisi terpenuhi, sistem akan mengubah data diri dari <i>database</i>				
Aktor	<i>User</i> , Ortu/Guru dan Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user</i> maupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman data diri/profil				
2	Mengisi form yang meliputi: a. <i>Username</i> b. <i>Password</i> c. Konfirmasi <i>password</i> d. Nama e. Instansi f. <i>Email</i> g. <i>Foto</i>	a. <i>user2</i> b. 4321 c. 4321 d. <i>User2</i> e. UMC f. <i>user2@gmail.com</i> g. <i>UMC.png</i>	Data diri berhasil diubah dan muncul notifikasi “Update Profil Berhasil”	Data diri berhasil diubah dan menampilkan notifikasi “Update Profil Berhasil” dan mengubah data dari <i>database</i>	Berhasil
3	Klik tombol Cetak Hasil				
Kondisi Akhir: Data diri pengguna berhasil diubah dalam <i>database</i>					



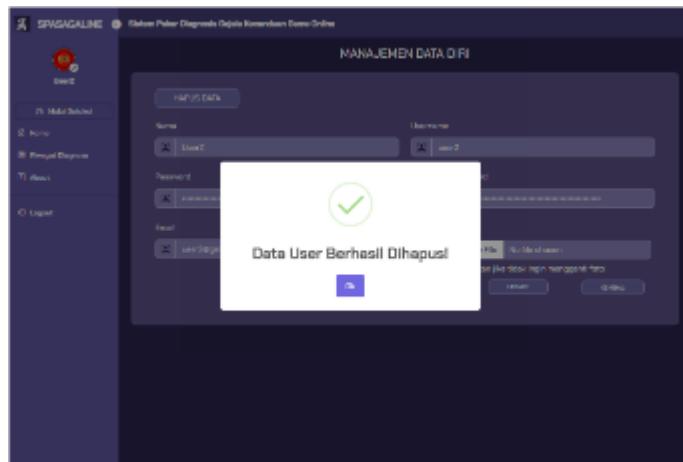
Gambar 6. 45 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16

q. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17

Pada tabel 6.18 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 17 yakni "Hapus data diri", dengan kesimpulan pengguna berhasil menghapus data diri.

Tabel 6. 18 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode Analytical Hierarchy Proses Dan Certainty factor Berbasis Web				
Kode Butir Uji	17				
Kelas Uji	Manajemen data diri				
Butir Uji	Hapus data diri				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data diri pengguna akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman <i>login</i>				
Aktor	<i>User</i> dan Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai <i>user</i> maupun admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman data diri/profil		Data diri berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data diri berhasil dihapus dan beralih ke halaman <i>login</i>	Berhasil
2	Klik tombol Hapus Data				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data diri pengguna berhasil dihapus dari <i>database</i>					



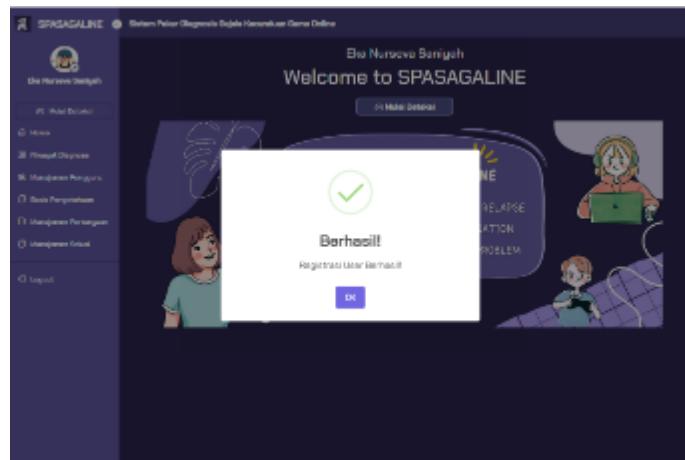
Gambar 6. 46 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17

r. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18

Pada tabel 6.19 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 18 yakni "Registrasi *user*", dengan kesimpulan admin berhasil menambahkan data pengguna baru yang memiliki level *user*.

Tabel 6. 19 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	18				
Kelas Uji	Manajemen pengguna				
Butir Uji	Registrasi <i>User</i>				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data pengguna baru dengan level <i>user</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman registrasi <i>user</i>		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman manajemen pengguna	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman manajemen pengguna	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. Nama b. Username c. Password d. Konformasi password e. Email f. Foto	a. <i>User</i> b. <i>user1</i> c. 1234 d. 1234 e. <i>user1@gmail.com</i> f. <i>default.png</i>			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data pengguna dengan level <i>user</i> berhasil ditambahkan dalam <i>database</i>					



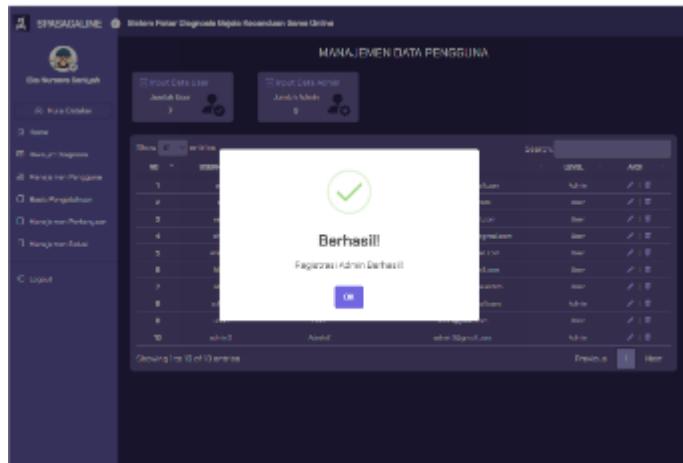
Gambar 6. 47 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18

s. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19

Pada tabel 6.20 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 19 yakni “Input admin”, dengan kesimpulan admin berhasil menambahkan data pengguna baru yang memiliki level admin.

Tabel 6. 20 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19

Nama Proyek Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web					
Kode Butir Uji	19				
Kelas Uji	Manajemen pengguna				
Butir Uji	Input admin				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data pengguna baru dengan level admin				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman input admin				
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. Nama b. Username c. Password d. Konformasi password e. Email f. Foto	a. Admin2 b. admin2 c. 1234 d. 1234 e. admin2@g mail.com f. default.png	Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman manajemen pengguna	Berhasil
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data pengguna dengan level admin berhasil ditambahkan dalam <i>database</i>					



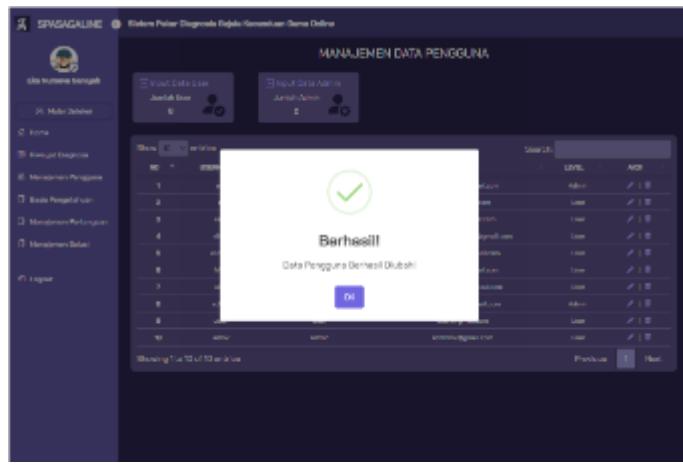
Gambar 6. 48 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19

t. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20

Pada tabel 6.21 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 20 yakni “Edit data pengguna”, dengan kesimpulan admin berhasil mengubah data pengguna yang dipilih baik yang memiliki level *user* maupun *admin*. Dalam edit pengguna ini juga admin bisa merubah level pengguna.

Tabel 6. 21 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	20				
Kelas Uji	Manajemen pengguna				
Butir Uji	Edit data pengguna				
Deskripsi	Jika berhasil, maka sistem akan mengubah data pengguna yang dipilih				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman edit data pengguna				
2	Mengisi form meliputi: a. Nama b. Username c. Password d. Konformasi password e. Email f. Foto g. Level	a. Admin b. adm2 c. 4321 d. 4321 e. addmin2@gmail.com f. UMC.png g. User	Data pengguna yang dipilih berhasil diubah dan muncul notifikasi	Data pengguna yang dipilih berhasil diubah dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman manajemen pengguna	Berhasil
3	Klik tombol Update				
Kondisi Akhir: Data pengguna berhasil diubah dari <i>database</i>					



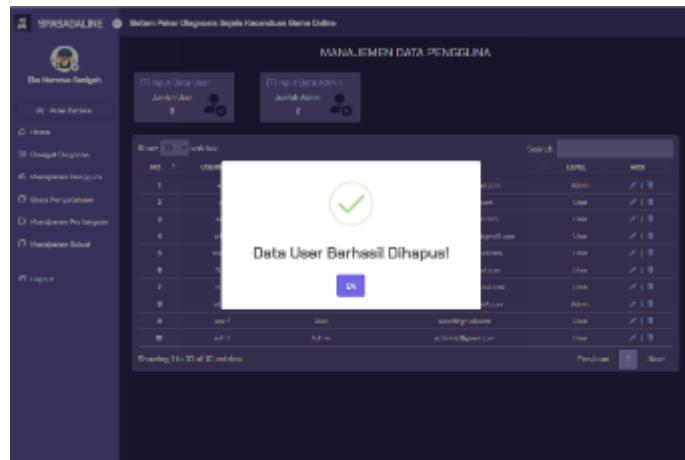
Gambar 6. 49 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20

u. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21

Pada tabel 6.22 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 21 yakni “Hapus data pengguna”, dengan kesimpulan admin berhasil menghapus data pengguna yang dipilih baik yang memiliki level *user* maupun *admin*.

Tabel 6. 22 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	21				
Kelas Uji	Manajemen data pengguna				
Butir Uji	Hapus data pengguna				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data pengguna akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman manajemen data pengguna				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman manajemen data pengguna		Data pengguna berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data pengguna berhasil dihapus dan beralih ke halaman manajemen data pengguna	Berhasil
2	Klik tombol <i>icon trash</i>				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data pengguna yang dipilih berhasil dihapus dari <i>database</i>					



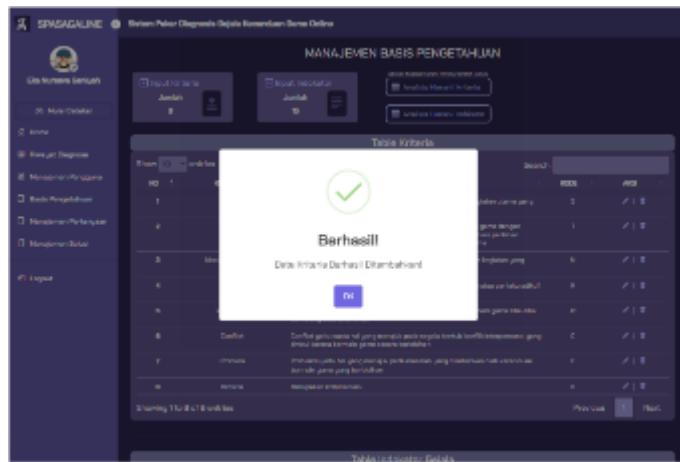
Gambar 6. 50 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21

v. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22

Pada tabel 6.23 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 22, yaitu “Input data kriteria”, dengan kesimpulan admin berhasil menambahkan data kriteria dan menambah kolom di tabel hasil sesuai dengan nama kriteria yang dimasukkan.

Tabel 6. 23 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	22				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Input data kriteria				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data kriteria baru				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman input data kriteria		Data berhasil disimpan ke dalam database, menambah kolom baru di tabel hasil, lalu menampilkan notifikasi	Data tersimpan ke dalam database, menambah kolom baru di tabel hasil, lalu menampilkan notifikasi	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar meliputi: a. Kode kriteria b. Kriteria c. Deskripsi	a. K b. Kriteria c. Merupakan kriteria baru			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data kriteria berhasil ditambahkan dalam database					



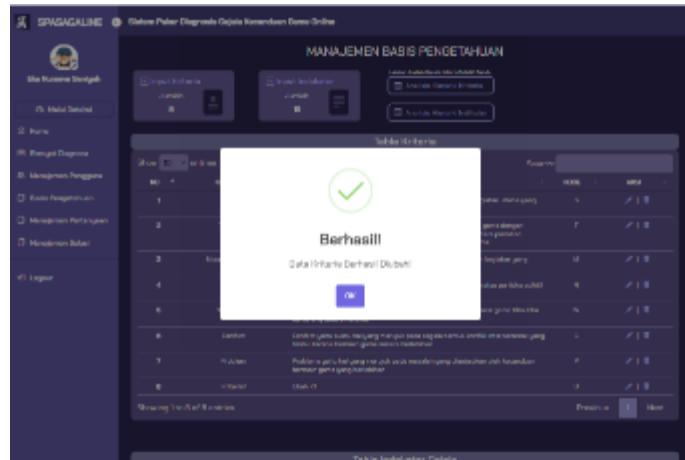
Gambar 6. 51 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22

w. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23

Pada tabel 6.24 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 23, yaitu “Edit data kriteria”, dengan kesimpulan admin berhasil mengubah data kriteria.

Tabel 6. 24 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	23				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Edit data kriteria				
Deskripsi	Jika berhasil, maka sistem akan mengubah data kriteria yang dipilih				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman edit data kriteria		Data berhasil diubah dari <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data terubah dari <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Mengisi form meliputi: a. Kode kriteria b. Kriteria c. Deskripsi	a. U b. Kriteria1 c. Ubah K1			
3	Klik tombol Update				
Kondisi Akhir: Data kriteria berhasil diubah dari <i>database</i>					



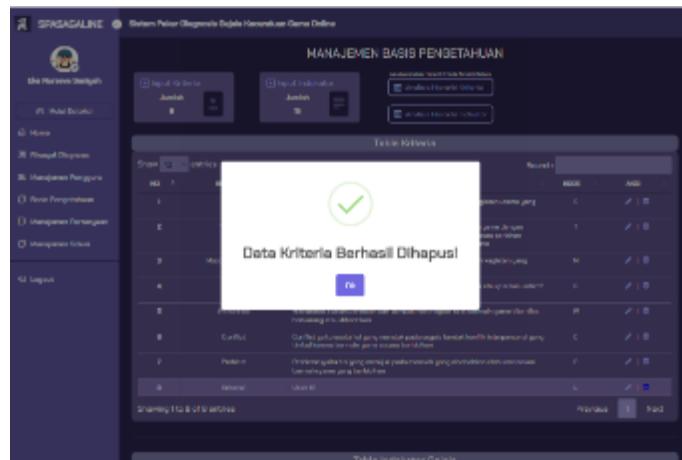
Gambar 6. 52 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23

x. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24

Dalam Tabel 6.25, pengujian kode butir uji 24, "Hapus data kriteria," menunjukkan bahwa admin berhasil menghapus data kriteria dalam *database*, mengkonfirmasi fungsionalitas penghapusan data kriteria dalam sistem.

Tabel 6. 25 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode Analytical Hierarchy Proses Dan Certainty factor Berbasis Web				
Kode Butir Uji	24				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Hapus data kriteria				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data kriteria akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman basis pengetahuan				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman basis pengetahuan		Data kriteria berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data kriteria berhasil dihapus dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Klik icon trash				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data kriteria berhasil terhapus dari <i>database</i>					



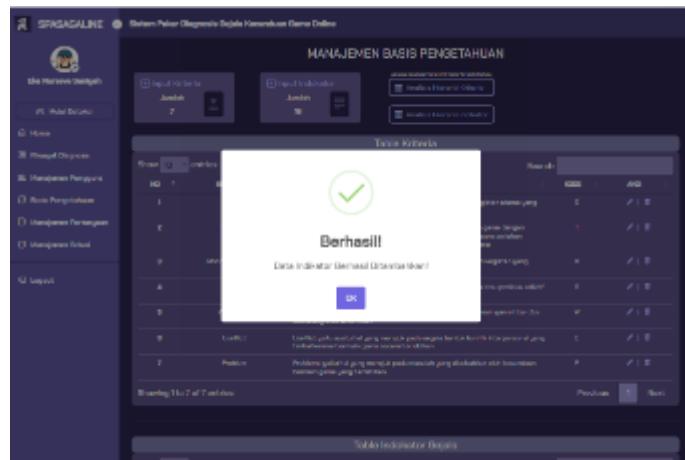
Gambar 6. 53 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24

y. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25

Pada tabel 6.26 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 25, yaitu “Input data indikator gejala”, dengan kesimpulan admin berhasil menambahkan data indikator gejala.

Tabel 6. 26 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	25				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Input data indikator gejala				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data indikator gejala baru				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman input data indikator setelah memilih kriteria		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar	Indikator Gejala K			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data indikator gejala berhasil ditambahkan dalam <i>database</i>					



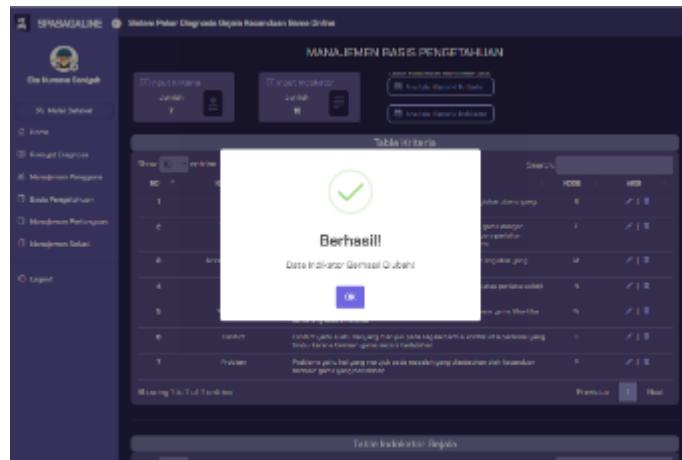
Gambar 6. 54 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25

z. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26

Pada tabel 6.27 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 26, yaitu “Edit data indikator gejala”, dengan kesimpulan admin berhasil mengubah data indikator gejala.

Tabel 6. 27 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	26				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Edit data indikator gejala				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan mengubah data indikator gejala yang dipilih				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman edit data indikator gejala				
2	Mengisi form meliputi data indikator yang diubah	Indikator K diedit	Data berhasil diubah dari <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data terubah dari <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
3	Klik tombol Update				
Kondisi Akhir: Data indikator gejala yang dipilih berhasil diubah dari <i>database</i>					



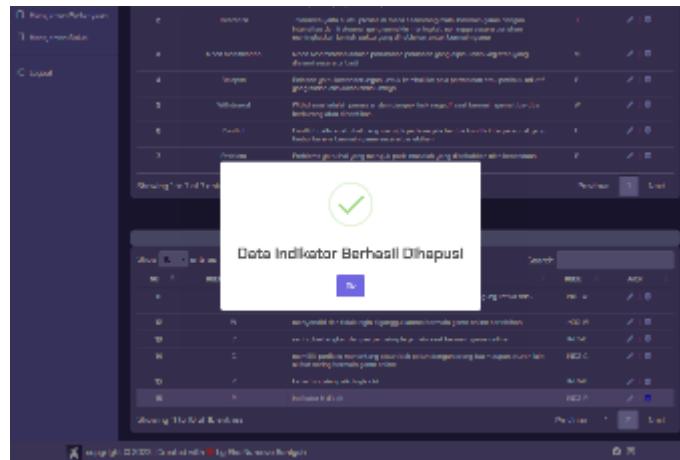
Gambar 6. 55 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26

aa. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27

Pada tabel 6.28 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 27, yaitu “Hapus data indikator gejala”, dengan kesimpulan admin berhasil menghapus data indikator gejala dalam *database*.

Tabel 6. 28 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	27				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Hapus data indikator gejala				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data indikator gejala akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman basis pengetahuan				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman basis pengetahuan		Data indikator berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data indikator berhasil dihapus dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Klik <i>icon trash</i>				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data indikator gejala berhasil terhapus dari <i>database</i>					



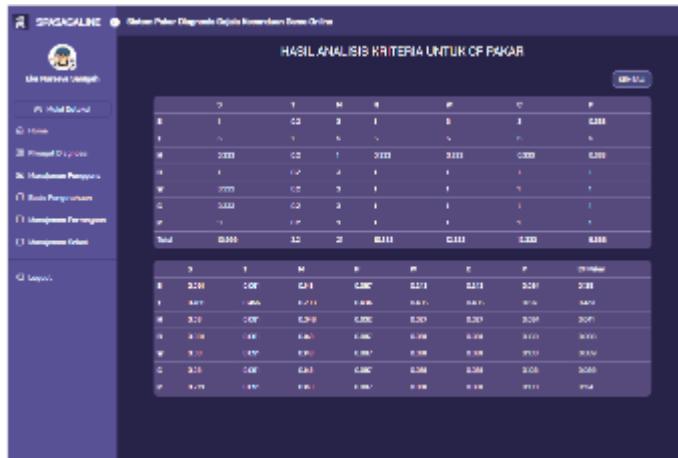
Gambar 6. 56 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27

bb. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28

Pada tabel 6.29 menunjukkan hasil dari pengujian kode butir uji 28, yaitu mengenai “Analisis hierarki kriteria”, dengan kesimpulan admin berhasil melakukan analisis untuk mendapatkan bobot prioritas dari perhitungan matriks *Analytical hierarchy process* perbandingan kriteria dengan kriteria.

Tabel 6. 29 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	28				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Analisis hierarki kriteria				
Deskripsi	Jika berhasil, maka bobot CF pakar dari kriteria akan tersimpan ke <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman analisis hierarki kriteria		Data analisis berhasil didapatkan dan bobot CF pakar berhasil tersimpan dalam <i>database</i>	Data bobot CF pakar berhasil tersimpan dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Memilih dan mengubah data matriks perbandingan kriteria				
3	Klik tombol Analisis				
Kondisi Akhir: Data analisis dan bobot CF pakar dari kriteria berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					



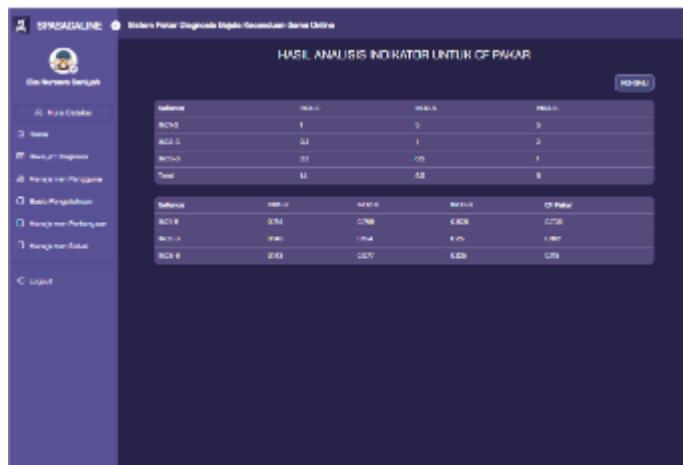
Gambar 6. 57 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28

cc. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29

Pada tabel 6.30 menunjukkan hasil dari pengujian kode butir uji 29, yaitu mengenai “Analisis hierarki indikator gejala”, dengan kesimpulan admin berhasil melakukan analisis untuk mendapatkan bobot prioritas dari perhitungan matriks AHP perbandingan indikator dengan indikator berdasarkan kriteria yang dipilih.

Tabel 6. 30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	29				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Analisis hierarki indikator gejala				
Deskripsi	Jika berhasil, maka sistem akan menyimpan bobot CF pakar dari indikator gejala ke dalam <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Klik tombol analisis hierarki indikator				
2	Memilih kriteria		Data analisis berhasil didapatkan dan bobot CF pakar berhasil tersimpan dalam <i>database</i>	Data bobot CF pakar berhasil tersimpan dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
3	Masuk dalam form analisis hierarki indikator dan memasukkan data matriks perbandingan indikator				
4	Klik tombol Analisis				
Kondisi Akhir: Data analisis dan bobot CF pakar dari indikator gejala berhasil tersimpan dalam <i>database</i>					

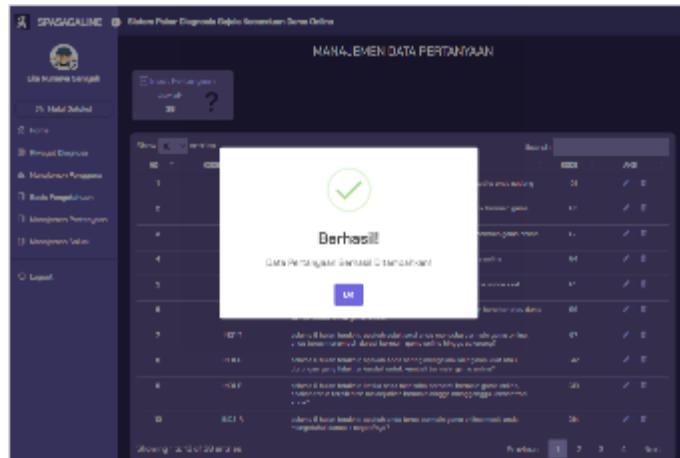


Gambar 6. 58 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29
dd. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30

Pada tabel 6.31 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 30 yakni “Input data pertanyaan”, dengan kesimpulan admin berhasil menambahkan data pertanyaan baru dan akan muncul notifikasi “Data Pertanyaan Berhasil Ditambahkan”. Untuk bagian kode pertanyaan akan otomatis muncul oleh sistem.

Tabel 6. 31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode Analytical Hierarchy Proses Dan Certainty factor Berbasis Web				
Kode Butir Uji	30				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Input data pertanyaan				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data pertanyaan baru dalam <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman input data pertanyaan setelah memilih indikator		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar	Pertanyaan1			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data pertanyaan berhasil ditambahkan dalam <i>database</i>					



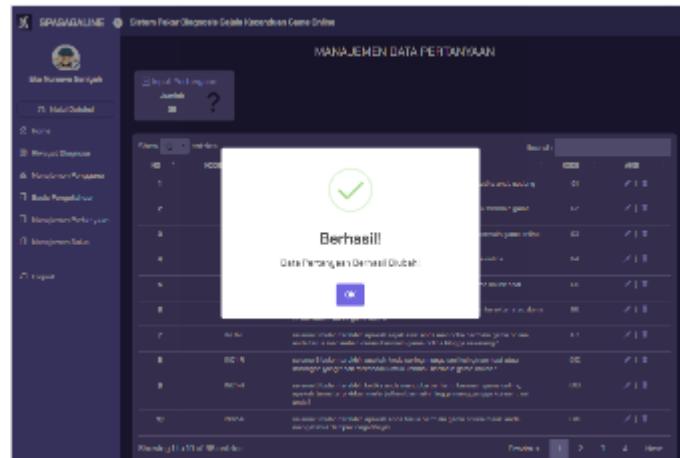
Gambar 6. 59 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30

ee. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31

Pada tabel 6.32 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 31, yakni “Edit data pertanyaan”, dengan kesimpulan admin berhasil mengubah data pertanyaan dan akan muncul notifikasi “Data Pertanyaan Berhasil Diubah”. Untuk bagian kode pertanyaan dan data mengenai indikator tidak dapat diubah.

Tabel 6. 32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	31				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Edit data pertanyaan				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data pertanyaan yang telah diubah akan ter- <i>update</i> dalam <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman Edit data pertanyaan		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Mengisi form untuk dilakukan perubahan	Pertanyaan1 diedit			
3	Klik tombol Update				
Kondisi Akhir: Data pertanyaan berhasil diubah dalam <i>database</i>					



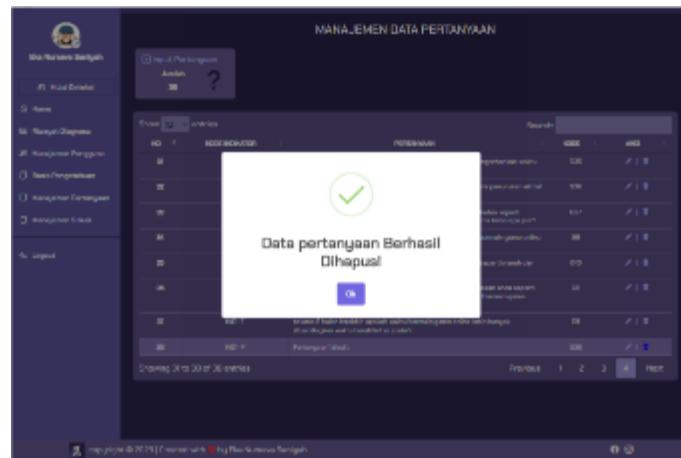
Gambar 6. 60 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31

ff. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32

Pada tabel 6.33 menunjukkan hasil pengujian kode butir uji 32, yakni “Hapus data pertanyaan”, dengan kesimpulan admin berhasil menghapus data pertanyaan dan akan muncul notifikasi “Data Pertanyaan Berhasil Dihapus”.

Tabel 6. 33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	32				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Hapus data pertanyaan				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data pertanyaan akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman basis pengetahuan				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman basis pengetahuan		Data pertanyaan berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data pertanyaan berhasil dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Klik icon trash				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data pertanyaan berhasil terhapus dari <i>database</i>					



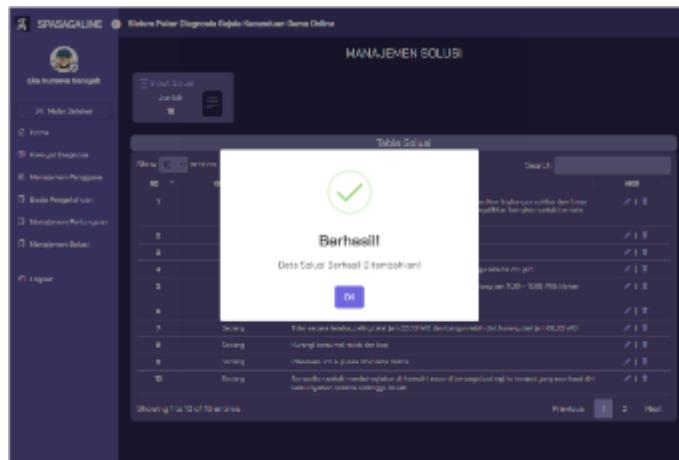
Gambar 6. 61 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32

gg. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33

Pada tabel 6.34 menjelaskan mengenai hasil pengujian butir uji 33, yakni “Input data solusi”, dengan didapatkan kesimpulan bahwa admin berhasil menambahkan data solusi, dengan memilih kategori kecanduan *game online*. Dan muncul notifikasi “Data Solusi Berhasil Ditambahkan!”.

Tabel 6. 34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode Analytical Hierarchy Proses Dan Certainty factor Berbasis Web				
Kode Butir Uji	33				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Input data pertanyaan				
Deskripsi	Jika berhasil, maka akan menambahkan data pertanyaan baru dalam <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman input data pertanyaan setelah memilih indikator		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Mengisi form secara lengkap dan benar	Solusi 1			
3	Klik tombol Submit				
Kondisi Akhir: Data solusi berhasil ditambahkan dalam <i>database</i>					



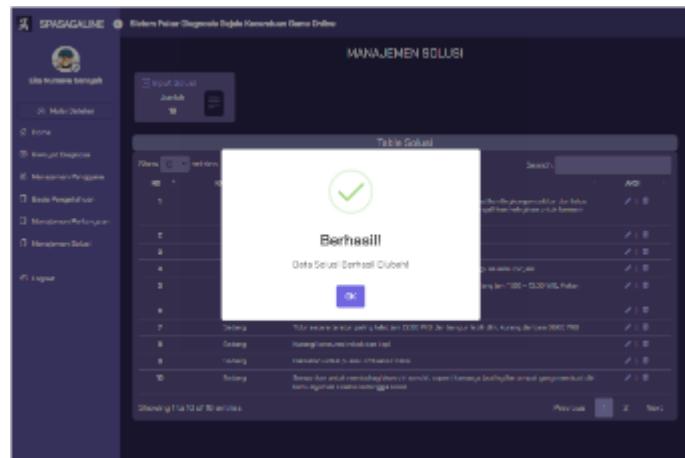
Gambar 6. 62 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33

hh. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34

Pada tabel 6.35 menunjukkan hasil dari pengujian kode butir uji 34, mengenai “Edit data solusi”, dengan kesimpulan admin berhasil mengubah data solusi, dan perubahan telah tersimpan dalam *database*.

Tabel 6. 35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	34				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Edit data solusi				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data solusi yang telah diubah akan ter- <i>update</i> dalam <i>database</i>				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem dengan level admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Masuk ke halaman Edit data solusi		Data berhasil disimpan ke dalam <i>database</i> dan muncul notifikasi	Data tersimpan ke dalam <i>database</i> dan menampilkan notifikasi lalu beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Menganti pilihan kategori dan mengisi form untuk dilakukan perubahan	Solusi 1 diedit			
3	Klik tombol Update				
Kondisi Akhir: Data solusi berhasil ter- <i>update</i> dalam <i>database</i>					



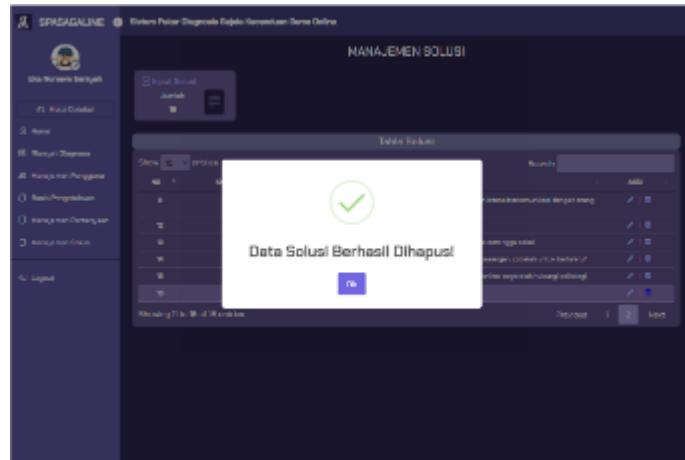
Gambar 6. 63 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34

ii. Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35

Dalam Tabel 6.36, terlihat hasil pengujian kode butir uji 35 yang menguji penghapusan data solusi. Kesimpulannya adalah bahwa admin berhasil melakukan penghapusan data solusi dari dalam basis data.

Tabel 6. 36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35

Nama Proyek	Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Integrasi Metode <i>Analytical Hierarchy Proses</i> Dan <i>Certainty factor</i> Berbasis Web				
Kode Butir Uji	35				
Kelas Uji	Manajemen basis pengetahuan				
Butir Uji	Hapus data solusi				
Deskripsi	Jika berhasil, maka data solusi akan dihapus dari <i>database</i> dan beralih ke halaman basis pengetahuan				
Aktor	Admin				
Kondisi Awal	Berhasil <i>login</i> ke sistem sebagai admin				
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	Akses halaman basis pengetahuan		Data solusi berhasil dihapus dari <i>database</i>	Data solusi berhasil dihapus dan beralih ke halaman basis pengetahuan	Berhasil
2	Klik <i>icon trash</i>				
3	Klik tombol Yes pada konfirmasi hapus data				
Kondisi Akhir: Data solusi berhasil terhapus dari <i>database</i>					



Gambar 6. 64 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35

6.3 Pengujian Hasil Metode *Certainty factor*

Pengujian hasil metode *certainty factor* adalah proses membandingkan hasil perhitungan manual dengan hasil perhitungan sistem menggunakan metode *certainty factor*, yang menggunakan data uji dari pengujian kode butir uji 08-12. Perhitungan manual dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan hasil manual ini menjadi dasar dalam pembangunan sistem. Di bawah ini adalah data siswa yang akan digunakan dalam pengujian.

Tabel 6. 37 Data Pengujian yang Akan Diuji

No	Data Uji	Jawaban
1	Kode Butir Uji 08	Y, T, Y, Y, Y, T, T, Y, Y, Y, T, Y, Y, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, T, Y, Y, T, Y, Y, Y, T, T, T, Y, Y, T, Y, T
2	Kode Butir Uji 09	T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T, T, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T
3	Kode Butir Uji 10	T, T, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y
4	Kode Butir Uji 11	T, T, T, T, T, T, Y, Y, Y, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, Y, Y, Y, Y, T, Y, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y
5	Kode Butir Uji 12	T, T, T, T, T, T, T, T, T, Y, T, T, T, T, T, T, T, T, Y, T, T, T, T

1. Kode Butir Uji 08

Berdasarkan tabel 6. 35 dari jawaban *user* akan dilakukan proses perhitungan metode *certainty factor*, di mana Y artinya *user* menjawab “iya” dengan bobot 1, dan T artinya “tidak” dengan bobot 0,5.

Tabel 6. 38 CF *User* Kode Butir 08

Kode Gejala	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	1	0	0	0	0	0	0
G2	0,5	0	0	0	0	0	0
G3	1	0	0	0	0	0	0
G4	1	0	0	0	0	0	0
G5	1	0	0	0	0	0	0
G6	0,5	0	0	0	0	0	0
G7	0	0,5	0	0	0	0	0
G8	0	1	0	0	0	0	0
G9	0	0	1	0	0	0	0
G10	0	0	1	0	0	0	0
G11	0	0	0,5	0	0	0	0
G12	0	0	0	1	0	0	0
G13	0	0	0	1	0	0	0
G14	0	0	0	0,5	0	0	0
G15	0	0	0	1	0	0	0
G16	0	0	0	1	0	0	0
G17	0	0	0	1	0	0	0
G18	0	0	0	1	0	0	0
G19	0	0	0	1	0	0	0
G20	0	0	0	1	0	0	0
G21	0	0	0	1	0	0	0
G22	0	0	0	1	0	0	0
G23	0	0	0	1	0	0	0
G24	0	0	0	1	0	0	0
G25	0	0	0	0,5	0	0	0
G26	0	0	0	0	1	0	0
G27	0	0	0	0	1	0	0
G28	0	0	0	0	0	1	0
G29	0	0	0	0	0	1	0
G30	0	0	0	0	0	1	0
G31	0	0	0	0	0	0,5	0
G32	0	0	0	0	0	0	0,5
G33	0	0	0	0	0	0	1
G34	0	0	0	0	0	0	1
G35	0	0	0	0	0	0	0,5
G36	0	0	0	0	0	0	1
G37	0	0	0	0	0	0	0,5

Langkah selanjutnya adalah memasuki tahapan perhitungan dengan mengadopsi pendekatan metode *certainty factor*. Dalam rangka mengawali langkah ini, langkah awal yang perlu dijalankan adalah mencari dan menghitung nilai CF HE untuk setiap model yang telah tersedia.

Tabel 6. 39 CF HE untuk *Salience*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	1	0,703
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	1	0,703
G4	0,182	1	0,182
G5	0,115	1	0,115
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 6. 40 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	0,5	0,212
G8	0,423	1	0,423

Tabel 6. 41 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	1	0,25
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	0,5	0,375

Tabel 6. 42 CF HE untuk *Relapse*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	1	0,578
G13	0,578	1	0,578
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	1	0,232
G16	0,232	1	0,232
G17	0,095	1	0,095
G18	0,095	1	0,095
G19	0,095	1	0,095
G20	0,095	1	0,095
G21	0,095	1	0,095
G22	0,095	1	0,095
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	1	0,095
G25	0,095	1	0,095

Tabel 6. 43 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	0,5	0,25
G27	0,5	1	0,5

Tabel 6. 44 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	1	0,5
G29	0,5	1	0,5
G30	0,5	1	0,5
G31	0,5	0,5	0,25

Tabel 6. 45 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	0,5	0,062
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	1	0,124
G35	0,124	0,5	0,062
G36	0,124	1	0,124
G37	0,124	0,5	0,062

Setelah seluruh nilai CF HE didapatkan, langkah selanjutnya yaitu menghitung CF *Combine* menggunakan rumus $CF_{\text{combine}} : CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1]$ dari setiap model agar didapat kesimpulannya.

Tabel 6. 46 Nilai CF *Combine* Kode Butir Uji 08

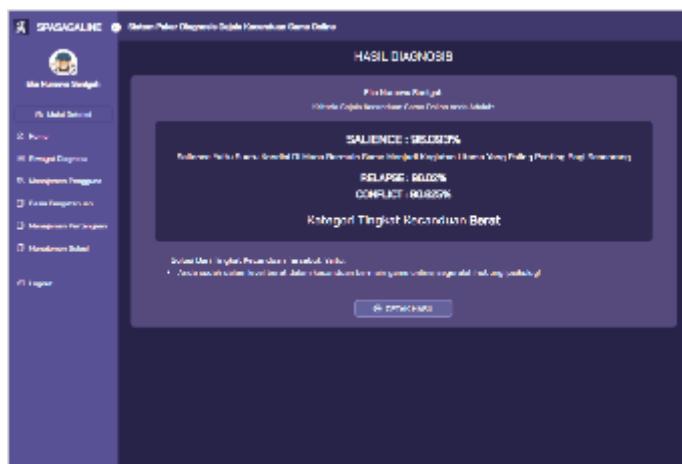
Cf <i>Combine</i>	Nilai CF <i>Combine</i>						
	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Whitdrawal	Conflict	Problem
CF[H,E]1,2	0,807	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD1,3	0,943	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD2,4	0,953	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD3,5	0,959	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD4,6	0,961	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD5,7	0,961	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD6,8	0,961	0,545	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD7,9	0,961	0,545	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD8,10	0,961	0,545	0,438	0	0	0	0
CF[H,E]OLD9,11	0,961	0,545	0,648	0	0	0	0
CF[H,E]OLD10,12	0,961	0,545	0,648	0	0	0	0
CF[H,E]OLD11,13	0,961	0,545	0,648	0,822	0	0	0
CF[H,E]OLD12,14	0,961	0,545	0,648	0,843	0	0	0
CF[H,E]OLD13,15	0,961	0,545	0,648	0,879	0	0	0
CF[H,E]OLD14,16	0,961	0,545	0,648	0,907	0	0	0
CF[H,E]OLD15,17	0,961	0,545	0,648	0,916	0	0	0
CF[H,E]OLD16,18	0,961	0,545	0,648	0,924	0	0	0
CF[H,E]OLD17,19	0,961	0,545	0,648	0,931	0	0	0
CF[H,E]OLD18,20	0,961	0,545	0,648	0,938	0	0	0
CF[H,E]OLD19,21	0,961	0,545	0,648	0,944	0	0	0
CF[H,E]OLD20,22	0,961	0,545	0,648	0,949	0	0	0
CF[H,E]OLD21,23	0,961	0,545	0,648	0,951	0	0	0
CF[H,E]OLD22,24	0,961	0,545	0,648	0,956	0	0	0
CF[H,E]OLD23,25	0,961	0,545	0,648	0,960	0	0	0
CF[H,E]OLD24,26	0,961	0,545	0,648	0,960	0	0	0
CF[H,E]OLD25,27	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0	0
CF[H,E]OLD26,28	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0	0
CF[H,E]OLD27,29	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,750	0
CF[H,E]OLD28,30	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,875	0
CF[H,E]OLD29,31	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0
CF[H,E]OLD30,32	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0
CF[H,E]OLD31,33	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0,178
CF[H,E]OLD32,34	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0,280
CF[H,E]OLD33,35	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0,325
CF[H,E]OLD34,36	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0,409
CF[H,E]OLD35,37	0,961	0,545	0,648	0,960	0,625	0,906	0,445

Selanjutnya cari nilai terbesar dari setiap CF *Combine* dan diubah menjadi persentase.

Tabel 6. 47 Kesimpulan *Certainty factor* Kode Butir Uji 08

Kriteria	Persentase
CF Salience	96,1%
CF Relapse	96%
CF Conflict	90,6%
CF Mood modification	64,8%
CF Whitdrawal	62,5%
CF Tolerance	54,5%
CF Problem	44,5%

Dengan demikian, dikatakan bahwa nilai *certainty factor* pada kecanduan *game online* dengan kriteria *Salience* memiliki persentase terbesar, yaitu **96,1%**, jadi kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki pengguna adalah *Salience*.



Gambar 6. 65 Hasil Sistem Kode Butir Uji 08

Berdasarkan perbandingan antara hasil perhitungan yang tercatat dalam tabel 6.45, yang dilakukan secara manual, dan hasil perhitungan yang dihasilkan oleh sistem seperti yang terlihat dalam gambar 6.63, dapat diambil kesimpulan bahwa perhitungan manual menghasilkan nilai yang serupa dengan perhitungan sistem, bedanya hanya dalam pembulatan dibelakang koma.

2. Kode Butir Uji 09

Berdasarkan tabel 6.46, jawaban dari pengguna akan melalui proses perhitungan dengan metode *certainty factor*. Pada metode ini, jawaban "iya" dari pengguna akan diberi bobot 1 (dilambangkan dengan Y), sementara jawaban "tidak" akan diberi bobot 0,5 (dilambangkan dengan T). Proses ini penting karena akan menghasilkan skor yang membantu dalam penentuan tingkat kecanduan *game online*. Skor ini nantinya digunakan untuk mendiagnosis kategori kecanduan pengguna.

Tabel 6. 48 CF User Kode Butir 09

Kode Gejala	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	0,5	0	0	0	0	0	0
G2	0,5	0	0	0	0	0	0
G3	0,5	0	0	0	0	0	0
G4	0,5	0	0	0	0	0	0
G5	0,5	0	0	0	0	0	0
G6	0,5	0	0	0	0	0	0
G7	0	1	0	0	0	0	0
G8	0	1	0	0	0	0	0
G9	0	0	0,5	0	0	0	0
G10	0	0	1	0	0	0	0
G11	0	0	0,5	0	0	0	0
G12	0	0	0	0,5	0	0	0
G13	0	0	0	1	0	0	0
G14	0	0	0	0,5	0	0	0
G15	0	0	0	1	0	0	0
G16	0	0	0	0,5	0	0	0
G17	0	0	0	1	0	0	0
G18	0	0	0	0,5	0	0	0
G19	0	0	0	1	0	0	0
G20	0	0	0	1	0	0	0
G21	0	0	0	0,5	0	0	0
G22	0	0	0	1	0	0	0
G23	0	0	0	0,5	0	0	0
G24	0	0	0	1	0	0	0
G25	0	0	0	0,5	0	0	0
G26	0	0	0	0	1	0	0
G27	0	0	0	0	1	0	0
G28	0	0	0	0	0	0,5	0
G29	0	0	0	0	0	0,5	0
G30	0	0	0	0	0	0,5	0
G31	0	0	0	0	0	0,5	0
G32	0	0	0	0	0	0	0,5
G33	0	0	0	0	0	0	1
G34	0	0	0	0	0	0	1
G35	0	0	0	0	0	0	0,5
G36	0	0	0	0	0	0	1
G37	0	0	0	0	0	0	0,5

Tahapan berikutnya adalah masuk ke dalam proses perhitungan, yang akan menggunakan pendekatan metode *certainty factor*. Untuk memulai tahap ini, langkah pertama adalah mencari dan menghitung nilai *Certainty factor* (CF) untuk setiap model yang telah disediakan. Proses ini penting untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menganalisis tingkat kecanduan *game online* pada pengguna.

Tabel 6. 49 CF HE untuk *Salience*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	0,5	0,352
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	0,5	0,352
G4	0,182	0,5	0,091
G5	0,115	0,5	0,058
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 6. 50 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	1	0,423
G8	0,423	1	0,423

Tabel 6. 51 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	0,5	0,125
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	0,5	0,375

Tabel 6. 52 CF HE untuk *Relapse*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	0,5	0,289
G13	0,578	1	0,578
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	1	0,232
G16	0,232	0,5	0,116
G17	0,095	1	0,095
G18	0,095	0,5	0,048
G19	0,095	1	0,095
G20	0,095	1	0,095
G21	0,095	0,5	0,048
G22	0,095	1	0,095
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	1	0,095
G25	0,095	0,5	0,048

Tabel 6. 53 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	1	0,5
G27	0,5	1	0,5

Tabel 6. 54 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	0,5	0,25
G29	0,5	0,5	0,25
G30	0,5	0,5	0,25
G31	0,5	0,5	0,25

Tabel 6. 55 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	0,5	0,062
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	1	0,124
G35	0,124	0,5	0,062
G36	0,124	1	0,124
G37	0,124	0,5	0,062

Setelah seluruh nilai CF HE didapatkan, langkah selanjutnya yaitu menghitung CF *Combine* menggunakan rumus $CF_{\text{combine}} : CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1]$ dari setiap model agar didapat kesimpulannya.

Tabel 6. 56 Nilai CF *Combine* Kode Butir Uji 09

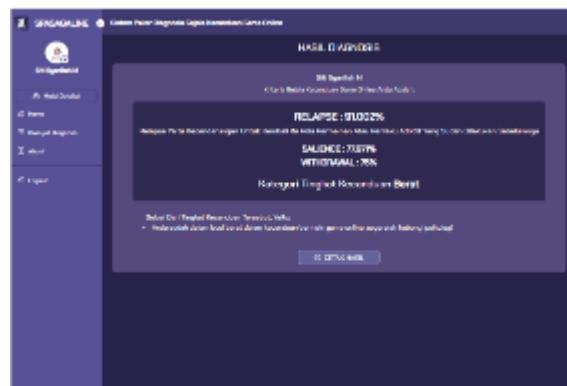
Cf Combine	Nilai CF Combine						
	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Whitdrawal	Conflict	Problem
CF[H,E]1,2	0,579	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD1,3	0,727	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD2,4	0,752	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD3,5	0,766	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD4,6	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD5,7	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD6,8	0,780	0,667	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD7,9	0,780	0,667	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD8,10	0,780	0,667	0,344	0	0	0	0
CF[H,E]OLD9,11	0,780	0,667	0,590	0	0	0	0
CF[H,E]OLD10,12	0,780	0,667	0,590	0	0	0	0
CF[H,E]OLD11,13	0,780	0,667	0,590	0,700	0	0	0
CF[H,E]OLD12,14	0,780	0,667	0,590	0,735	0	0	0
CF[H,E]OLD13,15	0,780	0,667	0,590	0,796	0	0	0
CF[H,E]OLD14,16	0,780	0,667	0,590	0,820	0	0	0
CF[H,E]OLD15,17	0,780	0,667	0,590	0,837	0	0	0
CF[H,E]OLD16,18	0,780	0,667	0,590	0,845	0	0	0
CF[H,E]OLD17,19	0,780	0,667	0,590	0,860	0	0	0
CF[H,E]OLD18, 20	0,780	0,667	0,590	0,873	0	0	0
CF[H,E]OLD19, 21	0,780	0,667	0,590	0,879	0	0	0
CF[H,E]OLD20, 22	0,780	0,667	0,590	0,890	0	0	0
CF[H,E]OLD21, 23	0,780	0,667	0,590	0,896	0	0	0
CF[H,E]OLD22, 24	0,780	0,667	0,590	0,906	0	0	0
CF[H,E]OLD23, 25	0,780	0,667	0,590	0,910	0	0	0
CF[H,E]OLD24, 26	0,780	0,667	0,590	0,910	0	0	0
CF[H,E]OLD25, 27	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0	0
CF[H,E]OLD26, 28	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0	0
CF[H,E]OLD27, 29	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,438	0
CF[H,E]OLD28, 30	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,578	0
CF[H,E]OLD29, 31	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0
CF[H,E]OLD30, 32	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0
CF[H,E]OLD31, 33	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0,178
CF[H,E]OLD32, 34	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0,280
CF[H,E]OLD33, 35	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0,325
CF[H,E]OLD34, 36	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0,409
CF[H,E]OLD35, 37	0,780	0,667	0,590	0,910	0,750	0,684	0,445

Selanjutnya cari nilai terbesar dari setiap CF *Combine* dan diubah menjadi persen.

Tabel 6. 57 Kesimpulan *Certainty factor* Kode Butir Uji 09

Kriteria	Persentase
CF Relapse	91%
CF Salience	78%
CF Whitdrawal	75%
CF Conflict	68,4%
CF Tolerance	66,7%
CF Mood modification	59%
CF Problem	44,5%

Dengan demikian, dikatakan bahwa nilai *certainty factor* pada kecanduan *game online* dengan kriteria ***Relapse*** memiliki persentase terbesar, yaitu **91%**, jadi kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki pengguna adalah ***Relapse***.



Gambar 6. 66 Hasil Sistem Kode Butir Uji 09

Berdasarkan perbandingan antara hasil perhitungan yang tercatat dalam tabel 6.55, yang dilakukan secara manual, dan hasil perhitungan yang dihasilkan oleh sistem seperti yang terlihat dalam gambar 6.64, dapat diambil kesimpulan bahwa perhitungan manual menghasilkan nilai yang serupa dengan perhitungan sistem, bedanya hanya dalam pembulatan dibelakang koma.

3. Kode Butir Uji 10

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 6.46, langkah berikutnya adalah menjalankan proses perhitungan menggunakan metode *certainty factor*. Dalam metode ini, ada dua jenis jawaban yang diberikan oleh pengguna, yaitu "iya" (diwakili oleh Y) dengan bobot 1, dan "tidak" (diwakili oleh T) dengan bobot 0,5. Penggunaan bobot ini akan membantu dalam mengukur tingkat keyakinan atau kepastian terhadap jawaban yang diberikan oleh pengguna. Proses ini merupakan langkah penting dalam analisis data untuk mengevaluasi tingkat kecanduan *game online*.

Tabel 6. 58 CF User Kode Butir 10

Kode Gejala	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	0,5	0	0	0	0	0	0
G2	0,5	0	0	0	0	0	0
G3	0,5	0	0	0	0	0	0
G4	0,5	0	0	0	0	0	0
G5	0,5	0	0	0	0	0	0
G6	0,5	0	0	0	0	0	0
G7	0	0,5	0	0	0	0	0
G8	0	1	0	0	0	0	0
G9	0	0	1	0	0	0	0
G10	0	0	1	0	0	0	0
G11	0	0	1	0	0	0	0
G12	0	0	0	0,5	0	0	0
G13	0	0	0	0,5	0	0	0
G14	0	0	0	0,5	0	0	0
G15	0	0	0	0,5	0	0	0
G16	0	0	0	0,5	0	0	0
G17	0	0	0	0,5	0	0	0
G18	0	0	0	0,5	0	0	0
G19	0	0	0	0,5	0	0	0
G20	0	0	0	0,5	0	0	0
G21	0	0	0	0,5	0	0	0
G22	0	0	0	0,5	0	0	0
G23	0	0	0	0,5	0	0	0
G24	0	0	0	0,5	0	0	0
G25	0	0	0	0,5	0	0	0
G26	0	0	0	0	0,5	0	0
G27	0	0	0	0	1	0	0
G28	0	0	0	0	0	0,5	0
G29	0	0	0	0	0	0,5	0
G30	0	0	0	0	0	0,5	0
G31	0	0	0	0	0	0,5	0
G32	0	0	0	0	0	0	1
G33	0	0	0	0	0	0	1
G34	0	0	0	0	0	0	1
G35	0	0	0	0	0	0	1
G36	0	0	0	0	0	0	1
G37	0	0	0	0	0	0	1

Tahapan berikutnya adalah masuk ke dalam proses perhitungan, yang akan menggunakan pendekatan metode *certainty factor*. Untuk memulai tahap ini, langkah pertama adalah mencari dan menghitung nilai *Certainty factor* (CF) untuk setiap model yang telah disediakan. Proses ini penting untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menganalisis tingkat kecanduan *game online* pada pengguna.

Tabel 6. 59 CF HE untuk *Salience*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	0,5	0,352
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	0,5	0,352
G4	0,182	0,5	0,091
G5	0,115	0,5	0,058
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 6. 60 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	0,5	0,212
G8	0,423	1	0,423

Tabel 6. 61 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	1	0,25
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	1	0,25

Tabel 6. 62 CF HE untuk *Relapse*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	0,5	0,289
G13	0,578	0,5	0,289
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	0,5	0,116
G16	0,232	0,5	0,116
G17	0,095	0,5	0,048
G18	0,095	0,5	0,048
G19	0,095	0,5	0,048
G20	0,095	0,5	0,048
G21	0,095	0,5	0,048
G22	0,095	0,5	0,048
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	0,5	0,048
G25	0,095	0,5	0,048

Tabel 6. 63 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	0,5	0,25
G27	0,5	1	0,5

Tabel 6. 64 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	0,5	0,25
G29	0,5	0,5	0,25
G30	0,5	0,5	0,25
G31	0,5	0,5	0,25

Tabel 6. 65 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	1	0,124
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	1	0,124
G35	0,124	1	0,124
G36	0,124	1	0,124
G37	0,124	1	0,124

Setelah seluruh nilai CF HE didapatkan, langkah selanjutnya yaitu menghitung CF *Combine* menggunakan rumus $CF_{\text{combine}} : CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1]$ dari setiap model agar didapat kesimpulannya.

Tabel 6. 66 Nilai CF *Combine* Kode Butir Uji 10

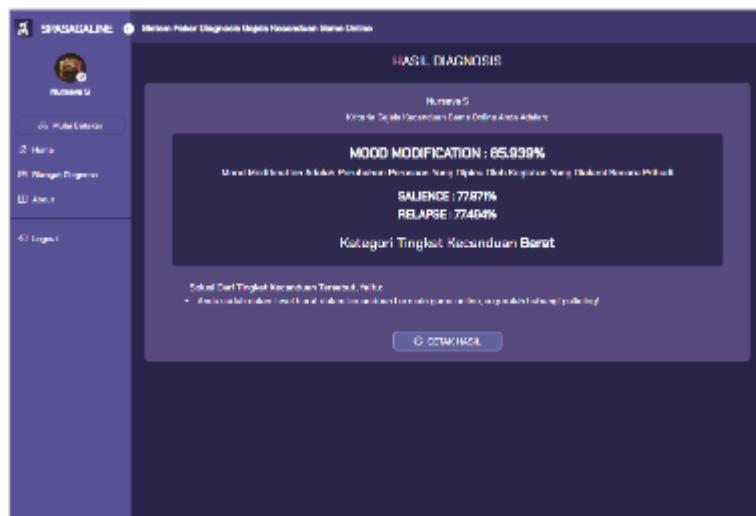
Cf Combine	Nilai CF Combine						
	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
CF[H,E]1,2	0,579	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD1,3	0,727	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD2,4	0,752	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD3,5	0,766	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD4,6	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD5,7	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD6,8	0,780	0,545	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD7,9	0,780	0,545	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD8,10	0,780	0,545	0,438	0	0	0	0
CF[H,E]OLD9,11	0,780	0,545	0,859	0	0	0	0
CF[H,E]OLD10,12	0,780	0,545	0,859	0	0	0	0
CF[H,E]OLD11,13	0,780	0,545	0,859	0,494	0	0	0
CF[H,E]OLD12,14	0,780	0,545	0,859	0,553	0	0	0
CF[H,E]OLD13,15	0,780	0,545	0,859	0,605	0	0	0
CF[H,E]OLD14,16	0,780	0,545	0,859	0,651	0	0	0
CF[H,E]OLD15,17	0,780	0,545	0,859	0,667	0	0	0
CF[H,E]OLD16,18	0,780	0,545	0,859	0,683	0	0	0
CF[H,E]OLD17,19	0,780	0,545	0,859	0,698	0	0	0
CF[H,E]OLD18, 20	0,780	0,545	0,859	0,713	0	0	0
CF[H,E]OLD19, 21	0,780	0,545	0,859	0,726	0	0	0
CF[H,E]OLD20, 22	0,780	0,545	0,859	0,739	0	0	0
CF[H,E]OLD21, 23	0,780	0,545	0,859	0,752	0	0	0
CF[H,E]OLD22, 24	0,780	0,545	0,859	0,763	0	0	0
CF[H,E]OLD23, 25	0,780	0,545	0,859	0,775	0	0	0
CF[H,E]OLD24, 26	0,780	0,545	0,859	0,775	0	0	0
CF[H,E]OLD25, 27	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0	0
CF[H,E]OLD26, 28	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0	0
CF[H,E]OLD27, 29	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,438	0
CF[H,E]OLD28, 30	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,578	0
CF[H,E]OLD29, 31	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0
CF[H,E]OLD30, 32	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0
CF[H,E]OLD31, 33	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0,233
CF[H,E]OLD32, 34	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0,328
CF[H,E]OLD33, 35	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0,411
CF[H,E]OLD34, 36	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0,484
CF[H,E]OLD35, 37	0,780	0,545	0,859	0,775	0,625	0,684	0,548

Selanjutnya cari nilai terbesar dari setiap CF *Combine* dan diubah menjadi persen.

Tabel 6. 67 Kesimpulan *Certainty factor* Kode Butir Uji 10

Kriteria	Persentase
CF Mood modification	85,9%
CF Salience	78%
CF Relapse	77,5%
CF Conflict	68,4%
CF Withdrawal	62,5%
CF Problem	54,8%
CF Tolerance	54,5%

Dengan demikian, dikatakan bahwa nilai *certainty factor* pada kecanduan *game online* dengan kriteria ***Mood Modification*** memiliki persentase terbesar, yaitu **85,9%**, jadi kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki pengguna adalah ***Mood modification***.



Gambar 6. 67 Hasil Sistem Kode Butir Uji 10

Berdasarkan perbandingan antara hasil perhitungan yang tercatat dalam tabel 6.65, yang dilakukan secara manual, dan hasil perhitungan yang dihasilkan oleh sistem seperti yang terlihat dalam gambar 6.65, dapat diambil kesimpulan bahwa perhitungan manual menghasilkan nilai yang serupa dengan perhitungan sistem, bedanya hanya dalam pembulatan dibelakang koma.

4. Kode Butir Uji 11

Tabel 6.66 menyajikan hasil dari jawaban yang diberikan oleh pengguna, dan berdasarkan data ini, langkah selanjutnya adalah menjalankan perhitungan menggunakan metode *certainty factor*. Dalam konteks ini, jawaban "iya" dari pengguna akan diberi bobot 1, sedangkan jawaban "tidak" akan diberi bobot 0,5. Hal ini merupakan langkah penting dalam analisis data untuk mengevaluasi tingkat kecanduan *game online*. Metode ini memungkinkan kita untuk mengukur tingkat keyakinan atau kepastian terhadap jawaban yang diberikan oleh pengguna, sehingga dapat digunakan untuk membuat penilaian yang lebih akurat.

Tabel 6. 68 CF User Kode Butir 11

Kode Gejala	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	0,5	0	0	0	0	0	0
G2	0,5	0	0	0	0	0	0
G3	0,5	0	0	0	0	0	0
G4	0,5	0	0	0	0	0	0
G5	0,5	0	0	0	0	0	0
G6	0,5	0	0	0	0	0	0
G7	0	1	0	0	0	0	0
G8	0	1	0	0	0	0	0
G9	0	0	1	0	0	0	0
G10	0	0	1	0	0	0	0
G11	0	0	1	0	0	0	0
G12	0	0	0	0,5	0	0	0
G13	0	0	0	1	0	0	0
G14	0	0	0	0,5	0	0	0
G15	0	0	0	1	0	0	0
G16	0	0	0	0,5	0	0	0
G17	0	0	0	1	0	0	0
G18	0	0	0	0,5	0	0	0
G19	0	0	0	1	0	0	0
G20	0	0	0	1	0	0	0
G21	0	0	0	1	0	0	0
G22	0	0	0	1	0	0	0
G23	0	0	0	0,5	0	0	0
G24	0	0	0	1	0	0	0
G25	0	0	0	0,5	0	0	0
G26	0	0	0	0	0,5	0	0
G27	0	0	0	0	1	0	0
G28	0	0	0	0	0	1	0
G29	0	0	0	0	0	1	0
G30	0	0	0	0	0	1	0
G31	0	0	0	0	0	0,5	0
G32	0	0	0	0	0	0	1
G33	0	0	0	0	0	0	1
G34	0	0	0	0	0	0	1
G35	0	0	0	0	0	0	1
G36	0	0	0	0	0	0	1
G37	0	0	0	0	0	0	1

Langkah berikutnya adalah masuk ke tahap perhitungan dengan menerapkan metode *certainty factor*. Untuk memulai langkah ini, langkah awal yang harus dilakukan adalah mencari dan menghitung nilai CF HE (*Certainty factor* Hasil Evaluasi) untuk setiap model yang sudah disediakan. Hal ini merupakan proses kunci dalam analisis yang bertujuan untuk menentukan tingkat kepastian atau keyakinan dalam hasil evaluasi setiap model. Dengan demikian, kita dapat membuat penilaian yang lebih terinci dan akurat terhadap hasil evaluasi yang telah dilakukan.

Tabel 6. 69 CF HE untuk *Salience*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	0,5	0,352
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	0,5	0,352
G4	0,182	0,5	0,091
G5	0,115	0,5	0,058
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 6. 70 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	1	0,423
G8	0,423	1	0,423

Tabel 6. 71 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	1	0,25
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	1	0,75

Tabel 6. 72 CF HE untuk *Relapse*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	0,5	0,289
G13	0,578	1	0,578
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	1	0,232
G16	0,232	0,5	0,116
G17	0,095	1	0,095
G18	0,095	0,5	0,048
G19	0,095	1	0,095
G20	0,095	1	0,095
G21	0,095	1	0,095
G22	0,095	1	0,095
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	1	0,095
G25	0,095	0,5	0,048

Tabel 6. 73 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	0,5	0,25
G27	0,5	1	0,5

Tabel 6. 74 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	1	0,5
G29	0,5	1	0,5
G30	0,5	1	0,5
G31	0,5	1	0,5

Tabel 6. 75 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	1	0,124
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	1	0,124
G35	0,124	1	0,124
G36	0,124	1	0,124
G37	0,124	1	0,124

Setelah seluruh nilai CF HE didapatkan, langkah selanjutnya yaitu menghitung CF *Combine* menggunakan rumus $CF_{\text{combine}} : CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1]$ dari setiap model agar didapat kesimpulannya.

Tabel 6. 76 Nilai CF *Combine* Kode Butir Uji 11

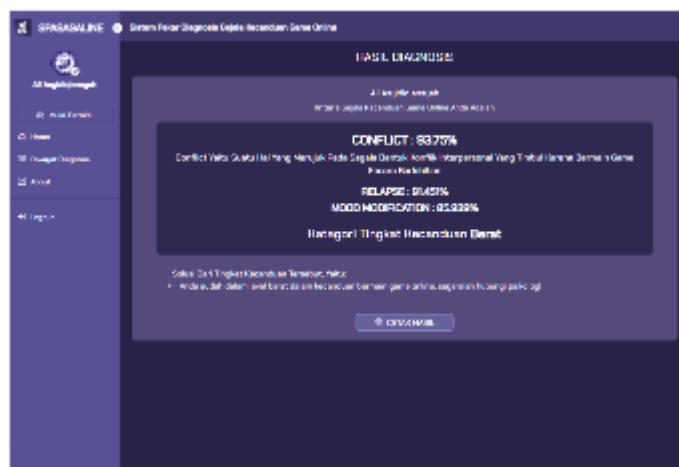
Cf Combine	Nilai CF Combine						
	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
CF[H,E]1,2	0,579	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD1,3	0,727	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD2,4	0,752	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD3,5	0,766	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD4,6	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD5,7	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD6,8	0,780	0,667	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD7,9	0,780	0,667	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD8,10	0,780	0,667	0,438	0	0	0	0
CF[H,E]OLD9,11	0,780	0,667	0,859	0	0	0	0
CF[H,E]OLD10,12	0,780	0,667	0,859	0	0	0	0
CF[H,E]OLD11,13	0,780	0,667	0,859	0,700	0	0	0
CF[H,E]OLD12,14	0,780	0,667	0,859	0,735	0	0	0
CF[H,E]OLD13,15	0,780	0,667	0,859	0,796	0	0	0
CF[H,E]OLD14,16	0,780	0,667	0,859	0,820	0	0	0
CF[H,E]OLD15,17	0,780	0,667	0,859	0,837	0	0	0
CF[H,E]OLD16,18	0,780	0,667	0,859	0,845	0	0	0
CF[H,E]OLD17,19	0,780	0,667	0,859	0,860	0	0	0
CF[H,E]OLD18, 20	0,780	0,667	0,859	0,873	0	0	0
CF[H,E]OLD19, 21	0,780	0,667	0,859	0,885	0	0	0
CF[H,E]OLD20, 22	0,780	0,667	0,859	0,896	0	0	0
CF[H,E]OLD21, 23	0,780	0,667	0,859	0,901	0	0	0
CF[H,E]OLD22, 24	0,780	0,667	0,859	0,910	0	0	0
CF[H,E]OLD23, 25	0,780	0,667	0,859	0,915	0	0	0
CF[H,E]OLD24, 26	0,780	0,667	0,859	0,915	0	0	0
CF[H,E]OLD25, 27	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0	0
CF[H,E]OLD26, 28	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0	0
CF[H,E]OLD27, 29	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,750	0
CF[H,E]OLD28, 30	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,875	0
CF[H,E]OLD29, 31	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0
CF[H,E]OLD30, 32	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0
CF[H,E]OLD31, 33	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0,233
CF[H,E]OLD32, 34	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0,328
CF[H,E]OLD33, 35	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0,411
CF[H,E]OLD34, 36	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0,484
CF[H,E]OLD35, 37	0,780	0,667	0,859	0,915	0,625	0,938	0,548

Selanjutnya cari nilai terbesar dari setiap CF *Combine* dan diubah menjadi persen.

Tabel 6. 77 Kesimpulan *Certainty factor* Kode Butir Uji 11

Kriteria	Persentase
CF <i>Conflict</i>	93,8%
CF <i>Relapse</i>	91,5%
CF <i>Mood modification</i>	85,9%
CF <i>Salience</i>	78%
CF <i>Tolerance</i>	66,7%
CF <i>Withdrawal</i>	62,5%
CF <i>Problem</i>	54,8%

Dengan demikian, dikatakan bahwa nilai *certainty factor* pada kecanduan *game online* dengan kriteria *Cinflict* memiliki persentase terbesar, yaitu **93,8%**, jadi kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki pengguna adalah *Conflict*.



Gambar 6. 68 Hasil Sistem Kode Butir Uji 11

Berdasarkan perbandingan antara hasil perhitungan yang tercatat dalam tabel 6.75, yang dilakukan secara manual, dan hasil perhitungan yang dihasilkan oleh sistem seperti yang terlihat dalam gambar 6.65, dapat diambil kesimpulan bahwa perhitungan manual menghasilkan nilai yang serupa dengan perhitungan sistem, bedanya hanya dalam pembulatan dibelakang koma.

1. Kode Butir Uji 12

Dari data yang tertera pada tabel 6.76, akan dijalankan proses perhitungan menggunakan metode *certainty factor*. Dalam metode ini, respons "iya" dari pengguna akan diberi bobot 1, sementara respons "tidak" akan diberi bobot 0,5. Proses perhitungan ini memiliki peran penting dalam menganalisis tingkat keyakinan atau kepastian terhadap jawaban yang diberikan oleh pengguna, sehingga hasil evaluasi dapat lebih mendalam dan terperinci.

Tabel 6. 78 CF User Kode Butir 12

Kode Gejala	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
G1	0,5	0	0	0	0	0	0
G2	0,5	0	0	0	0	0	0
G3	0,5	0	0	0	0	0	0
G4	0,5	0	0	0	0	0	0
G5	0,5	0	0	0	0	0	0
G6	0,5	0	0	0	0	0	0
G7	0	0,5	0	0	0	0	0
G8	0	0,5	0	0	0	0	0
G9	0	0	0,5	0	0	0	0
G10	0	0	0	0	0	0	0
G11	0	0	0	0	0	0	0
G12	0	0	0	0,5	0	0	0
G13	0	0	0	0,5	0	0	0
G14	0	0	0	0,5	0	0	0
G15	0	0	0	0,5	0	0	0
G16	0	0	0	0,5	0	0	0
G17	0	0	0	0,5	0	0	0
G18	0	0	0	0,5	0	0	0
G19	0	0	0	0,5	0	0	0
G20	0	0	0	0,5	0	0	0
G21	0	0	0	0,5	0	0	0
G22	0	0	0	0,5	0	0	0
G23	0	0	0	0,5	0	0	0
G24	0	0	0	0,5	0	0	0
G25	0	0	0	0,5	0	0	0
G26	0	0	0	0	0,5	0	0
G27	0	0	0	0	0,5	0	0
G28	0	0	0	0	0	0,5	0
G29	0	0	0	0	0	0,5	0
G30	0	0	0	0	0	0,5	0
G31	0	0	0	0	0	0,5	0
G32	0	0	0	0	0	0	0,5
G33	0	0	0	0	0	0	1
G34	0	0	0	0	0	0	0,5
G35	0	0	0	0	0	0	0,5
G36	0	0	0	0	0	0	0,5
G37	0	0	0	0	0	0	0,5

Langkah berikutnya adalah masuk ke tahap perhitungan dengan menerapkan metode *certainty factor*. Untuk memulai langkah ini, langkah awal yang harus dilakukan adalah mencari dan menghitung nilai CF HE (*Certainty factor* Hasil Evaluasi) untuk setiap model yang sudah disediakan. Hal ini merupakan proses kunci dalam analisis yang bertujuan untuk menentukan tingkat kepastian atau keyakinan dalam hasil evaluasi setiap model. Dengan demikian, kita dapat membuat penilaian yang lebih terinci dan akurat terhadap hasil evaluasi yang telah dilakukan.

Tabel 6. 79 CF HE untuk *Salience*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G1	0,703	0,5	0,352
G2	0,703	0,5	0,352
G3	0,703	0,5	0,352
G4	0,182	0,5	0,091
G5	0,115	0,5	0,058
G6	0,115	0,5	0,058

Tabel 6. 80 CF HE untuk *Tolerance*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G7	0,423	0,5	0,212
G8	0,423	0,5	0,2121

Tabel 6. 81 CF HE untuk *Mood modification*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G9	0,25	0,5	0,125
G10	0,25	1	0,25
G11	0,75	0,5	0,375

Tabel 6. 82 CF HE untuk *Relapse*

Kode Pertanyaan	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G12	0,578	0,5	0,289
G13	0,578	0,5	0,289
G14	0,232	0,5	0,116
G15	0,232	0,5	0,116
G16	0,232	0,5	0,116
G17	0,095	0,5	0,048
G18	0,095	0,5	0,048
G19	0,095	0,5	0,048
G20	0,095	0,5	0,048
G21	0,095	0,5	0,048
G22	0,095	0,5	0,048
G23	0,095	0,5	0,048
G24	0,095	0,5	0,048
G25	0,095	0,5	0,048

Tabel 6. 83 CF HE untuk *Withdrawal*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G26	0,5	0,5	0,25
G27	0,5	0,5	0,25

Tabel 6. 84 CF HE untuk *Conflict*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G28	0,5	0,5	0,25
G29	0,5	0,5	0,25
G30	0,5	0,5	0,25
G31	0,5	0,5	0,25

Tabel 6. 85 CF HE untuk *Problem*

Kode Gejala	CF Pakar	CF User	CF [H,E]
G32	0,124	0,5	0,062
G33	0,124	1	0,124
G34	0,124	0,5	0,062
G35	0,124	0,5	0,062
G36	0,124	0,5	0,062
G37	0,124	0,5	0,062

Setelah seluruh nilai CF HE didapatkan, langkah selanjutnya yaitu menghitung CF *Combine* menggunakan rumus $CF_{\text{combine}} : CF[H,E]_{1,2} = CF[H,E]_1 + CF[H,E]_2 * [1 - CF[H,E]_1]$ dari setiap model agar didapat kesimpulannya.

Tabel 6. 86 Nilai CF *Combine* Kode Butir Uji 12

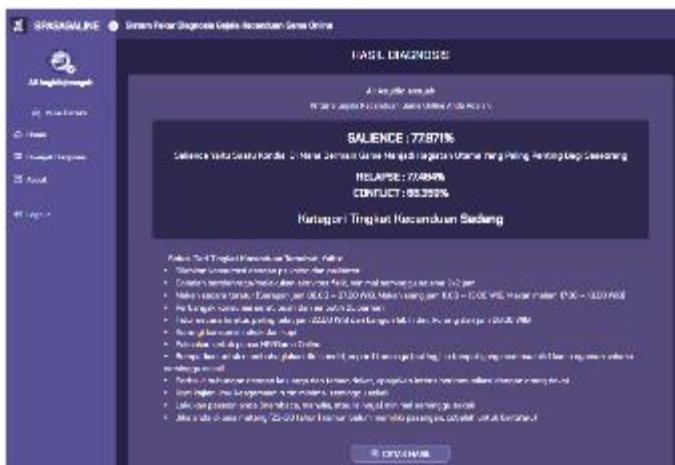
Cf Combine	Nilai CF Combine						
	Salience	Tolerance	Mood	Relapse	Withdrawal	Conflict	Problem
CF[H,E]1,2	0,579	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD1,3	0,727	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD2,4	0,752	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD3,5	0,766	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD4,6	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD5,7	0,780	0	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD6,8	0,780	0,378	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD7,9	0,780	0,378	0	0	0	0	0
CF[H,E]OLD8,10	0,780	0,378	0,344	0	0	0	0
CF[H,E]OLD9,11	0,780	0,378	0,590	0	0	0	0
CF[H,E]OLD10,12	0,780	0,378	0,590	0	0	0	0
CF[H,E]OLD11,13	0,780	0,378	0,590	0,494	0	0	0
CF[H,E]OLD12,14	0,780	0,378	0,590	0,553	0	0	0
CF[H,E]OLD13,15	0,780	0,378	0,590	0,605	0	0	0
CF[H,E]OLD14,16	0,780	0,378	0,590	0,651	0	0	0
CF[H,E]OLD15,17	0,780	0,378	0,590	0,667	0	0	0
CF[H,E]OLD16,18	0,780	0,378	0,590	0,683	0	0	0
CF[H,E]OLD17,19	0,780	0,378	0,590	0,698	0	0	0
CF[H,E]OLD18, 20	0,780	0,378	0,590	0,713	0	0	0
CF[H,E]OLD19, 21	0,780	0,378	0,590	0,726	0	0	0
CF[H,E]OLD20, 22	0,780	0,378	0,590	0,739	0	0	0
CF[H,E]OLD21, 23	0,780	0,378	0,590	0,752	0	0	0
CF[H,E]OLD22, 24	0,780	0,378	0,590	0,763	0	0	0
CF[H,E]OLD23, 25	0,780	0,378	0,590	0,775	0	0	0
CF[H,E]OLD24, 26	0,780	0,378	0,590	0,775	0	0	0
CF[H,E]OLD25, 27	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0	0
CF[H,E]OLD26, 28	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0	0
CF[H,E]OLD27, 29	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,438	0
CF[H,E]OLD28, 30	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,578	0
CF[H,E]OLD29, 31	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0
CF[H,E]OLD30, 32	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0
CF[H,E]OLD31, 33	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0,178
CF[H,E]OLD32, 34	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0,229
CF[H,E]OLD33, 35	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0,277
CF[H,E]OLD34, 36	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0,322
CF[H,E]OLD35, 37	0,780	0,378	0,590	0,775	0,438	0,684	0,364

Selanjutnya cari nilai terbesar dari setiap CF *Combine* dan diubah menjadi persen.

Tabel 6. 87 Kesimpulan *Certainty factor* Kode Butir Uji 12

Kriteria	Persentase
CF Salience	78%
CF Relapse	77,5%
CF Conflict	68,4%
CF Mood modification	59%
CF Withdrawal	43,8%
CF Tolerance	37,8%
CF Problem	36,4%

Dengan demikian, dikatakan bahwa nilai *certainty factor* pada kecanduan *game online* dengan kriteria *Salience* memiliki persentase terbesar, yaitu **78%**, jadi kriteria kecanduan *game online* yang dimiliki pengguna adalah *Salience*.



Gambar 6. 69 Hasil Sistem Kode Butir Uji 12

Berdasarkan perbandingan antara hasil perhitungan manual dan sistem, seperti yang terlihat dalam tabel 6.85 dan gambar 6.67, serupa dengan perbedaan kecil dalam pembulatan desimal.

6.4 Rangkuman Hasil Pengujian

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan pada Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan *Game online*, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem ini telah memenuhi harapan yang telah ditetapkan, seperti berikut:

1. Pengguna dapat berhasil melakukan pendaftaran akun atau registrasi akun dengan sukses, hal ini terverifikasi melalui kode butir uji 01 dan 02.
2. Pengguna memiliki kemampuan untuk *login* sesuai dengan level akun mereka dan diarahkan ke *dashboard* yang sesuai. Hal ini terbukti dari kode butir uji 03 dan 04.
3. Pengguna dapat merubah *password* dengan mengirimkan permintaan melalui *email*. Sistem akan mengirimkan tautan untuk mengganti *password* ke alamat *email* yang dimasukkan. Ini dibuktikan melalui kode butir uji 05, 06, dan 07.

4. Deteksi diagnosis kecanduan *game online* dapat dijalankan dengan berhasil oleh pengguna, yang juga bisa melihat dan mencetak hasil deteksi sebelumnya. Ini dapat terlihat dari kode butir uji 08 hingga 13.
5. Admin juga dapat melakukan penginputan pengguna dengan level admin dengan sukses, yang dapat dilihat melalui kode butir uji 19.
6. Proses pengisian data pada setiap form berhasil dijalankan, sebagaimana dicontohkan oleh kode butir uji 22, 25, 30, dan 33.
7. Pengubahan atau edit data pada setiap form juga berjalan dengan sukses, hal ini diperlihatkan oleh kode butir uji 20, 23, 26, 31, dan 34.
8. Proses penghapusan data pada masing-masing form berhasil, terverifikasi oleh kode butir uji 17, 21, 24, 27, 32, dan 35.
9. Hasil perhitungan yang dilakukan sistem dengan hasil perhitungan manual memiliki akurasi kesamaan nilai 100%, hanya saja terdapat perbedaan dalam pembulatan desimal.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya tentang sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* dengan integrasi metode *AHP* dan *CF* berbasis web, sehingga didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem ini dapat mengidentifikasi kriteria dan kategori tingkat kecanduan *game online* sesuai dengan gejala yang dialami pengguna tersebut dengan menggunakan metode *certainty factor*, yang sesuai dengan kode butir uji 08-12.
2. Sistem dapat menghasilkan informasi kriteria dan kategori tingkat kecanduan *game online* serta solusi awal sebagai pencegahan dan penanganan dari kategori tingkat kecanduan tersebut sesuai dengan kode butir uji 08-15.
3. Hasil perhitungan sistem dan manual memiliki kesamaan 100% namun berbeda dalam pembulatan desimal, hal ini menunjukkan tingkat akurasi tinggi dan konsistensi, membuatnya alat efektif dalam penelitian ini.

7.2 Saran

Pada penelitian sistem pakar diagnosis gejala kecanduan *game online* ini masih dapat dikembangkan serta disempurnakan lagi. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pada bagian deteksi sistem dapat dikembangkan agar pertanyaan yang dimunculkan dapat dikelompokkan sesuai kriterianya, agar tidak terlalu menumpuk dalam satu halaman.
2. Sistem dapat dikembangkan agar pengguna dapat melacak dan menemukan psikolog maupun psikoterapi yang ada pada wilayah yang diinputkan pengguna saat registrasi, dengan memasukkan nama kota dan provinsi yang sesuai.

3. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *chat* yang dapat membantu pengguna dalam berkomunikasi dengan pakar atau psikolog maupun psikiater yang ada pada wilayah terdekat, seperti menentukan jadwal pertemuan dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43–52. <Https://Doi.Org/10.21580/Wjit.2022.4.1.12079>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 1, Issue 1).
- Asasunnaja, R. (2019). *Sistem Pakar Diagnosa Karakteristik Penyalahgunaan Narkoba Menggunakan Metode Forward Chaining*.
- Aziz, A. M., Utomo, Y. B., & Yuliana, D. E. (2022). *Implementasi Metode Certainty factor Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Smartphone*.
- Bayu Pratama, D. (2017). *Sistem Informasi Mutasi Pegawai Berbasis Web Di Pt. Pertamina (Persero) Marketing Operation Region V Surabaya Kerja Praktik Program Studi S1 Sistem Komputer*.
- Christy, R., & Bella, C. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Rumah Sakit Menggunakan Metode Ahp. In *Portaldatas.Org* (Vol. 2, Issue 2).
- Febriansyah, & Aminah, S. (2021). Aplikasi Antrian Pada Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam Berbasis Web Service. *Jurnal Dinamika Nformatika*, 10(2), 13–26.
- Gradistia Bai, F. (2015). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan*.
- Hamdi Nasution, D., & Agustin, F. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan *Game online* Berbasis Web Studi Kasus Smp Negeri 27 Medan. *Juitik*, 3(1). <Http://Journal.Sinov.Id/Index.Php/Juitik/Indexhalamanutamajurnal:Https://Journal.Sinov.Id/Index.Php>
- Hamid Arribathi, A., Hidayat, W., & Qodar Saputra, R. (2018). *Prototype Sistem Manajemen Kinerja Pegawai Negeri Kantor Urusan Agama Cibodas Kota Tangerang*. 4 No 2, 139–148.

- Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus Di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533. <Https://Doi.Org/10.30605/Jsgp.3.3.2020.541>
- Ika Hidayati, P., Yudhistiro Rancang Bangung Sistem Cerdas Suara Untuk Pengendalian Keamanan Kendaraan Bermotor Roda, K., Subianto, M., Hendra Kelana, O., Setia Ligawan Rancang Bangun Prototipe Sistem Kontrol Penggunaan Air Prabayar Berbasis Arduino Uno Mochamad Subianto, H., Setiawan, H., Lourensius Eka P, K. S., Ardhi, S., & Sutiksno, H. (2018).
- Kartika Wibisono, S., & Tri Wulandari, A. (2021). *Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty factor.* 2(1), 17–23. <Http://Creativecommons.Org/Licences/By/4.0/>
- Kirana Anggarani, F. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1–12.
- Moch Arofik. (2021). Hubungan Adiksi Game online Dengan Status Mental (Kecemasan, Stres Dan Depresi) Pada Siswa Di Masa Pandemi Di Sdn Sidotopo Wetan 1 Surabaya. *Skripsi*.
- Mustofa, Z., Kuncoro, A. A., & Prasetyo, R. A. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Metode Analytic Hierarchy Process (Ahp).* 13(1), 116–120. <Http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Elkom>□Page116
- Ningrum, H. F., Iskandar, Y., & Burhanudin Akbar, B. M. (2020). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan Di Pt Xyz. *Jurnal Ilmiah Mea (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(3), 74–83.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). <Www.Youtube.Com>,
- Priyono, & Dini Utami, L. (2018). Penerapan Metode Analytical Hierarchi Process Pada Sistem Keputusan Hasil Diagnosa Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknik Informatika Stmik Antar Bangsa*, Iv(1), 42–50.
- Rachman, R., & Mukminin, A. (2018). Penerapan Metode Certainty factor Pada Sistem Pakar Penentuan Minat Dan Bakat Siswa Sd. In *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* (Vol. 90, Issue 2).

- Rahmatin, I., Mutmainnah, & Pratama, A. (2023). Sistem Pakar Mendeteksi Tingkat Kecanduan Belanja Online Pada Wanita Berbasis Web Menggunakan Metode *Certainty factor*. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Rawansyah, Arief, S. N., & Amin, A. N. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Online Game Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode *Certainty factor*. *Siap*, 83–89.
- Rohman, F., & Mamun, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pegawai (Simpeg) Berbasis Web. In *Ijns.Org Indonesian Journal On Networking And Security* (Vol. 8). Online.
- Sadewa, R., & Supatman. (2021). *Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Berbasis Web*.
- Saratun, S. N. (2019). *Rancang Bangun Sistem Pakardiagnosa Gejalakecanduan Game online berbasis Android*.
- Shobriyansyah, R. H. (2020). *Diagnosa Awal Gejala Kecanduan Game online menggunakan Metode Case Based Reasoning*.
- Sri Wahyuni, A. (2018). *Psikoterapi Pada Adiksi Game online*.
- Wahyudi, M., Buaton, R., Sembiring, H., & Kaputama, S. (2022). Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Metode K-Nearest Neighbor. *Agustus*, 6(3).
- Wardani, F. S., Lestanti, S., & Chulkamdi, M. T. (2022). Penerapanforward Chaining Sebagai Identifikasi Dampak Negatif Kecanduan Game online Terhadapkesehatan Mental Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 16, 168–179.
- Yandri. (2022). Sistem Pakar Deteksi Digital Kecenderungan Kecanduan Game Pada Remaja Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web. *Manajemen Informatika*, 10, 1–12.

LAMPIRAN

A. Lembar Validasi Pakar 1

LEMBAR VALIDASI PAKAR DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE						
A. Identitas Validator						
Nama	:	Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog.				
Instansi	:	Universitas Muhammadiyah Cirebon				
Jabatan	:	Psikolog Klinis				
B. Identitas Penyusun						
Nama	:	Eka Nurseva Saniyah				
NIM	:	1900511012				
Pembimbing I	:	Agust Isa Martinus, M.T				
Pembimbing II	:	Harry Gunawan M. Kom				
Judul Penelitian	:	Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Integrasi Metode <i>Certainty Factor</i> dan <i>Analytical Hierarchy Process</i> Berbasis Web				
Petunjuk:						
1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai: 1 (valid), 0 (tidak valid) pada kolom penilaian						
2. Jika terdapat komentar dan saran, tulislah pada lembar yang telah disediakan						
3. Isilah kolom validasi berikut ini:						
Variabel	Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item Gejala	Penilaian
Adiksi / Kecanduan <i>(Game online)</i>	Salience	Selalu terpikir bermain game <i>online</i> (pikiran)	II	apakah anda terus-menerus memikirkan game online, bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	G1	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan game <i>online</i> saat sedang belajar?	G2	1
				selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain game online?	G3	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain game online saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	G4	1

		Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku)	I2	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	G5	✓
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	I3	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain game online?	G6	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain game online dibandingkan melakukan ibadah?	G7	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain game online saat sedang makan?	G8	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia game online?	G9	✓
	Tolerance	ingin terus menambah jumlah waktu dalam bermain game online	I4	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain game online?	G10	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain game online, anda terus menambah durasi bermain game online hingga sekarang?	G11	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain game online lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	G12	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain game online mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	G13	✓
	Mood Modification	melupaskan dan melupakan masalah dengan	I5	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	G14	✓
					G15	✓

		bermain game online		selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	G16	1
		kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain game online	16	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	G17	1
		terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran)	17	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	G18	1
		tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku)	18	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	G19	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	G20	1
				selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	G21	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negativinya?	G22	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	G23	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	G24	1
					G25	1

				selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	G26	/
19	merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan)			selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	G27	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	G28	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	G29	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	G30	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?	G31	/
110	adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis)			selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?	G32	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?	G33	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?	G34	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?	G35	/

				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?	G36	/
withdrawal	merasakan emosi seperti marah, kecewa, gelisah, sedih dan bingung ketika tidak bermain game online	III		apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	G37	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?	G38	/
	menyendiri dan tidak ingin diganggu karena bermain game online berlebihan			ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	G39	/
conflict	sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain game online	II3		selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?	G40	/
				apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?	G41	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi kerumunan untuk fokus dalam bermain game online?	G42	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain game online?	G43	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?	G44	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam game online berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	G45	/

		memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain game online	114	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?	G46	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain game online?	G47	1
		problem keberfungsiannya psikologis diri	115	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertingkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain game online?	G48	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan game online?	G49	1
		problem keberfungsiannya psikologis diri	115	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain game online terus menerus, selama 6 bulan terakhir?	G50	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika Anda tidak bermain game online?	G51	1
		problem keberfungsiannya psikologis diri	115	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam game online?	G52	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain game online?	G53	1
		problem keberfungsiannya psikologis diri	115	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain game online?	G54	1
				selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain game online?	G55	1
		problem keberfungsiannya psikologis diri	115	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain game online?	G56	1

				<p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain game online selama beberapa jam?</p>	G57	1
--	--	--	--	---	-----	---

4. Saran dan komentar

Adanya diindikatori yang utama adalah dengan kelelahan yang meningkat dan 1. perintah sentimen alang-alang tersebut akan membuat yang penting adalah tolerance.

KESIMPULAN

Tes Hasil Belajar ini dinyatakan: *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dan komentar
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Cirebon, 4 M^u.....2023
Psikolog Pemeriksa



M. Azka Maulana, S.Psi., M.Psi, Psikolog
NIDN. 0423049301
SIPPK. 503/011 Dinkes/SIPPK/XII/2021

Gambar Lampiran 1 Lembar Validasi Pakar 1

B. Lembar Validasi Pakar 2

INSTRUMEN VALIDASI PAKAR DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE						
A. Identitas Validator						
Nama	Sofia Halida Fatma, S.Psi., M.Psi., Psikolog					
Instansi	SGCandu Clinic					
Jabatan	Psikolog klinik					
B. Identitas Penyusun						
Nama	Eka Nurseva Saniyah					
NIM	1900511012					
Pembimbing I	Agust Isa Martinus, M.T					
Pembimbing II	Harry Gunawan M. Kom					
Judul Penelitian	Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Integrasi Metode <i>Certainty Factor</i> dan <i>Analytical Hierarchy Process</i> Berbasis Web					
Petunjuk:						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai: 1 (valid), 0 (tidak valid) pada kolom penilaian 2. Jika terdapat komentar dan saran, tulislah pada lembar yang telah disediakan 3. Isilah kolom validasi berikut ini: 						
Variabel	Dimensi/ Kriteria	Indikator	Kode Indikator	Item Gejala	Kode Item Gejala	Penilaian
Adiksi / Kecanduan <i>Game online</i>	Salience	Selalu terpikir bermain <i>game online</i> (pikiran)	II	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	G1	\
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?	G2	\
				selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	G3	\
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	G4	\

		Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku)	12	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	G5	1
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	13	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain game online?	G6	1
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	13	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain game online dibandingkan melakukan ibadah?	G7	1
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	13	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain game online saat sedang makan?	G8	1
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	13	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia game online?	G9	1
		merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan)	13	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain game online?	G10	1
	Tolerance	ingin terus menambah jumlah waktu dalam bermain game online	14	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain game online, anda terus menambah durasi bermain game online hingga sekarang?	G11	1
	Tolerance	ingin terus menambah jumlah waktu dalam bermain game online	14	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain game online lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	G12	1
	Tolerance	ingin terus menambah jumlah waktu dalam bermain game online	14	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain game online mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	G13	1
	Mood Modification	melupakan dan melupakan masalah dengan	15	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	G14	1
	Mood Modification	melupakan dan melupakan masalah dengan	15	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	G15	1

		bermain game online		selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	G16	1
		kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain game online	16	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	G17	1
		kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain game online	16	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	G18	1
		kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain game online	16	selama 6 bulan terakhir, apakah anda meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermasaki, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	G19	1
		kehilangan minat dan passion sebelumnya karena terlalu sering bermain game online	16	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	G20	1
		terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran)	17	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	G21	1
		terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran)	17	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	G22	1
	Relapse	tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku)	18	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	G23	1
	Relapse	tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku)	18	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	G24	1
	Relapse	tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku)	18	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	G25	1

o tidak nyaman

				selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda tetap bermain game online?	G26	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	G27	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	G28	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	G29	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	G30	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?	G31	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang berkaitan dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?	G32	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?	G33	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bersemangat, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?	G34	✓
				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?	G35	✓
19	merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan)					
110	adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis)					

				selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?	G36	/
		merasakan emosi seperti marah, kecewa, gelisah, sedih dan bingung ketika tidak bermain game online	111	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	G37	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?	G38	/
				ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	G39	/
	withdrawal	menyendiri dan tidak ingin diganggu karena bermain game online berlebihan	112	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?	G40	/
				apsakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?	G41	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda sekalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	G42	/
	conflict	sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain game online	113	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkaran dengan pemain/player lain dalam bermain game online?	G43	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?	G44	/
				selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam game online berbasar dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	G45	/

		memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain game online	114	<p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain game online?</p>	G46 G47 G48	/ / /
problem	keberfungsiان psikologis diri		115	<p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan game online?</p> <p>apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain game online terus menerus, selama 6 bulan terakhir?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika Anda tidak bermain game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengelurkan banyak uang untuk membeli item dalam game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperbaiki kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain game online?</p> <p>selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain game online?</p>	G49 G50 G51 G52 G53 G54 G55 G56	/ / / / / / / /

					selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain game online selama beberapa jam?		G57	I
--	--	--	--	--	--	--	-----	---

4. Saran dan komentar

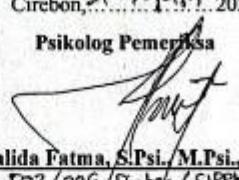
626 : tetang - saya diri sebagai smp tiba tiba lama tidak senang main waer² 75
kecuali mainlot tombol dan buka "pusing".

KESIMPULAN

Tes Hasil Belajar ini dinyatakan: *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dan komentar
 3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Cirebon, 21 Agustus 2023
 Psikolog Pemeriksa

Sofia Halida Fatma, S.Psi., M.Psi., Psikolog
SIPPK. 503/006-Dintek/SIPPK/II/2021

Gambar Lampiran 2 Lembar Validasi Pakar 2

C. Lembar Penilaian Bobot Pakar

LEMBAR PENILAIAN BOBOT PAKAR		
<i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)</i>		
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE		
A. Identitas Pakar		
Nama	:	Muhammad Azka Maulana, M. Psi, Psikolog
Instansi	:	Universitas Muhammadiyah Cirebon
Jabatan	:	
B. Identitas Penyusun		
Nama	:	Eka Nurseva Saniyah
NIM	:	1900511012
Pembimbing I	:	Agust Isa Martinus, M.T
Pembimbing II	:	Harry Gunawan M. Kom
Judul Penelitian	:	Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Integrasi Metode <i>Certainty Factor</i> dan <i>Analytical Hierarchy Process</i> Berbasis Web
1. Definisi Masalah		
Tujuan	:	Deteksi diagnosa gejala kecanduan game online
Kriteria	:	<i>Salience, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawal Symptoms, Conflict, Problem</i>
Sub Kriteria	:	Indikator 1, Indikator 2, Indikator 3, Indikator 4, Indikator 5, ..., Indikator 15
2. Struktur Hierarki AHP		
<pre> graph TD Root[Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online] --> Salience[Salience] Root --> Tolerance[Tolerance] Root --> MoodModification[Mood Modification] Root --> Relapse[Relapse] Root --> Withdrawal[Withdrawal] Root --> Conflict[Conflict] Root --> Problem[Problem] Salience --> S1[S1] Salience --> S2[S2] Salience --> S3[S3] Relapse --> R1[R1] Relapse --> R2[R2] Relapse --> R3[R3] Relapse --> R4[R4] Relapse --> R5[R5] Withdrawal --> W1[W1] Withdrawal --> W2[W2] Conflict --> C1[C1] Conflict --> C2[C2] Problem --> P1[P1] S1 --> KR[Kecanduan Ringan] S2 --> KR S3 --> KR R1 --> KS[Kecanduan Sedang] R2 --> KS R3 --> KS R4 --> KS R5 --> KS W1 --> KB[Kecanduan Berat] W2 --> KB C1 --> KB C2 --> KB P1 --> KB </pre>		

3. Perbandingan Kriteria Dengan Kriteria

Kriteria 1	Perbandingan	Kriteria 2
Salience	0,2	Tolerance
Salience	3	Mood Modification
Salience	1	Relapse
Salience	3	Withdrawal
Salience	3	Conflict
Salience	0,3	Problem
Tolerance	5	Mood Modification
Tolerance	5	Relapse
Tolerance	5	Withdrawal
Tolerance	5	Conflict
Tolerance	5	Problem
Mood Modification	0,3	Relapse
Mood Modification	0,3	Withdrawal
Mood Modification	0,3	Conflict
Mood Modification	0,3	Problem
Relapse	1	Withdrawal
Relapse	1	Conflict
Relapse	1	Problem
Withdrawal	1	Conflict
Withdrawal	1	Problem
Conflict	1	Problem

4. Perbandingan Sub Kriteria

Kriteria Salience

Sub Kriteria 1	Perbandingan	Sub Kriteria 2
Indikator 1	5	Indikator 2
Indikator 1	5	Indikator 3
Indikator 2	2	Indikator 3

Kriteria Mood Modification

Sub Kriteria 1	Perbandingan	Sub Kriteria 2
Indikator 5	0,3	Indikator 6

Kriteria Relapse

Sub Kriteria 1	Perbandingan	Sub Kriteria 2
Indikator 7	4	Indikator 8
Indikator 7	5	Indikator 9
Indikator 7	5	Indikator 10
Indikator 8	3	Indikator 9
Indikator 8	3	Indikator 10
Indikator 9	4	Indikator 10

Kriteria Withdrawal

Sub Kriteria 1	Perbandingan	Sub Kriteria 2
Indikator 11	1	Indikator 12

Kriteria Conflict		
Sub Kriteria 1	Perbandingan	Sub Kriteria 2
Indikator 13	1	Indikator 14

*Petunjuk Skor Perbandingan

Intensitas	Keterangan
1	Kedua elemen sama penting
3	Elemen 1 sedikit lebih penting
5	Elemen 1 lebih penting
7	Elemen 1 jelas lebih penting
9	Elemen 1 mutlak lebih penting
2, 4, 6, 8	Nilai elemen 1 antara 2 nilai perbandingan berdekatan
0.3	Elemen 2 sedikit lebih penting
0.2	Elemen 2 lebih penting
0.14	Elemen 2 jelas lebih penting
0.11	Elemen 2 mutlak lebih penting
0.5, 0.25, 0.17, 0.125	Nilai elemen 2 antara 2 nilai perbandingan berdekatan

Cirebon, 9 Juli 2023
Pakar



M. Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN. 0423049301
SIPPK. 503/011 Dinkes/SIPPK/XII/2021

Gambar Lampiran 3 Lembar Penilaian Bobot Pakar

D. Hasil Analisis Reliabilitas Item Gejala Kecanduan *Game online* dengan SPSS

		Item-Total Statistics			
		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Scale: ALL VARIABLES					
	G1	7,98	41,898	0,443	0,880
	G3	7,86	41,470	0,402	0,881
Case Processing Summary					
Cases		N	%		
Valid		50	100,0		
Excluded ^a		0	0,0		
Total		50	100,0		
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.					
	G4	8,00	42,653	0,289	0,882
	G5	7,92	41,300	0,489	0,879
	G8	7,88	41,822	0,349	0,882
	G9	7,94	42,139	0,335	0,882
	G11	7,84	42,260	0,249	0,884
	G12	7,88	42,189	0,280	0,883
	G15	7,72	41,185	0,391	0,881
Reliability Statistics					
Cronbach's Alpha		N of Items			
0,875		37			
	G16	7,78	41,359	0,381	0,881
	G19	7,96	42,407	0,298	0,882
	G21	7,92	40,973	0,556	0,878
	G22	7,92	41,340	0,480	0,879
	G23	7,84	40,545	0,558	0,877
	G24	7,84	40,627	0,543	0,878
	G25	7,80	41,388	0,384	0,881
	G27	7,78	41,073	0,429	0,880
	G28	7,76	40,880	0,454	0,880
	G30	7,86	42,164	0,275	0,883
	G31	7,74	41,707	0,311	0,883
	G32	7,88	41,985	0,319	0,882
	G33	7,88	40,883	0,529	0,878
	G34	7,84	39,974	0,664	0,875
	G35	7,90	42,500	0,232	0,884
	G36	7,84	42,137	0,270	0,883
	G39	8,08	43,177	0,372	0,883
	G42	7,82	42,232	0,246	0,884
	G43	7,82	41,661	0,345	0,882
	G44	7,88	41,291	0,450	0,880
	G45	7,78	40,991	0,443	0,880
	G46	8,08	43,177	0,372	0,883
	G51	8,00	41,551	0,575	0,879
	G52	8,02	42,102	0,481	0,880
	G53	8,02	41,938	0,528	0,880
	G54	7,92	42,198	0,305	0,882
	G55	7,78	41,563	0,346	0,882
	G57	7,84	41,484	0,387	0,881

Gambar Lampiran 4 Hasil Analisis Reliabilitas Item Gejala Kecanduan *Game online* dengan SPSS

E. Dokumentasi Wawancara Pakar

Gambar Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Pakar

F. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner

Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Penyabaran Kuesioner

G. Dokumentasi Pengujian Sistem Dengan Pakar



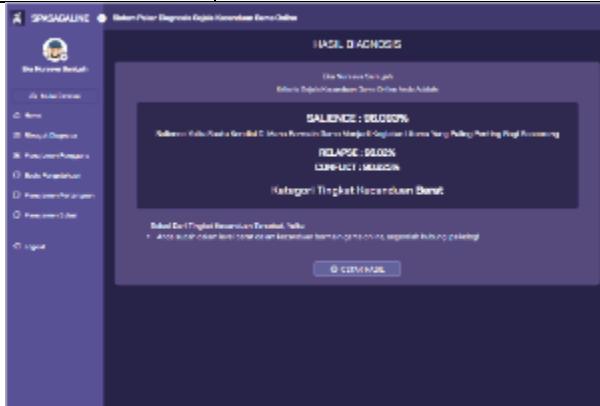
Gambar Lampiran 7 Dokumentasi Pengujian Sistem Dengan Pakar

H. Dokumentasi Deteksi Kecanduan *Game online* Siswa Dengan Guru



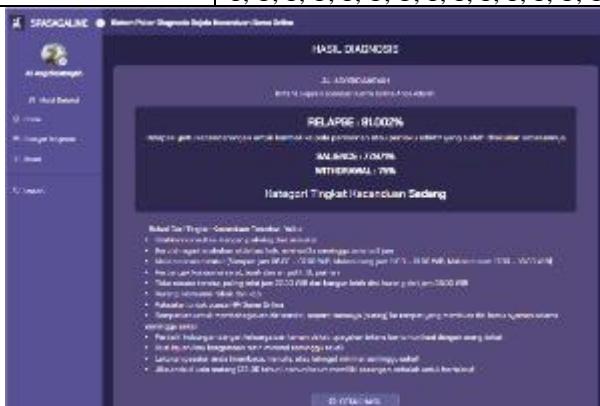
Gambar Lampiran 8 Dokumentasi Deteksi Kecanduan *Game online* Siswa Dengan Guru

I. Hasil Pengujian Sistem



Gambar Lampiran 9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08

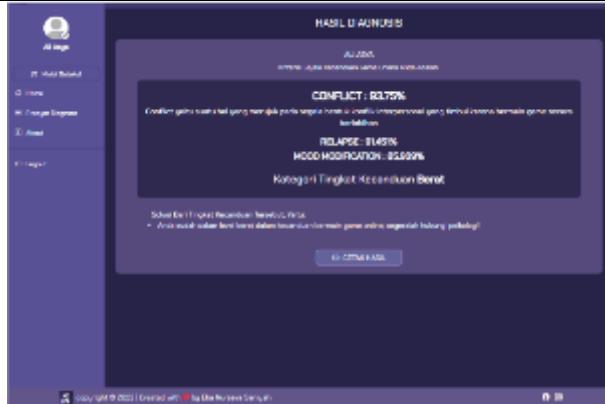
Data Uji	Jawaban
Kode Butir Uji 09	T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T, T, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, Y, T, Y, T, Y, Y, T, T, T, T, T, T, T, Y, Y, T, Y, T



Gambar Lampiran 10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09



Gambar Lampiran 11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10



Gambar Lampiran 12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11

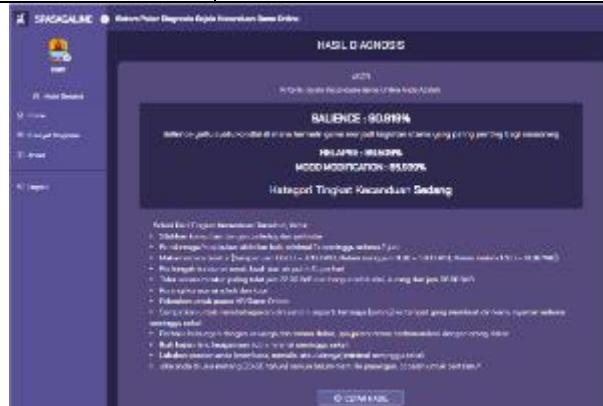


Gambar Lampiran 13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12



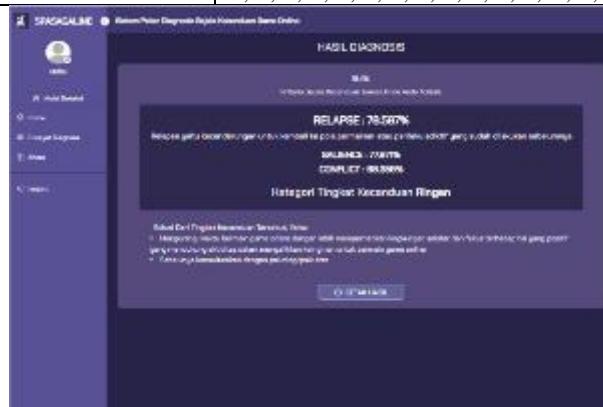
Gambar Lampiran 14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 1

Data Uji	Jawaban
Kode Butir Uji tambahan 2	Y, T, T, Y, T, T, T, Y, Y, Y, Y, T, Y, T, T, Y, Y, T, T, T, T, T, Y, T, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y



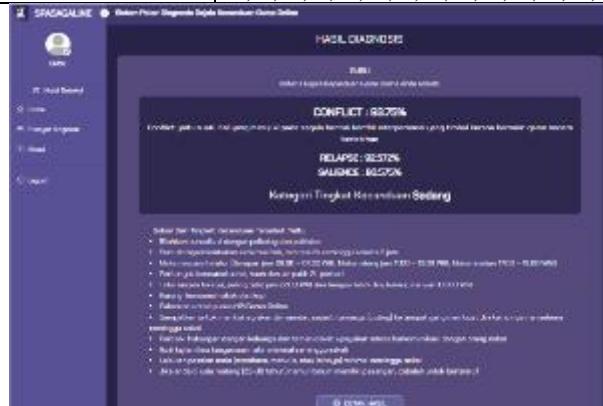
Gambar Lampiran 15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 2

Data Uji	Jawaban
Kode Butir Uji tambahan 3	T, Y, T, T, T, T, T, T, T, Y, T, T



Gambar Lampiran 16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 3

Data Uji	Jawaban
Kode Butir Uji tambahan 4	T, T, T, T, Y, Y, Y, T, T, T, Y, T, Y, Y, T, Y, T, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y



Gambar Lampiran 17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji Tambahan 4

J. Sampel Data Kuesioner/Angket Diagnosa Gejala Kecanduan *Game online* Pada Siswa SMAN 1 Jamblang

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN *GAME ONLINE*

Nama : Tiara DIAN SANTIKA
 NIS : 212210 399
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 16
 Kelas : XII 6 MIPA
 Sekolah : SMAN 1 JAMBLANG

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain *game online*? *Ya*.....
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain *game online*? *sejak 8 SMP*.....
3. Berapa lama anda bermain *game online* dalam satu hari *2* jam
4. Apa jenis *game online* yang paling anda suka, dan apa yang membuat *game* tersebut begitu menarik bagi anda? *Roblox, Px-xD, Zepeto*.....
5. Apakah *game* menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *Ya, tujuannya mengisi waktu luang*.....
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan *game online* dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain *game*? *Kalo mengenali hanyu mngntahui game sbk kalo kecanduan udah parah sampe lupa waktu, tetapi kalo hobi bermain game online bisa mnghtakan sesuatu*.
7. Apakah anda percaya bahwa *game online* dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *Ya, bisa menambah wawasan dan pengetahuan, bisa menghibur jika tidak ada teman*.....
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? *Ya, hanya usia tertentu*.....
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain *game online*? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *Ya, ada bukti memainkan game itu sejenak dan melakukan aktivitas lain*.....
10. Bagaimana *game online* mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres? *Ya, lumayan lebih rileks tapi tergantung game nya hehe*.....

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?		✓
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	✓	✗
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?		✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?		✓
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?		<input checked="" type="checkbox"/>
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikiran melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?		<input checked="" type="checkbox"/>
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>	
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?		<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		✓
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?		✓
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?		✓
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?	✓	
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?	✓	
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?	✓	
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?	✓	
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	✓	
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?		✓
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?		✓
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?	✓	✗
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	✓	✗
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain game online?	✓	✗
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?		✓

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>	
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	<input checked="" type="checkbox"/>	

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 18 Lembar Jawaban Kuesioner TDS

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Fajar Sifori
 NIS :
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 18
 Kelas : XII-1 IPS (12)
 Sekolah : SMAN 1 JAMBANG

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
YA.....
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
SEJAK KECIL (SD KLS 4)
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari *selama 2 jam*
4. Apa jenis game online yang paling anda suka, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? *Ff, Fifa, Pubg, LoL, COD SIGMA, Sausage man. Saya suka mengikuti di saat sendiri*
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *Ya, buat di saat senggang. Sedikit buat belajar sendiri*
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? *Seseketika sedikit hobi di saat itu juga. Jauh berbeda dengan hobi*
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *Bisa. Senang. Sehat. di saat senang*
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? *Entah tau juga si kak*
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *baca sih buku karya dan losan pulang link youtube, like video, siap video, deejay music / nyanyi*
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres? *Rileks jika main senang. Stres di saat bener ik kompak*

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?		✓
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?		✓
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?	✓	
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	✓	
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(15)	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(16)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(19)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(21)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	.
(22)	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?		<input checked="" type="checkbox"/>
(23)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?		<input checked="" type="checkbox"/>
(24)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(25)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	= <input checked="" type="checkbox"/>
(27)	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(28)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?		<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?		<input checked="" type="checkbox"/>
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>

(45)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(46)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(51)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(52)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(53)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(54)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(55)	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(57)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 19 Lembar Jawaban Kuesioner FR

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Pandu Winchester
 NIS :
 Jenis Kelamin : boy (laki-laki)
 Usia : 18
 Kelas : xii-6 mina
 Sekolah : SMAN 1 Jambangan

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
ya
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
SD
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari 4/5 jam
4. Apa jenis game online yang paling anda sukai, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? *ML (mobile legends)*
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *ya sebagai hiburan dan ada tujuan tertentu*
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? *Kecanduan -> bermain tidak punya waktu, Hoby punya aturan main dan terbatas*
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *manfaat positif nya bisa menjadi inspirasi dan streamers game / youtubers / proplayer handal / cita-cita yang bisa menghasilkan uang*
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? *kecanduan game lebih sering ke usia di bawah umur karena yang tidak ada akhir hanya tanpa bermain saja*
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *berfikir itu hanya sebuah game dan emosi*
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres?
tergantung orangnya

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
(1)	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	✗	✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
(3.)	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
(4.)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	✗	✓
(5.)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	✓	
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
(8.)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?		✓
(9.)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
(11.)	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?	✓	
(12.)	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	✓	
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	✓	

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?		<input checked="" type="checkbox"/>
(15)	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(16)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(19)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
(21)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(22)	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(23)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?		<input checked="" type="checkbox"/>
(24)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>	-
(25)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(27)	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(28)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?		<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		✓
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?		✓
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?		✓
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?		✓
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?	✓	
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?		✓
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?		✓
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?	✓	✗
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?	✗	✓
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?		✓
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkaran dengan pemain/player lain dalam bermain game online?	✓	
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?	✓	

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 20 Lembar Jawaban Kuesioner PW

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Ahmad Ridho Haibah
 NIS : 0055391520
 Jenis Kelamin : Laki
 Usia : 18
 Kelas : 12
 Sekolah : SMA Negeri 1 Jambang

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
ya.....
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
dari SD.....
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari ...15..... jam
4. Apa jenis game online yang paling anda sukai, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? QQP.....
keseruan Saya belum.....
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? untuk pelompatan.....
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game?
dari seni atau tingkah laku.....
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? jika kita di lirik tim profesional berpotensi untuk mencari uang sendiri.....
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? Di dominasi usia mudah.....
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? dominum kopi.....
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres?
lebih tenang.....

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	✓	
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?	✓	
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	✓	
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	✓	
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	✓	
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?		✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?		✓
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	✓	

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	✓	
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	✓	
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?		✓
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?		✓
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gaairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?		✓
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	✓	
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	✓	
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	✓	
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?		✓
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	✓	
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?		✓
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	✓	
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	✓	
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	✓	
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	✓	
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	✗	✓

30.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain <i>game online</i> , bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	✓	
31.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain <i>game online</i> ?	✓	
32.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	✓	
33.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain <i>game online</i> ?	✓	
34.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	✓	
35.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain <i>game online</i> ?	✓	
36.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain <i>game online</i> ?	✓	
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain <i>game online</i> karena aktivitas sekolah?	✓	
39.	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain <i>game online</i> ?	✓	
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	
42.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain <i>game online</i> ?	✓	
43.	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkaran dengan pemain/player lain dalam bermain <i>game online</i> ?	✓	
44.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?	✓	

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?		✓
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		✓
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		✓
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?		✓
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?		✓
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?	✓	
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	✓	
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	✗	✗
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?		✓
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		✓
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	✓	
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?	✗	✓
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	✓	

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 21 Lembar Jawaban Kuesioner ARH

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN *GAME ONLINE*

Nama	:	Saputra
NIS	:	212210080
Jenis Kelamin	:	Laki - laki
Usia	:	18
Kelas	:	XII - 6 MIPA
Sekolah	:	SMAN 1 JAMBANG

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain *game online*?

Pernah, tapi sekarang engga

2. Kapan pertama kali anda mulai bermain *game online*?

2017

3. Berapa lama anda bermain *game online* dalam satu hari 2 jam

4. Apa jenis *game online* yang paling anda suka, dan apa yang membuat *game* tersebut begitu menarik bagi anda? *Petualangan, karena ada fantasi tersendiri*

5. Apakah *game* menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *Sarana hiburan*

6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan *game online* dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain *game*? *Kecanduan game itu main sampai tdk tau waktunya, sedangkan minat hanya bermain untuk kerebutan*

7. Apakah anda percaya bahwa *game online* dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *Mungkin, bisa menghasilkan uang sendiri*

8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? *semua usia*

9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain *game online*? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *Berhenti main sejenak, - Tariik napas dalam*

10. Bagaimana *game online* mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres? *lebih stres kalau kalahnya*

B. Kecanduan Game Online

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan game online, bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	✓	
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan game online saat sedang belajar?	✓	
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain game online?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain game online saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?	✓	
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	✓	
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain game online?	✓	
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain game online dibandingkan melakukan ibadah?	✓	
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain game online saat sedang makan?	✓	
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia game online?	✓	
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain game online?	✓	
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain game online, anda terus menambah durasi bermain game online hingga sekarang?	✓	
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain game online lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	✓	
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain game online mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	✓	

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gaibrah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain <i>game online</i> , bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		✓
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> ?		✓
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain <i>game online</i> ?		✓
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	✓	
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain <i>game online</i> ?		✓
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain <i>game online</i> ?	✓	
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?		✓
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain <i>game online</i> karena aktivitas sekolah?	✓	✗
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?		✓
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain <i>game online</i> ?		✓
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	✗
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain <i>game online</i> ?		✓
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkaran dengan pemain/player lain dalam bermain <i>game online</i> ?		✓
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?		✓

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?	<input checked="" type="checkbox"/>	
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>	
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 22 Lembar Jawaban Kuesioner S

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama	:	MUH.MUHYI
NIS	:	212210227
Jenis Kelamin	:	LAKI - LAKI
Usia	:	16
Kelas	:	XII - 6 MIPA
Sekolah	:	SMA N 2 JAMBLANG

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
.....
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
.....
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari? jam
4. Apa jenis game online yang paling anda suka, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda?mobile legends, banyak player toxic.....
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya?Sekedar hiburan.....
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game?Waktu bermain.....
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut?menjadi pro player.....
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini?Pada pengangguran.....
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil?minumlah energi.....
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres?win streak makes lose streak stress.....

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	✓	
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?	✓	✗
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	✓	
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?		✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	✓	✗
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	<input checked="" type="checkbox"/>

30.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		<input checked="" type="checkbox"/>
31.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
32.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
33.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
34.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
35.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
36.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?		<input checked="" type="checkbox"/>
39.	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
42.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
43.	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkarahan dengan pemain/player lain dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>
44.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?		<input checked="" type="checkbox"/>

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?		✓
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		✓
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		✓
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?		✓
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?		✓
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		✓
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?		✓
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?		✓
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?		✓
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		✓
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?		✓
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		✓
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?		✓

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 23 Lembar Jawaban Kuesioner MM

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Fahrian Wibowo
 NIS : 212210127
 Jenis Kelamin : Laki - Laki
 Usia : 17
 Kelas : XII-6 MIPA
 Sekolah : SMAN 1 Jambang

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
Ya... Saya... pernah... bermain... game...
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
2017
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari? jam
4. Apa jenis game online yang paling anda suka, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? Game Sepak bola, tennis, grafiknya menarik... Cogum... kota dimainin, ngeg... kayak fifa, ini pes
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? Sarana hiburan
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? Kecanduan game itu suatu sindikan bermain game secara terus menerus (berjam-jam) tanpa adanya manfaat
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? Mungkin bisa menjadi Streamer YouTube dan menghasilkan cuan. Haha, cuan bukan segalanya tetapi segalanya
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi butuh cuan pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? Semua usia sih, Ada banyak yg mau meninggalkan masih main game klo
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? Tarik napas dalam-dalam selama 3 Jam lalu Hembuskan perlahnya (napas terakhir)
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres? Paling menang ya... rileks... tapi kalau kalah bikin emosi X

B. Kecanduan Game Online

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan game online, bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan game online saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain game online?	✓	✗
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain game online saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan sosial?		✓
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain game online?	✓	✗
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain game online dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain game online saat sedang makan?		✓
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia game online?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain game online?	✓	
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain game online, anda terus menambah durasi bermain game online hingga sekarang?		✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain game online lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?		✓
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain game online mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	(15) selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	(16) selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	17. selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	18. selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	(19) selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	20. selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	(21) selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	(22) selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	(23) selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	(24) selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	(25) selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	26. selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	(27) selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	(28) selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29.	29. selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

30.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain <i>game online</i> , bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
31.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
32.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
33.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
34.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
35.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
36.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain <i>game online</i> karena aktivitas sekolah?		<input checked="" type="checkbox"/>
39.	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
42.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
43.	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
44.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?		<input checked="" type="checkbox"/>
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda amengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?		<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 24 Lembar Jawaban Kuesioner FW

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Jihan Delly Nayrella
 NIS :
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 16 tahun
 Kelas : XII 1 IPS
 Sekolah : SMAN 1 Janiblang

A. Pertanyaan terbuka

- Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
betcutt
- Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
Saat pertengahan waktu sebelas (XI), tahun lalu
- Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari 1 jam
- Apakah jenis game online yang paling anda sukai, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda?...MOBILe..LegendS..Karena saat kita mendapat koin dan tasnya sungguh asyik
- Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? ...hiburan
- Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? Jika kecanduan game online atau bermimpi setiap saat boleh menit pun bisa, namun jika itu adalah hobi, pasti akan tahu waktunya untuk beristirahat dan melanjutkan yg lain.
- Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? ...ya..karena kita dapat belajar..untuk lebih baik..mengontrol emosi, dan kerjasama dalam tim agar bisa victory.
- Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? ...Mungkin mulai dari usia remaja, kecanduan game online rentan pada kelompok usia anak-anak hingga remaja
- Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? ...Jika saya kecewa karena kalah saat bermain game online, saya akan menyudahi kegiatan itu dan menstabilkan mood saya seperti niatan
- Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres?
Itu tergantung siapa yang dia

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?		✓
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?		✓
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?		✓
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?		✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?		✓
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?	✓	

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain game online dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain game online untuk meredakan emosi?	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain game online, apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain game online meski anda mengetahui dampak negatifnya?	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain game online dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain game online, bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?	<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?	<input checked="" type="checkbox"/>
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?	<input checked="" type="checkbox"/>
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?	<input checked="" type="checkbox"/>
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkaran dengan pemain/player lain dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?	<input checked="" type="checkbox"/>

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?		<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 25 Lembar Jawaban Kuesioner JDN

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Sultan Rizki Arifanizal
 NIS :
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 17 tahun
 Kelas : XII - 1 IPS
 Sekolah : SMA N 1 Jombang.

A. Pertanyaan terbuka

1. Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
Tidak.....
2. Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
2016.....
3. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari *1* jam
4. Apa jenis game online yang paling anda sukai, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? *Mobile legend, kame, Clash Royale, dan Warcraft 3*
5. Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *Game Online, wakti bersenang-senang, dan untuk menghindari* *Stress*
6. Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? *bisa dari waktu lama atau lunggar pada saat main game*
7. Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *memberikan pengetahuan, ketrampilan, dan pengetahuan*
8. Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? ... *15*
9. Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *Shorak*
10. Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres? *Stres*

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?	✓	
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?	✓	
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?	✓	
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	✓	
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?	✓	
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?	✓	
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?	✓	
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(15)	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain <i>game online</i> untuk meredakan emosi?		<input checked="" type="checkbox"/>
(16)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
(19)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(21)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(22)	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain <i>game online</i> , apakah terus terpikirkan melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(23)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain <i>game online</i> meski anda mengetahui dampak negatifnya?		<input checked="" type="checkbox"/>
(24)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain <i>game online</i> dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(25)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
(27)	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(28)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain <i>game online</i> , bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?		<input checked="" type="checkbox"/>

(30)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain <i>game online</i> , bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		✓
(31)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain <i>game online</i> ?	✓	
(32)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	✓	
(33)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain <i>game online</i> ?	✓	
(34)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
(35)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain <i>game online</i> ?		✓
(36)	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain <i>game online</i> ?		✓
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?		✓
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain <i>game online</i> karena aktivitas sekolah?	✓	
(39)	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain <i>game online</i> ?		✓
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas <i>game online</i> , selama 6 bulan terakhir?	✓	
(42)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain <i>game online</i> ?	✓	
(43)	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain <i>game online</i> ?		✓
(44)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?	✓	

(45)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(46)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?	<input checked="" type="checkbox"/>	
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
(51)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(52)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(53)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
(54)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
(55)	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
(57)	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?	<input checked="" type="checkbox"/>	

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 26 Lembar Jawaban Kuesioner SRA

KUESIONER
DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Cantika Satya Bhayangkari
 NIS :
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 16 tahun
 Kelas : XII 1 IPS
 Sekolah : SMAN 1 JAMBLANG

A. Pertanyaan terbuka

- Apakah anda adalah pengguna atau pernah bermain game online?
.....
Yap.
- Kapan pertama kali anda mulai bermain game online?
.....
Tahun lalu
- Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari 1 jam
- Apa jenis game online yang paling anda sukai, dan apa yang membuat game tersebut begitu menarik bagi anda? *Mobite Legends, Minarik karena bikin senang*
- Apakah game menjadi hiburan, sarana relaksasi, atau ada tujuan khusus lainnya? *Hiburan*
- Bagaimana anda mengenali perbedaan antara kecanduan game online dengan hobi atau minat yang sehat dalam bermain game? *Kalau kecanduan bisa bermain setiap saat, tetapi jika hobi dilakukan jika luang*
- Apakah anda percaya bahwa game online dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya meskipun potensi risiko kecanduan? Jika ya, apa manfaat tersebut? *Manfaatnya, kita belajar mengontrol emosi*
- Dalam pandangan Anda, apakah kecanduan game online lebih sering terjadi pada kelompok usia tertentu, atau apakah semua usia rentan mengalami hal ini? *Pada kelompok usia tertentu seperti anak kecil - orangtua*
- Bagaimana anda mengatasi kekecewaan atau frustrasi saat bermain game online? Apakah ada strategi yang anda gunakan untuk menjaga emosi tetap stabil? *Jika Saya kecewa karena kalah, Saya menyudahi nya dan memilih mendengarkan Musik.*
- Bagaimana game online mempengaruhi mood dan perasaan anda setelah bermain? Apakah anda merasa lebih rileks atau justru lebih stres?
Tidak kalah stres, kalau menang senang

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah,cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dianggap benar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	apakah anda terus-menerus memikirkan <i>game online</i> , bahkan ketika anda sedang tidak bermain selama 6 bulan terakhir?		✓
2.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering memikirkan <i>game online</i> saat sedang belajar?		✓
3.	selama 6 bulan terakhir, apa sebelum tidur anda berpikiran untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	
4.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering terpikirkan untuk bermain <i>game online</i> saat sedang melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga?		✓
5.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan kegiatan sosial?		✓
6.	selama 6 bulan terakhir, saat sedang melakukan kegiatan belajar atau bekerja, apakah anda langsung meninggalkan kegiatan tersebut untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
7.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda lebih memilih terus bermain <i>game online</i> dibandingkan melakukan ibadah?		✓
8.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa ingin bermain <i>game online</i> saat sedang makan?	.	✓
9.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa terhubung dengan karakter atau dunia virtual dalam dunia <i>game online</i> ?	✓	
10.	selama 6 bulan terakhir, saat melakukan aktivitas di sekolah/kantor, apakah anda merasa tidak tenang dan ingin segera bermain <i>game online</i> ?		✓
11.	selama 6 bulan terakhir, apakah sejak awal anda mencoba bermain <i>game online</i> , anda terus menambah durasi bermain <i>game online</i> hingga sekarang?	-	✓
12.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak dibandingkan waktu beraktivitas sosial?		✓
13.	selama 6 bulan terakhir, apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, atau berinteraksi sosial?		✓

14.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> dalam jumlah yang sama seperti sebelumnya tidak memberikan kepuasan yang sama dan Anda perlu meningkatkan durasi atau frekuensi bermain?	✓	
15.	selama 6 bulan terakhir, jika sedang marah, apakah anda akan bermain <i>game online</i> untuk meredakan emosi?	✓	
16.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering merasakan emosi seperti marah dan senang secara bersamaan ketika bermain <i>game online</i> ?		✓
17.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa telah mengatasi masalah jika bermain <i>game online</i> ?		✓
18.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa kehilangan minat atau gairah terhadap aktivitas lain di luar bermain <i>game online</i> ?		✓
19.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda telah meninggalkan kebiasaan anda seperti membaca, bermusik, berolahraga, atau travelling, hanya karena bermain <i>game online</i> ?		✓
20.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda menjadi tidak tertarik dengan minat anda dalam belajar/bekerja karena senang dalam bermain <i>game online</i> ?		✓
21.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda sering mengalami keinginan kuat atau dorongan yang tidak terkendali untuk kembali bermain <i>game online</i> ?		✓
22.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda mencoba berhenti bermain <i>game online</i> , apakah terus terpikiran melanjutkan bermain hingga mengganggu konsentrasi anda?		✓
23.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda terus bermain <i>game online</i> meski anda mengetahui dampak negatifnya?	✓	✗
24.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah kembali bermain <i>game online</i> dengan intensitas yang sama seperti sebelumnya setelah sebelumnya berhasil menghentikan kebiasaan tersebut?	✗	✓
25.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menghentikan waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> ?		✓
26.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda pusing karena masalah yang dihadapi pada dunia nyata, apakah anda terus bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
27.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan bersalah atau penyesalan setelah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	✓	✗
28.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa frustasi atau khawatir dengan waktu yang terbuang saat bermain <i>game online</i> ?	✓	
29.	selama 6 bulan terakhir, apakah ada perasaan ketergantungan atau sulit untuk berhenti bermain <i>game online</i> , bahkan ketika ada tanggung jawab atau kegiatan lain yang harus dilakukan?		✓

10.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa terus-menerus tergoda untuk bermain game online, bahkan ketika Anda seharusnya fokus pada tugas atau tanggung jawab yang lain?		✓
31.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa cemas atau gelisah jika berhenti bermain game online?		✓
32.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami ketegangan otot atau masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama bermain game online?		✓
33.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan atau ketegangan mata akibat terlalu lama menatap layar saat bermain game online?	✓	✗
34.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa lelah, kurang bertenaga, atau mengalami penurunan energi karena terlalu lama bermain game online?		✓
35.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda merasa kaku atau tidak fleksibel pada otot-otot tertentu akibat kurangnya aktivitas fisik di luar bermain game online?		✓
36.	selama 6 bulan terakhir, apakah Anda mengalami masalah kesehatan, seperti pegal-pegal atau nyeri pada tangan dan pergelangan tangan, akibat penggunaan kontroler atau keyboard dan mouse yang berlebihan saat bermain game online?		✓
37.	apakah anda menjadi lebih mudah marah ketika tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
38.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tertekan saat tidak bisa bermain game online karena aktivitas sekolah?		✓
39.	ketika sedang belajar/bekerja, apakah anda merasa gelisah karena tidak bisa bermain game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
40.	selama 6 bulan terakhir, ketika anda sedang ada masalah dengan keluarga, apakah anda langsung bermain game online?		✓
41.	apakah anda mengalami peningkatan kecemasan atau ketidaknyamanan sosial ketika anda tidak dapat berinteraksi dengan komunitas game online, selama 6 bulan terakhir?		✓
42.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda selalu menjauhi keramaian untuk fokus dalam bermain game online?	✓	✗
43.	selama 6 bulan terakhir, apakah kamu sering membuat pertengkar dengan pemain/player lain dalam bermain game online?		✓
44.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah memperlakukan player lain dengan tidak menyenangkan akibat kekalahan dalam bermain game online?		✓

45.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah mengalami situasi di mana konflik dalam <i>game online</i> berasal dari perselisihan pribadi atau perbedaan pendapat dengan pemain lain?	<input checked="" type="checkbox"/>	
46.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tua yang sedang membutuhkan bantuan sehingga membuat orang tua marah?		<input checked="" type="checkbox"/>
47.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda pernah atau sering berbohong kepada orang tua/keluarga untuk terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
48.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda marah dan bertengkar dengan teman karena merasa terganggu saat sedang bermain <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
49.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa sulit untuk memusatkan pikiran pada tugas-tugas atau aktivitas lain karena terus memikirkan <i>game online</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
50.	apakah pola tidur anda mengalami masalah karena bermain <i>game online</i> terus menerus, selama 6 bulan terakhir?		<input checked="" type="checkbox"/>
51.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami kesulitan tidur, gangguan nafsu makan, atau gejala fisik lainnya ketika anda tidak bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
52.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item dalam <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
53.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda tidak memperhatikan kebersihan diri seperti mandi, karena terus bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
54.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda merasa tidak masalah mengorbankan waktu belajar/beraktivitas sosial hanya karena bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
55.	selama 6 bulan terakhir, apakah prestasi sekolah anda mengalami penurunan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
56.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami pikiran negatif tentang diri sendiri atau merasa rendah diri ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> ?		<input checked="" type="checkbox"/>
57.	selama 6 bulan terakhir, apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kelelahan atau kurang energi setelah bermain <i>game online</i> selama beberapa jam?		<input checked="" type="checkbox"/>

(Pakar: Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Gambar Lampiran 27 Lembar Jawaban Kuesioner CSB

K. Sampel Hasil Deteksi Kecanduan *Game online* Siswa

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Syurah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">TIARA DIAN SANTIKA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Relapse</td> <td style="text-align: center;">Sedang</td> <td style="text-align: center;">10:03:42 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Relapse</th> <th style="text-align: center;">Conflict</th> <th style="text-align: center;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">87.486%</td> <td style="text-align: center;">85.938%</td> <td style="text-align: center;">79.314%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengalih alih efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiagikan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p>Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	10:03:42 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	87.486%	85.938%	79.314%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengalih alih efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiagikan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	10:03:42 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
87.486%	85.938%	79.314%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengalih alih efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiagikan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 28 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa TDS

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sandiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">FAJAR RIFAI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:07:00 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">89.907%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">88.959%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk temus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lokukam passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	10:07:00 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	89.907%	88.959%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk temus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lokukam passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	10:07:00 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
89.907%	88.959%	78.906%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk temus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lokukam passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 29 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FR

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Santiak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">PANDU WINATA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:10:46 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">91.34%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.625%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">80.179%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun menggerahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah pengilhanan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaikay konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu kengaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	10:10:46 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	91.34%	90.625%	80.179%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun menggerahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah pengilhanan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaikay konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu kengaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	10:10:46 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
91.34%	90.625%	80.179%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola perminuman atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun menggerahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah pengilhanan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaikay konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu kengaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 30 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa PW

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">AHMAD RIDHO HAIBAH</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:13:52 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Mood Modification</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">98.21%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">92.943%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">83.597%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk teman bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lupakan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	10:13:52 21 September 2023	Salience	Relapse	Mood Modification	98.21%	92.943%	83.597%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk teman bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lupakan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	10:13:52 21 September 2023																
Salience	Relapse	Mood Modification																
98.21%	92.943%	83.597%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk teman bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membalagaiakan diri sendiri, seperti tanasnya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lupakan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 31 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa ARH

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SAPUTRA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Ringan</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:17:52 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">86.829%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">78.906%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">77.971%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Ringan	10:17:52 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	86.829%	78.906%	77.971%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Ringan	10:17:52 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
86.829%	78.906%	77.971%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 																	

Gambar Lampiran 32 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa S

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Polair Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">MUHAMMAD MUHYI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Ringan</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:22:44 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">89.907%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">77.464%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">68.359%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Ringan	10:22:44 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	89.907%	77.464%	68.359%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Ringan	10:22:44 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
89.907%	77.464%	68.359%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 																	

Gambar Lampiran 33 Hasil Kecanduan *Game Online* Siswa MM

SPASAGALENE Situs Polair Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Santiyah																
<p style="margin: 0;">HASIL DIAGNOSIS</p> <p style="margin: 0;">GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="margin: 0;">FAHRIAN WIBOWO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Salience</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Ringan</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">10:25:28 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Salience</th> <th style="padding: 5px;">Relapse</th> <th style="padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">89.907%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">81.634%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang. Indikator Kriteria Salience : <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketenangan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin-top: 10px;">Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="margin-top: 20px;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>	Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Ringan	10:25:28 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	89.907%	81.634%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang. Indikator Kriteria Salience : <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketenangan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu														
Salience	Ringan	10:25:28 21 September 2023														
Salience	Relapse	Conflict														
89.907%	81.634%	78.906%														
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan															
Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang. Indikator Kriteria Salience : <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketenangan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 															

Gambar Lampiran 34 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FW

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Santiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">JIHAN DELLY NAYSILLA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Ringan</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:25:58 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">87.325%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">77.971%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Ringan	10:25:58 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	87.325%	85.938%	77.971%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Ringan	10:25:58 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
87.325%	85.938%	77.971%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola pemakanan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglibatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperbaiki lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 																	

Gambar Lampiran 35 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa JDN

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SULTAN REZA APIRANSYAH</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Berat</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">10:27:08 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">96.331%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">95.179%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.625%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Berat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Berat	10:27:08 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	96.331%	95.179%	90.625%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Berat	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Berat	10:27:08 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
96.331%	95.179%	90.625%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Berat																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! 																	

Gambar Lampiran 36 Hasil Deteksi Kecandua *Game Online* Siswa SRA

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Polair Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">CANTIKA SATYA BHAYANGKARI</p>		
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu
Salience	Ringan	10:27:19 21 September 2023
Rincian Hasil CF :		
Salience	Relapse	Conflict
90.522%	83.206%	78.906%
Penjabaran hasil :		
Tentang Salience <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang.</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 	
<p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p>Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>		

Gambar Lampiran 37 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa CSB

L. Sampel Hasil Deteksi Kecanduan *Game online* Siswa Oleh Guru

SPASAGALENE Simon Pakar Diagnose Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Santika						
HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE						
TIARA DIAN SANTIKA Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTHIAZI						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Hasil Kriteria</th> <th>Hasil Kategori Kecanduan</th> <th>Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Relapse</td> <td>Berat</td> <td>11:56:39 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table>	Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Berat	11:56:39 21 September 2023
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu				
Relapse	Berat	11:56:39 21 September 2023				
Rincian Hasil CF :						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Relapse</th> <th>Salience</th> <th>Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>94.379%</td> <td>90.522%</td> <td>85.938%</td> </tr> </tbody> </table>	Relapse	Salience	Conflict	94.379%	90.522%	85.938%
Relapse	Salience	Conflict				
94.379%	90.522%	85.938%				
Penjabaran hasil :						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tentang Relapse</th> <th>Solusi Tingkat Kecanduan Berat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • membuang ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! </td> </tr> </tbody> </table>	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat	Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • membuang ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! 		
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat					
Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • membuang ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! 					
Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,						
Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021						

Gambar Lampiran 38 Hasil Deteksi Kecaduan *Game Online* Siswa TDS Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">FAJAR RIFAI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">12:58:43 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">89.907%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">84.839%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p>Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	12:58:43 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	89.907%	84.839%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	12:58:43 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
89.907%	84.839%	78.906%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 39 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FR Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Santiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">PANDU WINATA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Ringan</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:00:38 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">83.206%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">77.971%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Conflict yaitu suatu hal yang merujuk pada segala bentuk konflik interpersonal yang timbul karena bermain game secara berlebihan</p> <p>Indikator Kriteria Conflict :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain game online • memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain game online </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Conflict	Ringan	13:00:38 21 September 2023	Conflict	Relapse	Salience	85.938%	83.206%	77.971%	Tentang Conflict	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	<p>Conflict yaitu suatu hal yang merujuk pada segala bentuk konflik interpersonal yang timbul karena bermain game secara berlebihan</p> <p>Indikator Kriteria Conflict :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain game online • memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain game online 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Conflict	Ringan	13:00:38 21 September 2023																
Conflict	Relapse	Salience																
85.938%	83.206%	77.971%																
Tentang Conflict	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan																	
<p>Conflict yaitu suatu hal yang merujuk pada segala bentuk konflik interpersonal yang timbul karena bermain game secara berlebihan</p> <p>Indikator Kriteria Conflict :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sering bertengkar dengan pemain/player lain saat bermain game online • memiliki perilaku menentang atau tidak patuh dengan orang tua maupun aturan lain akibat sering bermain game online 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan keinginan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 																	

Gambar Lampiran 40 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa PW Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">AHMAD RIDHO HAIBAH</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:05:34 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Mood Modification</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">95.658%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.41%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">80.865%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	13:05:34 21 September 2023	Salience	Relapse	Mood Modification	95.658%	85.41%	80.865%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	13:05:34 21 September 2023																
Salience	Relapse	Mood Modification																
95.658%	85.41%	80.865%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 41 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa ARH Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SAPUTRA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:10:49 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.522%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">87.291%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	13:10:49 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	90.522%	87.291%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	13:10:49 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
90.522%	87.291%	78.906%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 42 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa S Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">MUH MUHYI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Salience</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Ringan</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">13:13:07 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Salience</th> <th style="padding: 5px;">Mood Modification</th> <th style="padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">91.472%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">80.865%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Ringan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Ringan	13:13:07 21 September 2023	Salience	Mood Modification	Conflict	91.472%	80.865%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Ringan	13:13:07 21 September 2023																
Salience	Mood Modification	Conflict																
91.472%	80.865%	78.906%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Ringan																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi waktu bermain game online dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan fokus terhadap hal yang positif yang mendukung aktivitas dalam mengalihkan ketigkitan untuk bermain game online • Sebaiknya konsultasikan dengan psikolog/psikiater 																	

Gambar Lampiran 43 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa MM Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Santiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">FAHRIAN WIBOWO</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:17:58 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">93.774%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">77.971%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm laimya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	13:17:58 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	93.774%	85.938%	77.971%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm laimya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	13:17:58 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
93.774%	85.938%	77.971%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm laimya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 44 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FW Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Stressor Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Santiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">JIHAN DELLY NAYSILLA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Berat</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:21:15 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">98.21%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">92.183%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Berat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 10px;"> <p>• Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Berat	13:21:15 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	98.21%	92.183%	85.938%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Berat	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<p>• Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!</p>
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Berat	13:21:15 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
98.21%	92.183%	85.938%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Berat																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<p>• Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!</p>																	

Gambar Lampiran 45 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa JDN Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SULTAN REZA ARDIANSYAH</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:25:51 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">96.331%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.625%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">84.044%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	13:25:51 21 September 2023	Salience	Conflict	Relapse	96.331%	90.625%	84.044%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	13:25:51 21 September 2023																
Salience	Conflict	Relapse																
96.331%	90.625%	84.044%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 46 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa SRA Oleh Guru

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">CANTIKA SATYA BHAYANGKARI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ARIS SABTIAZI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">13:30:56 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">95.36%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">80.575%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	13:30:56 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	95.36%	85.938%	80.575%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	13:30:56 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
95.36%	85.938%	80.575%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 47 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa CSB Oleh Guru

M. Sampel Hasil Deteksi Kecanduan *Game online* Siswa Oleh Orang Tua/Wali

SPASAGALENE Situs Pengujian Kecanduan Game Online created by Eka Nurcaha Sadiqah																
<p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">TIARA DIAN SANTIKA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: TANIA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Hasil Kriteria</th> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Relapse</td> <td style="padding: 2px;">Berat</td> <td style="padding: 2px;">14:19:59 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Relapse</th> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Salience</th> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">94.659%</td> <td style="padding: 2px;">90.522%</td> <td style="padding: 2px;">85.938%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Tentang Relapse</th> <th style="background-color: #f2f2f2; text-align: left; padding: 2px;">Solusi Tingkat Kecanduan Berat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;"> Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • tenang terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • mewas-was gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! </td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>	Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Berat	14:19:59 21 September 2023	Relapse	Salience	Conflict	94.659%	90.522%	85.938%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat	Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • tenang terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • mewas-was gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu														
Relapse	Berat	14:19:59 21 September 2023														
Relapse	Salience	Conflict														
94.659%	90.522%	85.938%														
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat															
Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya. Indikator Kriteria Relapse : <ul style="list-style-type: none"> • tenang terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • mewas-was gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! 															

Gambar Lampiran 48 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa TDS Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">FAJAR RIFAI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: MOHL JAINAI.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Salience</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Sedang</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">14:29:30 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px; text-align: center;">Salience</th> <th style="padding: 5px; text-align: center;">Relapse</th> <th style="padding: 5px; text-align: center;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">89.907%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">84.839%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">78.906%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	14:29:30 21 September 2023	Salience	Relapse	Conflict	89.907%	84.839%	78.906%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	14:29:30 21 September 2023																
Salience	Relapse	Conflict																
89.907%	84.839%	78.906%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 49 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FR Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sandiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">PANDU WINATA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: JALALUDIN</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">15:10:46 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.53%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">80.179%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	15:10:46 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	90.53%	85.938%	80.179%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	15:10:46 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
90.53%	85.938%	80.179%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 50 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa PW Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">AHMAD RIDHO HAIBAH</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: HAIBABAI PUTRA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Salience</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Sedang</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">15:59:01 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Salience</th> <th style="padding: 5px;">Relapse</th> <th style="padding: 5px;">Mood Modification</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">96.093%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">91.772%</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">80.865%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih早, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p>Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	15:59:01 21 September 2023	Salience	Relapse	Mood Modification	96.093%	91.772%	80.865%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih早, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	15:59:01 21 September 2023																
Salience	Relapse	Mood Modification																
96.093%	91.772%	80.865%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih早, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama se minggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 51 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa ARH Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Santiyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SAPUTRA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: JAEANI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Berat</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">14:23:02 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">92.833%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.522%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Berat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya.</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tenus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Berat	14:23:02 21 September 2023	Relapse	Salience	Conflict	92.833%	90.522%	85.938%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya.</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tenus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!!
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Berat	14:23:02 21 September 2023																
Relapse	Salience	Conflict																
92.833%	90.522%	85.938%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Berat																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya.</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tenus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda sudah dalam level berat dalam kecanduan bermain game online, segeralah hubungi psikolog!! 																	

Gambar Lampiran 52 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa S Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyah</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">MUH MUHYI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: MARYAM</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">15:26:00 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">87.325%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">81.388%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	15:26:00 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	87.325%	85.938%	81.388%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	15:26:00 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
87.325%	85.938%	81.388%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 53 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa MM Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">FAHRIAN WIBOWO</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: WIBOWO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">14:49:02 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">93.774%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">91.992%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	14:49:02 21 September 2023	Relapse	Salience	Conflict	93.774%	91.992%	85.938%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	14:49:02 21 September 2023																
Relapse	Salience	Conflict																
93.774%	91.992%	85.938%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 54 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa FW Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">JIHAN DELLY NAYSILLA</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: TANTI SUPRIANTI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">17:32:44 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">91.002%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.919%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	17:32:44 21 September 2023	Relapse	Salience	Conflict	91.002%	90.919%	85.938%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	17:32:44 21 September 2023																
Relapse	Salience	Conflict																
91.002%	90.919%	85.938%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikirkan bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 55 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa JDN Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Narwita Sandhyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">SULTAN REZA ARDIANSYAH</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: ICHTIARIN S</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">16:05:14 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">96.331%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">90.625%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">84.044%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Salience</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Salience	Sedang	16:05:14 21 September 2023	Salience	Conflict	Relapse	96.331%	90.625%	84.044%	Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Salience	Sedang	16:05:14 21 September 2023																
Salience	Conflict	Relapse																
96.331%	90.625%	84.044%																
Tentang Salience	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Salience yaitu suatu kondisi di mana bermain game menjadi kegiatan utama yang paling penting bagi seseorang</p> <p>Indikator Kriteria Salience :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu terpikir bermain game online (pikiran) • Menghabiskan banyak waktu luang untuk terus bermain game online (perilaku) • merasa ingin terus bermain game online dalam keadaan apapun (perasaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbanyak konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksaan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atau lainnya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 56 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa SRA Oleh Orang Tua/Wali

<p style="text-align: center;">SPASAGALENE Sistem Pakar Diagnostic Gejala Kecanduan Game Online created by Eka Nurwita Sariyak</p> <p style="text-align: center;">HASIL DIAGNOSIS GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE</p> <p style="text-align: center;">CANTIKA SATYA BHAYANGKARI</p> <p style="text-align: center;">Orang Tua/Guru Dari Pengguna Game Online Di Atas: IIERI BHAYANGKARI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kriteria</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Hasil Kategori Kecanduan</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Sedang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">16:39:22 21 September 2023</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rincian Hasil CF :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Conflict</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Salience</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">95.592%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">85.938%</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">80.575%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Penjabaran hasil :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tentang Relapse</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Solusi Tingkat Kecanduan Sedang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) </td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm latinya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf </td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumen dan konten telah divalidasi pakar Psikolog Pemeriksa,</p> <p style="text-align: center;">Muhammad Azka, Maulana, M.Psi, Psikolog SIPPK: 503/011-Dinkes/SIPPK/XII/2021</p>			Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu	Relapse	Sedang	16:39:22 21 September 2023	Relapse	Conflict	Salience	95.592%	85.938%	80.575%	Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang	<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm latinya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf
Hasil Kriteria	Hasil Kategori Kecanduan	Waktu																
Relapse	Sedang	16:39:22 21 September 2023																
Relapse	Conflict	Salience																
95.592%	85.938%	80.575%																
Tentang Relapse	Solusi Tingkat Kecanduan Sedang																	
<p>Relapse yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola permainan atau perilaku adiktif yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Indikator Kriteria Relapse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • terus terpikiran bermain game online meskipun mengetahui efek buruknya (pikiran) • tidak berhenti bermain game online walaupun mengetahui efek buruknya (perilaku) • merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain game online (perasaan) • adanya gangguan fisiologis seperti masalah penglihatan, gangguan sistem saraf, gangguan postur tubuh, dan lain sebagainya (fisiologis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Silahkan konsultasi dengan psikolog dan psikiater • Berolahraga/melakukan aktivitas fisik, minimal 2x seminggu selama 2 jam • Makan secara teratur (Sarapan jam 06.00 – 07.00 WIB, Makan siang jam 11.00 – 13.00 WIB, Makan malam 17.00 – 18.00 WIB) • Perbaik konsumsi serat, buah dan air putih 2L perhari • Tidur secara teratur, paling telat jam 22.00 WIB dan bangun lebih dini, kurang dari jam 06.00 WIB • Kurangi konsumsi rokok dan kopi • Paksakan untuk puasa HP/Game Online • Sempatkan untuk membagiakan diri sendiri, seperti tamasya (outing) ke tempat yang membuat diri kamu nyaman selama seminggu sekali • Perbaiki hubungan dengan keluarga dan teman dekat, upayakan intens berkomunikasi dengan orang dekat • Ikuti kajian ilmu keagamaan rutin minimal seminggu sekali • Lakukan passion anda (membaca, menulis, atm latinya) minimal seminggu sekali • Jika anda di usia matang (23-30 tahun) namun belum memiliki pasangan, cobalah untuk berta'aruf 																	

Gambar Lampiran 57 Hasil Deteksi Kecanduan *Game Online* Siswa CSB Oleh Orang Tua/Wali