

--

# Artikel Dicky Samudra no Template

 Assignment 1

---

## Document Details

### Submission ID

trn:oid:::30493:105244667

### Submission Date

Jul 21, 2025, 3:19 PM GMT+7

### Download Date

Jul 21, 2025, 3:28 PM GMT+7

### File Name

Artikel Dicky Samudra no Template.pdf

### File Size

4.6 MB

20 Pages

5,750 Words

35,306 Characters

## 4% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Filtered from the Report




- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 25 words)

---

### Top Sources

- 4%  Internet sources
  - 2%  Publications
  - 3%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 4%  Internet sources
- 2%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	www.researchgate.net	<1%
2	Internet	digital.lib.usu.edu	<1%
3	Publication	Yasinta Istiqomah, Joni Maulindar, Dwi Hartanti. "Rancang Bangun Sistem Pakar ...	<1%
4	Internet	repository.unmuhjember.ac.id	<1%
5	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
6	Internet	ejournal.stmikelahma.ac.id	<1%
7	Publication	I Made Sumardika, I Made Adi Suwandana. "Pengaruh Kepemimpinan Transform...	<1%



# Expert System to Detect the Negative Effects of Gadget Use on Generation Alpha Using the Forward Chaining Method

## Sistem Pakar Untuk Mendeteksi Efek Negatif Penggunaan Gadget Pada Generasi Alpha Menggunakan Metode Forward Chaining

Dicky Samudra Rusdiansyah<sup>1)</sup>, Yulian Findawati<sup>2)</sup>, Yunianita Rahmawati<sup>3)</sup>, Suhendro Busono<sup>4)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

<sup>2)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

<sup>3)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

<sup>4)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

\*Email Penulis Korespondensi : [yulianfindawati@umsida.ac.id](mailto:yulianfindawati@umsida.ac.id)

**Abstract.** The increasingly widespread use of gadgets among the Alpha generation, born starting in 2010, has brought both positive and negative impacts. Excessive gadget use in early childhood can lead to negative effects such as Virtual Autism, Tech Neck Syndrome, Digital Eye Strain, and Internet Gaming Disorder. This study aims to design and develop a web-based expert system using the Forward Chaining method to detect symptoms of the negative effects of gadget use in the Alpha generation. The system enables parents or related parties to independently identify early symptoms by inputting observed symptoms, which are then analyzed to infer potential disorders. Additionally, the system provides a percentage likelihood of the disorder based on the input symptoms and offers recommended solutions for management. Testing results demonstrate that the system functions effectively and provides accurate and useful information for detecting the negative effects of gadget use. Thus, this expert system is expected to enhance parental awareness of the importance of monitoring gadget use in children, enabling early and effective preventive or corrective actions.

**Keywords -** Expert System, Forward Chaining, Gadget Use, Alpha Generation, Virtual Autism, Tech Neck Syndrome, Digital Eye Strain, Internet Gaming Disorder, Web-Based System

**Abstrak.** Penggunaan gadget yang semakin masif di kalangan generasi Alpha, yang lahir mulai tahun 2010, telah membawa dampak positif maupun negatif. Paparan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat menyebabkan efek negatif seperti Virtual Autism, Tech Neck Syndrome, Digital Eye Strain, dan Internet Gaming Disorder. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem pakar berbasis web menggunakan metode Forward Chaining guna mendeteksi gejala efek negatif penggunaan gadget pada generasi Alpha. Sistem ini memungkinkan orang tua atau pihak terkait untuk mengenali gejala awal secara mandiri melalui input gejala, yang kemudian dianalisis untuk menyimpulkan jenis gangguan yang mungkin terjadi. Sistem juga menyediakan persentase tingkat kemungkinan gangguan berdasarkan gejala yang diinput serta merekomendasikan solusi penanganan yang sesuai. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini mampu memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget. Dengan demikian, sistem pakar ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua terhadap pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak, sehingga tindakan pencegahan atau penanganan dapat dilakukan secara dini dan efektif.

**Kata Kunci –** Sistem Pakar, Forward Chaining, Penggunaan Gadget, Generasi Alpha, Virtual Autism, Tech Neck Syndrome, Digital Eye Strain, Internet Gaming Disorder, Sistem Berbasis Web

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat gadget menjadi salah satu kebutuhan utama bagi berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Generasi Alpha, yaitu generasi yang lahir mulai tahun 2010, tumbuh di era serba digital dan sangat akrab dengan teknologi sejak dini[1]. Gadget

dapat memberikan manfaat positif, salah satunya dalam mendukung proses pembelajaran anak, namun di sisi lain juga dapat memberikan dampak negatif jika penggunaannya tidak dibatasi[2].

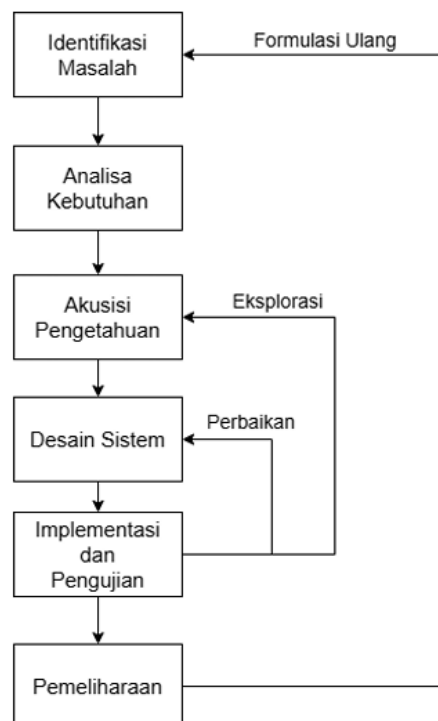
Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan[3], baik dari segi kesehatan fisik, psikologis, maupun sosial. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget berpotensi mengalami gangguan perilaku, gangguan penglihatan, serta gangguan postur tubuh, yang dapat menghambat tumbuh kembang mereka[4]. Selain itu, anak yang kecanduan gadget cenderung lebih memilih bermain gadget dibandingkan berinteraksi atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar[1].

Menurut penelitian, diperlukan upaya deteksi dini terhadap dampak negatif penggunaan gadget agar orang tua dapat melakukan pencegahan dan penanganan sejak awal. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk membantu mendeteksi efek negatif tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi sistem pakar[5]. Sistem pakar merupakan salah satu cabang kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk meniru cara berpikir seorang pakar dalam menganalisis dan memecahkan suatu masalah tertentu[6].

Dalam pengembangannya, sistem pakar dapat menggunakan metode Forward Chaining[7], [8], yaitu metode penelusuran yang bekerja dari fakta atau data gejala ke arah kesimpulan. Metode ini cocok digunakan untuk mendeteksi dampak negatif gadget karena mampu memproses gejala yang diinput pengguna hingga menghasilkan diagnosis yang sesuai. Dengan adanya sistem pakar berbasis web untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada generasi Alpha, diharapkan dapat membantu orang tua serta pihak terkait dalam mengambil keputusan yang tepat dan mencegah risiko yang lebih besar

## II. METODE

Pada penelitian ini, metode Expert System Development Life Cycle (ESDLC) diterapkan sebagai tahapan dalam pengembangan sistem. Alur pengembangan mencakup beberapa tahap penting yang dirancang untuk menyelesaikan proyek secara sistematis, ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur penelitian ESDLC

Gambar 1 Alur Penelitian ESDLC menunjukkan diagram alur tahapan pengembangan sistem pakar berdasarkan pendekatan Expert System Development Life Cycle (ESDLC)[8]. Model ini menggambarkan langkah-langkah sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga pemeliharaan sistem, dengan pendekatan iteratif untuk memastikan sistem efektif dan sesuai kebutuhan.

Pengembangan diawali dari Identifikasi Masalah, yaitu memahami isu utama—dalam hal ini, dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak. Dilanjutkan dengan Analisa Kebutuhan, yang bertujuan mengidentifikasi data, fitur, dan peran pengguna seperti admin dan orang tua.

Tahap berikutnya adalah Akuisisi Pengetahuan, di mana informasi dikumpulkan dari pakar (misalnya psikolog anak) melalui wawancara atau studi literatur untuk membentuk basis pengetahuan sistem.

Setelah itu dilakukan Desain Sistem yang mencakup arsitektur, alur kerja, database, dan antarmuka. Lalu masuk ke tahap Implementasi dan Pengujian, di mana sistem dibangun secara nyata dan diuji langsung oleh pengguna untuk memastikan fungsionalitasnya berjalan baik.

Tahapan terakhir adalah Pemeliharaan, yaitu proses pemantauan dan perbaikan berkala untuk memastikan sistem tetap optimal dan relevan dengan pembaruan pengetahuan.

Model ESDLC ini juga menyediakan jalur umpan balik antar tahap yang memungkinkan perbaikan dilakukan secara fleksibel, mencerminkan ketelitian dalam membangun sistem pakar yang akurat dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

## 2.1 Identifikasi Masalah

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak generasi Alpha dapat menimbulkan berbagai efek negatif, seperti gangguan perilaku, gangguan kesehatan fisik, dan menurunnya kemampuan bersosialisasi. Banyak orang tua yang belum mampu mendeteksi gejala-gejala ini sejak dini, sehingga penanganan sering terlambat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada anak secara cepat dan akurat, agar tindakan pencegahan dapat segera dilakukan. Aplikasi ini dirancang agar dapat dijangkau dengan mudah, dimanapun dan kapanpun, lewat web browser.

## 2.2 Analisis Kebutuhan

Pada fase analisis kebutuhan, terdapat dua jenis data utama yang diperlukan sebagai dasar dalam pengembangan sistem pakar.

### A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk menyesuaikan fitur yang tersedia dengan peran masing-masing. Sistem pakar ini memiliki dua jenis pengguna, yaitu user (orang tua) dan admin.

1. User (Orang Tua/Guru/Pendamping Anak)
  - Memiliki fitur untuk memilih gejala yang sesuai dengan kondisi anak.
  - Memiliki fitur untuk melakukan konsultasi dan memperoleh hasil diagnosa.
  - Memiliki fitur untuk melihat deskripsi gangguan serta saran atau solusi penanganan.
2. Admin
  - Memiliki fitur untuk mengelola data user/pasien.
  - Memiliki fitur untuk mengelola data pakar.
  - Memiliki fitur untuk mengelola data gejala efek negatif penggunaan gadget.
  - Memiliki fitur untuk mengelola data penyakit atau gangguan.
  - Memiliki fitur untuk mengelola data solusi atau saran penanganan.

### B. Analisis Kebutuhan Sistem

Sistem pakar ini memiliki dua tipe pengguna, yaitu user (orang tua) dan admin. User hanya dapat melakukan konsultasi dengan memilih gejala, lalu melihat hasil diagnosa dan solusi yang ditampilkan. Sementara itu, admin memiliki hak akses untuk mengelola seluruh data pendukung dalam sistem, kecuali rule base (aturan forward chaining) yang ditentukan secara langsung dalam kode program, serta tidak memiliki fitur mengelola riwayat diagnosa melalui antarmuka sistem.

## 2.3 Akuisisi Pengetahuan

Pada tahap akuisisi pengetahuan, dilakukan proses pengumpulan informasi yang diperlukan untuk membangun basis pengetahuan sistem pakar. Pengetahuan ini diperoleh melalui beberapa metode, di antaranya:

### A. Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada generasi Alpha, dengan mengidentifikasi gejala-gejala yang muncul akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Data dikumpulkan dari pakar, yaitu ibu Widyastuti, M.Psi., Psikolog, serta dari literatur ilmiah yang relevan.

#### a. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan ibu Widyastuti, M.Psi., Psikolog, untuk mendapatkan informasi terkait gejala, pola perilaku, serta efek negatif yang umum dialami anak-anak pengguna gadget berlebihan. Informasi ini dijadikan dasar penyusunan aturan (rule base) dalam sistem pakar.

#### b. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri jurnal ilmiah, dan artikel terpercaya yang mendukung data gejala dan solusi penanganan. Studi ini digunakan untuk memperkuat validitas aturan yang digunakan dalam sistem.

### B. Metode Forward Chaining

Pada sistem pakar ini digunakan metode Forward Chaining, yaitu metode penalaran yang bekerja dengan menelusuri data gejala yang dipilih oleh pengguna hingga mencapai kesimpulan (diagnosa)[9]. Penelusuran dimulai dari data input (gejala), kemudian dicocokkan dengan aturan yang sudah disusun bersama pakar, untuk menentukan jenis gangguan atau efek negatif yang sesuai.

**Tabel 1 Data Gejala**

Kode Gejala	Nama Gejala
G01	Aktivitas fisik yang berkurang
G02	Komunikasi verbal yang buruk
G03	Interaksi sosial yang buruk
G04	Perkembangan bahasa yang tertunda
G05	Menghindari kontak mata
G06	Kesulitan memahami isyarat sosial
G07	Komunikasi non-verbal yang buruk
G08	Toleransi rendah terhadap perubahan rutinitas
G09	Rentang perhatian yang pendek
G10	Hiperaktivitas
G11	Nyeri leher
G12	Nyeri punggung atas

Kode Gejala	Nama Gejala
G13	Nyeri bahu
G14	Sakit kepala
G15	Insomnia (gangguan tidur)
G16	Kesemutan atau mati rasa di tangan
G17	Mata kering
G18	Mata gatal
G19	Sensasi seperti ada benda asing di mata
G20	Mata berair
G21	Penglihatan kabur
G22	Mata menjadi lebih sensitif terhadap Cahaya terang
G23	Inatensi, ketidakmampuan memfokuskan perhatian
G24	Mengabaikan tugas
G25	Tidak bisa memilah dunia nyata dan maya
G26	Cemas dan gelisah saat dijauhkan dari gawai
G27	Withdrawal: mudah marah atau bosan saat tidak mengakses gadget

Tabel 1 menjelaskan daftar **gejala** yang digunakan sebagai basis input dalam sistem pakar untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada generasi Alpha. Terdapat 27 gejala yang diidentifikasi, meliputi gangguan komunikasi, gangguan fisik, gangguan perilaku, hingga ketergantungan emosional. Data gejala ini diperoleh melalui **wawancara dengan pakar psikologi (Ibu Widyastuti, M.Psi., Psikolog)** dan pengumpulan literatur pendukung. Setiap gejala diberikan kode (G01–G27) untuk memudahkan pemetaan pada aturan (rule) dan relasi.

**Tabel 2 Data Gangguan (Efek Negatif)**

Kode Gangguan	Nama Gangguan
P01	Virtual Autism
P02	Tech Neck Syndrome
P03	Digital Eye Strain
P04	Internet Gaming Disorder

Tabel 2 memuat data gangguan atau efek negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget berlebihan pada anak generasi Alpha. Terdapat 4 gangguan utama, yaitu Virtual Autism, Tech Neck Syndrome, Digital Eye Strain, dan Internet Gaming Disorder. Masing-masing gangguan diberikan kode (P01–P04) dan akan digunakan sebagai hipotesis akhir (diagnosis) yang dihasilkan oleh sistem pakar. Gangguan ini disusun berdasarkan tingkat prioritas risiko yang sering muncul pada anak yang terpapar gadget secara berlebihan.



**Tabel 3 Gangguan, Deskripsi, dan Solusi**

Gangguan	Deskripsi	Solusi
Virtual Autism (P01)	Virtual Autism adalah kondisi gangguan perkembangan sosial dan komunikasi pada anak yang terlalu sering terpapar layar sejak usia dini. Gejalanya mirip autisme klasik, tetapi bukan karena faktor genetik, melainkan minimnya interaksi langsung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Batasi waktu layar maksimal 1–2 jam per hari.</li> <li>- Tingkatkan aktivitas sosial dan tatap muka.</li> <li>- Libatkan anak dalam aktivitas fisik dan kreatif.</li> <li>- Berikan screen time yang berkualitas dengan konten edukatif.</li> <li>- Ajarkan postur ergonomis saat menggunakan gadget.</li> </ul>
Tech Neck Syndrome (P02)	Nyeri pada leher dan tulang belakang atas akibat terlalu lama menunduk saat menggunakan gadget.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gunakan stand atau holder.</li> <li>- Istirahat setiap 20–30 menit.</li> <li>- Lakukan peregangan secara rutin.</li> <li>- Terapkan aturan 20-20-20.</li> <li>- Kurangi kecerahan layar.</li> </ul>
Digital Eye Strain (P03)	Kelelahan pada mata akibat penggunaan layar digital terlalu lama tanpa istirahat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gunakan filter cahaya biru atau mode malam.</li> <li>- Periksa mata secara berkala.</li> <li>- Atur jadwal bermain yang jelas.</li> </ul>
Internet Gaming Disorder (P04)	Kecanduan bermain game online secara berlebihan hingga mengganggu kesehatan fisik, mental, sosial, dan fungsi sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenalkan aktivitas alternatif.</li> <li>- Diskusikan dampak game dengan anak.</li> <li>- Awasi penggunaan gadget secara disiplin.</li> </ul>

Tabel 3 berisi informasi lebih detail mengenai deskripsi dari masing-masing gangguan dan solusi yang direkomendasikan. Deskripsi menjelaskan pengertian singkat dari gangguan, sehingga memudahkan user (orang tua atau pendidik) memahami konteks permasalahan. Solusi diberikan dalam bentuk saran praktis yang dapat diterapkan untuk mencegah atau mengurangi dampak negatif gadget, seperti pengaturan waktu penggunaan, aktivitas alternatif, hingga pola interaksi sosial yang sehat. Tabel ini menjadi output tambahan yang dihasilkan setelah sistem memberikan diagnosis.

**Tabel 4 Relasi Gejala dan Gangguan**

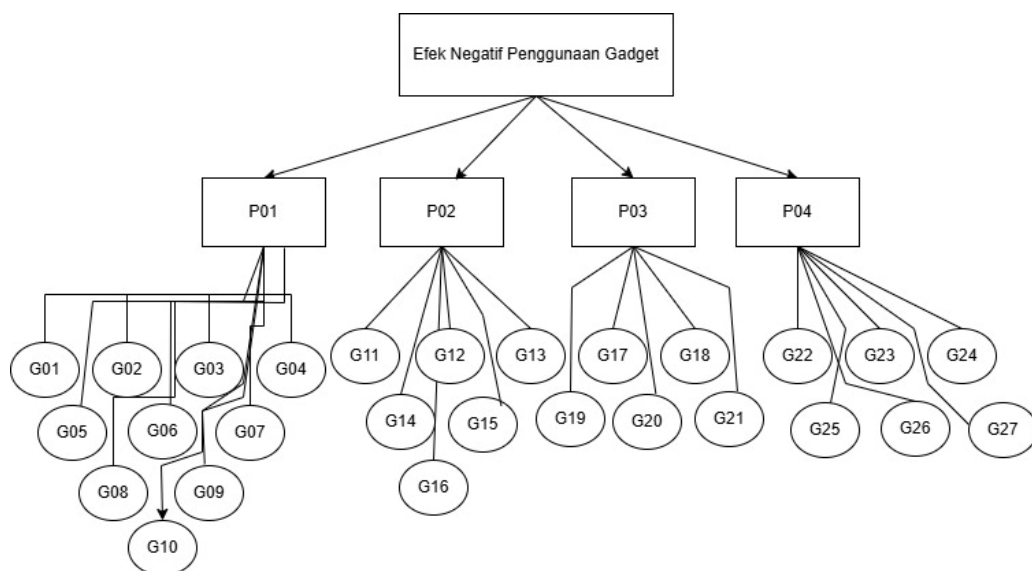
Gejala	P01	P02	P03	P04
G01	✓	✗	✗	✗
G02	✓	✗	✗	✗
G03	✓	✗	✗	✗
G04	✓	✗	✗	✗
G05	✓	✗	✗	✗
G06	✓	✗	✗	✗
G07	✓	✗	✗	✗
G08	✓	✗	✗	✗
G09	✓	✗	✗	✗
G10	✓	✗	✗	✗
G11	✗	✓	✗	✗
G12	✗	✓	✗	✗
G13	✗	✓	✗	✗
G14	✗	✓	✗	✗
G15	✗	✓	✗	✗
G16	✗	✓	✗	✗
G17	✗	✗	✓	✗
G18	✗	✗	✓	✗
G19	✗	✗	✓	✗
G20	✗	✗	✓	✗
G21	✗	✗	✓	✗
G22	✗	✗	✓	✗
G23	✗	✗	✗	✓
G24	✗	✗	✗	✓
G25	✗	✗	✗	✓
G26	✗	✗	✗	✓
G27	✗	✗	✗	✓

Tabel 4 menunjukkan hubungan (relasi) antara gejala dengan gangguan yang ada. Setiap gejala dipetakan ke satu gangguan utama sesuai dengan hasil akuisisi pengetahuan dari pakar. Sebagai contoh, gejala G01 hingga G10 memiliki relasi dengan gangguan Virtual Autism (P01), sedangkan gejala G23 hingga G27 berkaitan dengan Internet Gaming Disorder (P04). Relasi ini digunakan sebagai dasar untuk membangun basis aturan Forward Chaining, agar sistem dapat menentukan gangguan yang tepat berdasarkan gejala yang dipilih user.

Tabel 5 Rule Aturan

No	Rule atau Aturan
1	IF G01 AND G02 AND G03 AND G04 AND G05 AND G06 AND G07 AND G08 AND G09 AND G10 THEN P01
2	IF G11 AND G12 AND G13 AND G14 AND G15 AND G16 THEN P02
3	IF G17 AND G18 AND G19 AND G20 AND G21 AND G22 THEN P03
4	IF G23 AND G24 AND G25 AND G26 AND G27 THEN P04

Tabel 5 berisi **aturan IF-THEN** (jika-maka) yang digunakan dalam sistem pakar dengan metode Forward Chaining. Aturan ini merupakan representasi logika untuk menarik kesimpulan (inferensi) dari gejala yang dipilih. Sebagai contoh, jika seorang anak menunjukkan gejala dari G01 hingga G10, maka sistem akan menyimpulkan anak tersebut mengalami Virtual Autism (P01). Begitu juga untuk kombinasi gejala lain yang mengarah ke gangguan lain. Tabel 5 inilah yang menjadi inti dari proses diagnosa dalam sistem pakar.



Gambar 2 Pohon Keputusan

Gambar 2 menggambarkan pohon keputusan sistem pakar dalam menganalisis gejala-gejala (G01–G27) untuk menentukan jenis efek negatif penggunaan gadget (P01–P04). Setiap node “P” mewakili satu gangguan, seperti P01 untuk Virtual Autism, P02 untuk Tech Neck Syndrome, P03 untuk Digital Eye Strain, dan P04 untuk Internet Gaming Disorder. Gejala-gejala yang terhubung ke masing-masing gangguan menunjukkan bahwa kemunculan kombinasi gejala tertentu dapat mengarahkan sistem pada satu kesimpulan diagnosis.

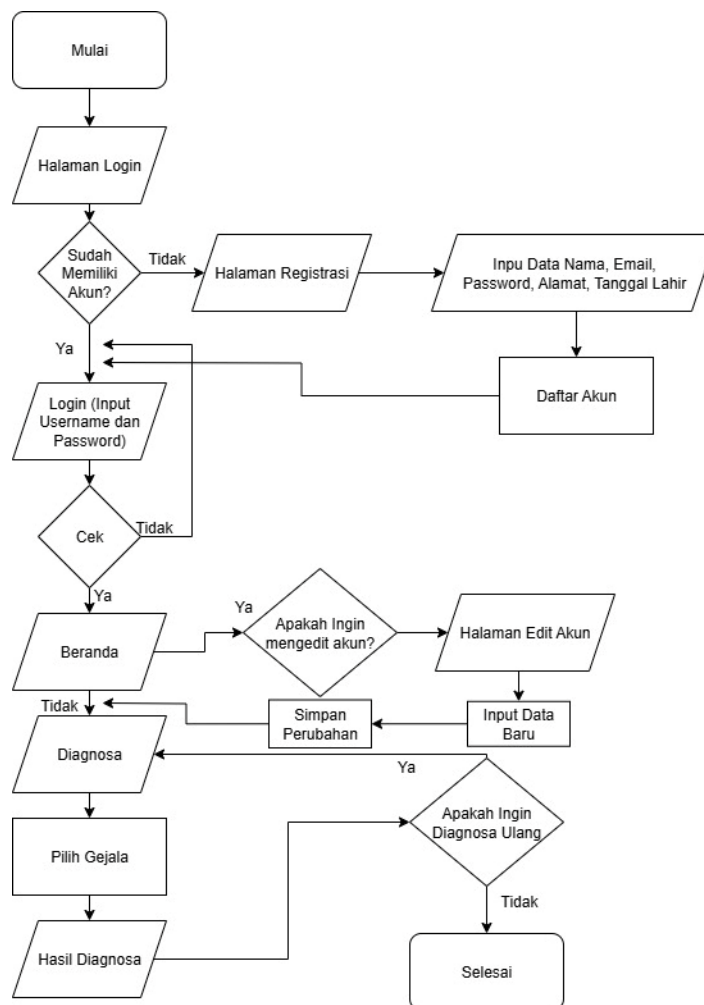
Struktur pohon ini mendemonstrasikan pendekatan *forward chaining*, di mana inferensi dimulai dari fakta (gejala yang dipilih pengguna) menuju kesimpulan (diagnosa gangguan). Jika pengguna memilih gejala G01 hingga G10, sistem akan mengarah pada kesimpulan P01. Begitu juga dengan pola gejala lain yang akan memicu rule berbeda. Visualisasi ini memperjelas bagaimana basis aturan diterapkan untuk mencocokkan input pengguna dan memudahkan sistem dalam menyajikan hasil diagnosa secara logis dan sistematis.

## 2.4. Desain

Setelah tahap akuisisi pengetahuan selesai, langkah berikutnya adalah proses desain sistem. Tujuan dari desain sistem adalah membuat rancangan sistem pakar yang efektif untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada generasi Alpha.

### 1. Flowchart

Flowchart merupakan representasi grafis yang menunjukkan urutan prosedur dari suatu program secara sistematis[10]. Pada sistem ini terdapat dua alur flowchart, yaitu untuk user (orang tua) dan untuk admin.



**Gambar 3 Flowchart User**

Gambar 3 menampilkan flowchart alur kerja pengguna dalam menggunakan sistem pakar berbasis web untuk mendeteksi efek negatif penggunaan gadget pada anak-anak generasi Alpha. Diagram ini menggambarkan tahapan interaksi pengguna secara sistematis, mulai dari membuka sistem, registrasi, login, hingga melakukan diagnosa dan melihat hasilnya.

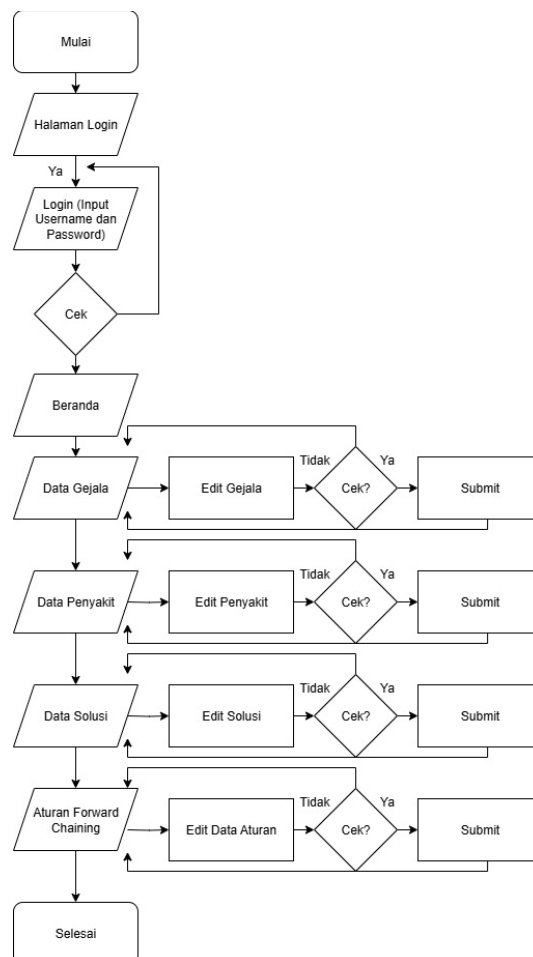
Proses dimulai dari pengguna mengakses sistem dan diarahkan ke halaman login. Jika belum memiliki akun, pengguna akan menuju halaman registrasi untuk mengisi data diri seperti nama, email, password, alamat, dan tanggal lahir. Setelah berhasil registrasi, pengguna kembali ke halaman login dan masuk ke sistem menggunakan akun yang telah dibuat.

Setelah login, pengguna akan diarahkan ke beranda (dashboard) dan memiliki opsi untuk mengedit akun. Jika memilih untuk mengedit, pengguna dapat memperbarui data pribadi, kemudian data tersebut akan disimpan dan pengguna kembali ke beranda.

Dari beranda, pengguna dapat mengakses fitur diagnosa. Mereka memilih gejala-gejala yang sesuai dengan kondisi anak, lalu sistem akan menganalisis data menggunakan metode forward chaining dan menampilkan hasil diagnosa. Pengguna dapat memilih untuk melakukan diagnosa ulang atau mengakhiri proses.

Flowchart ini dirancang agar mudah dipahami oleh pengguna awam, seperti orang tua dan guru[11]. Dengan alur yang terstruktur dan ramah pengguna, sistem ini tidak hanya membantu mendeteksi dampak negatif penggunaan gadget, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dari pihak yang peduli terhadap perkembangan anak.

#### b. Flowchart Admin



**Gambar 4 Flowchart Admin**

Gambar 4 menunjukkan flowchart proses kerja admin dalam sistem pakar deteksi efek negatif penggunaan gadget. Proses dimulai saat admin mengakses halaman login dan memasukkan username serta password. Setelah validasi berhasil, admin diarahkan ke dashboard utama.

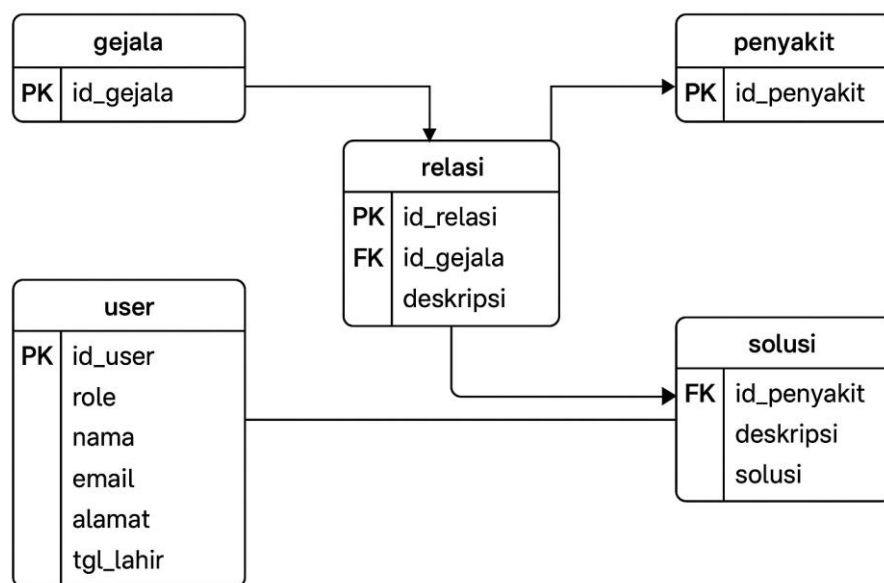
Di dashboard, admin dapat mengelola empat jenis data utama: data gejala, penyakit, solusi, dan aturan forward chaining. Pengelolaan data dilakukan dengan cara mengakses daftar yang tersedia, mengedit entri, mengecek kembali perubahan, lalu menyimpannya ke dalam basis data.

Untuk data gejala dan penyakit, admin dapat memperbarui deskripsi atau identifikasi. Di bagian solusi, admin bisa menyesuaikan rekomendasi penanganan sesuai perkembangan. Sementara pada aturan forward chaining, admin menetapkan hubungan antara gejala dan penyakit berdasarkan pengetahuan pakar.

Setelah semua proses pengelolaan selesai, admin dapat keluar dari sistem. Flowchart ini menekankan proses kerja yang terstruktur dan validasi data yang ketat agar sistem tetap akurat dan relevan

## 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah rancangan hubungan antar data dalam basis data[12]. ERD digunakan untuk menggambarkan entitas data, atribut, serta relasi antar entitas.



Gambar 5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Sistem ini terdiri dari lima entitas utama: user, gejala, penyakit, solusi, dan relasi.

Entitas user mencakup seluruh pengguna sistem seperti orang tua, guru, dan admin. Setiap user diidentifikasi melalui `id_user` dan memiliki atribut seperti nama, email, alamat, tanggal lahir, dan peran (role).

Entitas gejala menyimpan daftar gejala yang diamati dari perilaku anak akibat penggunaan gadget berlebihan, masing-masing dengan `id_gejala`.

Entitas penyakit menyimpan jenis gangguan akibat penggunaan gadget, seperti Virtual Autism atau Tech Neck Syndrome, dengan `id_penyakit` sebagai identitas unik.

Solusi berisi deskripsi penyakit dan saran penanganan, dan terhubung ke penyakit melalui `id_penyakit`.

Entitas relasi menjadi inti diagnosa, menghubungkan gejala dengan penyakit melalui aturan berbasis forward chaining. Setiap relasi mencakup `id_relasi`, `id_gejala`, dan deskripsi hubungan.

Secara keseluruhan, ERD ini mencerminkan alur data yang saling terhubung, memudahkan pengguna dalam melakukan diagnosa dan mendapatkan solusi secara efektif dan akurat[13].

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengujian

##### 1. Hasil Pengujian Sistem

Pada tahap ini, pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box, yaitu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi sistem tanpa memperhatikan kode internal[14]. Metode ini bertujuan untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan alur yang telah dirancang, serta memverifikasi bahwa output sistem sesuai dengan input yang diberikan. Pengujian dilakukan pada dua peran, yaitu User (orang tua atau pengguna umum) dan Admin.

**Tabel 6 Tabel Pengujian User**

No	Fitur yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	User memasukkan email dan password	Berhasil login dan masuk ke dashboard user	Berhasil
2	Registrasi	User mengisi data diri (nama, email, alamat, password, tanggal lahir)	Akun berhasil dibuat dan diarahkan ke login	Berhasil
3	Diagnosa	User memilih gejala sesuai kondisi anak	Sistem menampilkan hasil diagnosa berupa jenis gangguan dan solusi	Berhasil
4	Hasil Diagnosa	User melihat hasil diagnosa yang pernah dilakukan	Menampilkan daftar hasil diagnosa sebelumnya	Berhasil
6	Logout	User keluar dari sistem	Kembali ke halaman login	Berhasil

Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada sisi user berjalan sesuai spesifikasi yang diharapkan, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan konsultasi dan melihat riwayat diagnosa. Pengujian mencakup tahapan penting seperti login, registrasi, pemilihan gejala untuk diagnosa, melihat hasil diagnosa sebelumnya, serta proses logout. Semua skenario menghasilkan output yang sesuai dengan tujuan sistem, menandakan bahwa sistem pakar telah mampu memberikan alur layanan yang fungsional, ramah pengguna, dan tanpa kendala teknis berarti di sisi pengguna.

**Tabel 7 Tabel Pengujian Sistem pada Admin**

No	Fitur yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Admin memasukkan email dan password	Masuk ke dashboard admin	Berhasil

No	Fitur yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
2	Data Pasien dan Pakar	Admin melihat dan mengelola data user	Menampilkan data user, edit dan hapus data berhasil	Berhasil
3	Data Gejala	Admin menambah, edit, dan hapus data gejala	Data gejala berhasil diupdate di database	Berhasil
4	Data Efek Negatif	Admin menambah, edit, dan hapus data gangguan	Data gangguan berhasil diupdate di database	Berhasil
5	Data Solusi	Admin menambah, edit, dan hapus data solusi	Data solusi berhasil diupdate di database	Berhasil
6	Logout	Admin keluar dari sistem	Kembali ke halaman login	Berhasil

Tabel 7 menjelaskan table pengujian admin menunjukkan seluruh fitur CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada data gejala, gangguan, solusi, dan aturan telah berjalan dengan baik sesuai kebutuhan sistem.

## 2. Hasil Pengujian Skala Likert

Pengujian dilakukan menggunakan pendekatan skala Likert, dengan data yang diperoleh melalui kuesioner online berbasis Google Form. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rumus : } \frac{\text{Total User memilih jawaban}}{\text{Total Semua User}} \times 100\%$$

### 1. Apakah tampilan website ini menarik dan sesuai dengan tujuan sistem?

Skor	Jumlah Responden	Presentase(%)
3	2	9,09%
4	2	9,09%
5	18	81,82%

### 2. Website ini mudah digunakan meskipun anda baru pertama kali mengaksesnya?

Skor	Jumlah Responden	Presentase(%)
2	1	4,55%
3	1	4,55%
4	2	9,09%
5	19	86,36%

### 3. Proses pengisian data untuk diagnosa berjalan dengan mudah dan tanpa kendala?

Skor	Jumlah Responden	Presentase(%)
3	1	4,55%
4	5	22,73%
5	16	72,73%

### 4. Hasil diagnosa yang diberikan oleh sistem sesuai dengan kondisi anda dan mudah dimengerti?

Skor	Jumlah Responden	Presentase(%)
3	3	13,64%



4	3	13,64%
5	16	72,73%
5. Apakah anda puas menggunakan website ini sebagai alat bantu untuk mengetahui efek negatif penggunaan gadget?		

Skor	Jumlah Responden	Presentase(%)
3	2	9,09%
4	3	13,64%
5	17	77,27%

Lima butir pertanyaan diajukan kepada responden yang berkaitan dengan tampilan, kemudahan penggunaan, proses diagnosa, kejelasan hasil, dan kepuasan penggunaan website. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk menghasilkan presentase pada masing-masing pilihan jawaban, guna mengetahui distribusi persepsi pengguna terhadap sistem. Rekapitulasi hasil tanggapan pengguna terhadap lima pernyataan tersebut disajikan dalam Tabel 8 berikut ini.

**Tabel 8 Hasil Pengujian Skala Likert**

No	Pertanyaan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Apakah tampilan website ini menarik dan sesuai dengan tujuan sistem?	0%	0%	9,09%	9,09%	81,82%
2	Website ini mudah digunakan meskipun anda baru pertama kali mengaksesnya?	0%	4,55%	4,55%	9,09%	86,36%
3	Proses pengisian data untuk diagnosa berjalan dengan mudah dan tanpa kendala?	0%	0%	4,55%	22,73%	72,73%
4	Hasil diagnosa yang diberikan oleh sistem sesuai dengan kondisi anda dan mudah dimengerti?	0%	0%	13,64%	13,64%	72,73%
5	Apakah anda puas menggunakan website ini sebagai alat bantu untuk mengetahui efek negatif penggunaan gadget?	0%	0%	9,09%	13,64%	77,27%

Keterangan:

- STS (Sangat Tidak Setuju) = Skor 1
- TS (Tidak Setuju) = Skor 2
- N (Netral) = Skor 3
- S (Setuju) = Skor 4
- SS (Sangat Setuju) = Skor 5

Tabel 8. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan skala Likert terhadap 5 pertanyaan pokok, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberikan skor 4 (Setuju) atau 5 (Sangat Setuju) untuk setiap aspek yang dievaluasi. Dengan rata-rata persentase jawaban positif sebesar 82,55%, nilai ini menunjukkan bahwa sistem pakar yang dikembangkan secara keseluruhan telah diterima dengan sangat baik oleh pengguna, baik dari segi tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, kejelasan hasil diagnosa, hingga manfaat sistem dalam membantu memahami efek negatif gadget.

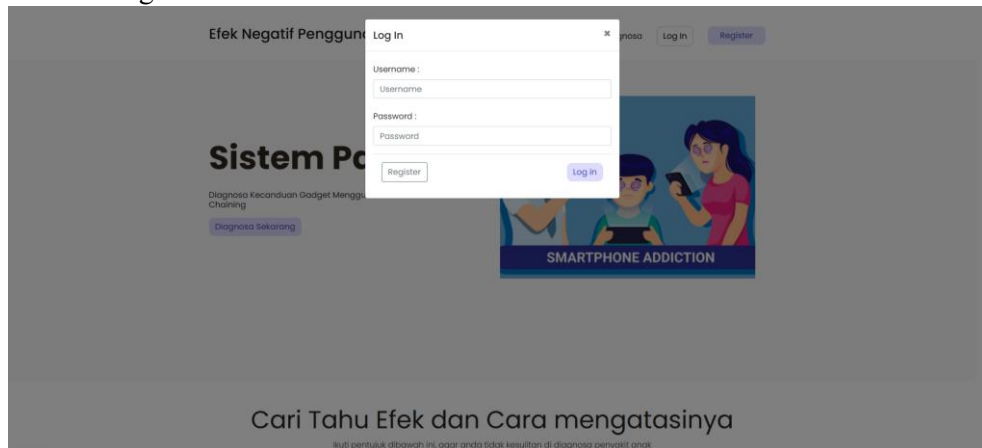
## B. Implementasi

Implementasi merupakan tahap akhir dalam proses perancangan perangkat lunak, di mana sistem mulai dijalankan sesuai desain yang telah dibuat. Implementasi mencakup tiga komponen utama, yaitu

input, proses, dan output. Bagian input terdiri dari fitur login dan registrasi, proses mencakup fitur diagnosa, sedangkan output menampilkan hasil diagnosa serta riwayat diagnosa user pada halaman admin.

## 1. Input

- Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

Gambar 4. Halaman login pada website ini merupakan elemen krusial sebagai pintu awal akses ke sistem pakar diagnosa efek negatif penggunaan gadget. Saat pengguna membuka halaman utama, tampilan login muncul dalam bentuk pop-up (modal) di tengah layar, memusatkan perhatian pada proses autentikasi tanpa terganggu elemen lainnya. Pengguna diminta untuk mengisi username dan password yang telah terdaftar, lalu menekan tombol “Log In” untuk masuk ke sistem. Bagi yang belum memiliki akun, tersedia tombol “Register” yang akan mengarahkan ke halaman pendaftaran. Halaman login ini bersifat universal dan digunakan oleh semua jenis pengguna, seperti admin, pakar, maupun pasien. Setelah proses login berhasil, pengguna akan diarahkan secara otomatis ke halaman yang sesuai dengan peran masing-masing.

Desain halaman login dibuat sederhana yang memungkinkan proses autentikasi dilakukan tanpa memuat ulang halaman, sehingga meningkatkan efisiensi navigasi. Sistem ini juga dilengkapi dengan validasi autentikasi dan pesan kesalahan yang informatif, seperti notifikasi saat password salah atau akun tidak ditemukan yang memudahkan pengguna memahami permasalahan saat login serta berperan penting dalam menjaga keamanan sistem dari akses yang tidak sah.

## 2. Registrasi

- Halaman Registrasi

The image shows a registration form titled "Halaman Registrasi". The form has a white background with a blue header. It contains several input fields: "Nama Pengguna", "Email", "Password" (with a note "Minimal 8 karakter"), "Alamat", and "Tanggal Lahir" (with a date picker icon). Below the fields is a large blue button labeled "Registrasi". At the bottom of the form, there are two links: "Kembali ke Beranda" and "Sudah punya akun? Log In".

Gambar 5. Halaman Registrasi

Gambar 5. Halaman registrasi berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna baru untuk mendaftar sebelum dapat mengakses sistem pakar. Desain form yang terpusat dan bersih menyajikan kolom isian seperti nama lengkap, email, password, alamat, dan tanggal lahir yang ditata secara terstruktur untuk memudahkan proses pengisian data. Setelah seluruh data dilengkapi, pengguna hanya perlu menekan tombol “Register” untuk mengirim informasi dan membuat akun. Tersedia pula tombol “Kembali ke Beranda” serta tautan “Sudah punya akun? Log in” yang mempermudah navigasi bagi pengguna yang telah terdaftar.

Tampilan halaman ini dirancang dengan fokus pada kemudahan dan kenyamanan pengguna serta menjaga konsistensi visual agar selaras dengan halaman lain di dalam sistem, menciptakan kesan profesional dan user-friendly. Selain itu, sistem telah dilengkapi dengan validasi input untuk memastikan data yang dimasukkan sesuai format yang benar, seperti verifikasi format email dan panjang karakter password. Fitur ini tidak hanya membantu mencegah kesalahan pengisian sejak awal, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keamanan dan keandalan sistem secara menyeluruh.

#### Halaman Diagnosa

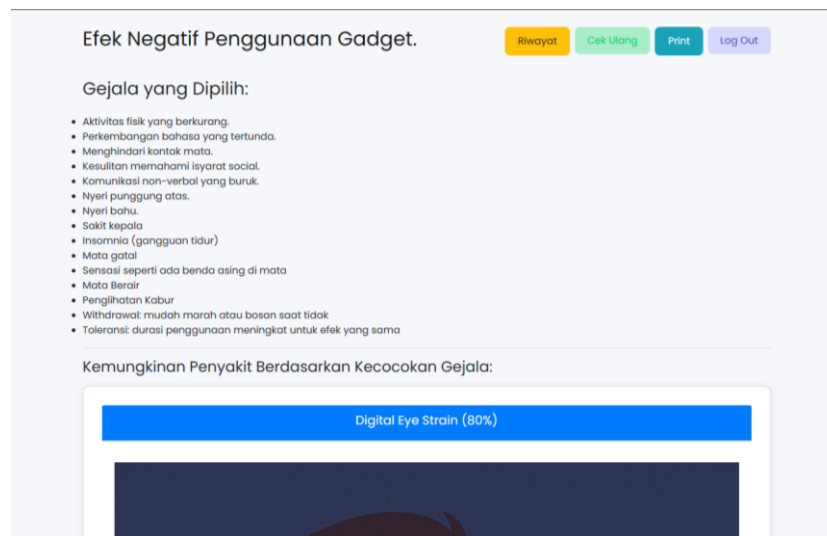
- Halaman Diagnosis

Gambar 6. Halaman Diagnosa

Gambar tersebut menampilkan halaman diagnosa utama dari sistem pakar efek negatif penggunaan gadget. Halaman ini menampilkan satu per satu dari total 27 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna berdasarkan kondisi anak. Pada contoh yang terlihat, pengguna dihadapkan pada pertanyaan pertama: “Apakah anak mengalami aktivitas fisik yang berkurang?” Jawaban dapat diberikan dengan memilih tombol “Ya” (berwarna hijau) atau “Tidak” (berwarna merah), lalu dilanjutkan dengan menekan tombol “Selanjutnya.” Sistem akan mencatat setiap jawaban sebagai data untuk proses diagnosis.

Di sisi kiri terdapat sidebar berwarna biru yang berisi menu navigasi seperti Diagnosa, Riwayat, Edit Profil, Tentang, dan Logout, sehingga memudahkan pengguna berpindah antar halaman. Sementara di sisi kanan halaman, terdapat ilustrasi anak-anak yang tampak kecanduan gadget, lengkap dengan teks "Smartphone Addiction" untuk memperkuat pesan visual[15]. Desain halaman ini bersih, terstruktur, dan ramah pengguna, sehingga memungkinkan orang tua untuk mengikuti proses dengan mudah meskipun tanpa latar belakang teknis. Proses diagnosa yang dilakukan secara bertahap ini juga meminimalkan risiko kesalahan input dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih fokus dan intuitif.

- Halaman Hasil Diagnosa



Gambar 7. Halaman Hasil Diagnosa

Gambar 7 Halaman hasil diagnosa pada gambar menampilkan rangkuman akhir dari proses identifikasi gejala akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Daftar gejala yang dipilih oleh pengguna ditampilkan dalam bentuk poin, seperti insomnia, mata gatal, nyeri punggung, serta gangguan komunikasi dan perilaku sosial. Penyajian ini membantu pengguna untuk melihat kembali keluhan yang telah mereka tandai sebelumnya.

Berdasarkan gejala tersebut, sistem memberikan analisis berupa kemungkinan gangguan yang dialami, yaitu “Digital Eye Strain” dengan tingkat kecocokan sebesar 80%. Hasil ini ditampilkan dalam tampilan mencolok berwarna biru agar mudah dikenali. Di bagian atas halaman tersedia tombol navigasi seperti *Riwayat*, *Cek Ulang*, *Print*, dan *Log Out*, yang memudahkan pengguna untuk menyimpan hasil, melakukan evaluasi ulang, atau keluar dari sistem dengan praktis.

#### Halaman Riwayat

**Kecanduan Gadget.**

[Kembali ke Hasil Diagnosa](#) [Diagnosa Baru](#) [Log Out](#)

**Riwayat Diagnosa Anda:**

No	Nama Penyakit	Persentase	Tanggal Diagnosa
1	Tech Neck Syndrome	66.6667%	2025-07-14 10:37:59
2	Internet Gaming Disorder	33.3333%	2025-07-14 10:37:59
3	Virtual Autism	50%	2025-07-14 10:37:59
4	Digital Eye Strain	80%	2025-07-14 10:37:59
5	Internet Gaming Disorder	16.6667%	2025-07-10 13:09:32
6	Virtual Autism	10%	2025-07-10 07:32:03
7	Digital Eye Strain	20%	2025-07-10 07:32:03
8	Tech Neck Syndrome	16.6667%	2025-07-10 07:32:03
9	Internet Gaming Disorder	16.6667%	2025-07-10 07:32:03

Gambar 8 Halaman Riwayat

Gambar 8 menampilkan riwayat diagnosa pengguna dalam sistem pakar deteksi efek negatif gadget. Setiap hasil diagnosa tercatat otomatis dan disajikan dalam tabel terstruktur, memudahkan pengguna meninjau kembali kondisi yang pernah terdeteksi, lengkap dengan waktu dan persentasenya.

Di bagian atas terdapat judul “Kecanduan Gadget.” dan subjudul “Riwayat Diagnosa Anda”. Tabel mencakup kolom nomor, nama gangguan (seperti *Tech Neck*, *Virtual Autism*), persentase kecocokan gejala, serta tanggal diagnosa. Tiga tombol navigasi tersedia di atas tabel: “Kembali ke Hasil Diagnosa”, “Diagnosa Baru”, dan “Log Out”. Tampilan ini membantu pengguna memantau perkembangan anak dari waktu ke waktu dengan antarmuka yang sederhana dan informatif.

#### IV. KESIMPULAN

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah maraknya penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak generasi Alpha, yang menimbulkan dampak negatif dari sisi fisik, psikologis, maupun sosial. Minimnya kesadaran orang tua terhadap gejala awal serta tidak tersedianya alat bantu deteksi dini menjadi hambatan dalam melakukan penanganan yang cepat dan tepat.

Sebagai solusi, dikembangkan sistem pakar berbasis web yang menerapkan metode Forward Chaining. Metode ini digunakan untuk melakukan penalaran dari gejala yang dipilih oleh pengguna menuju kesimpulan berupa jenis gangguan yang mungkin terjadi. Rule base dalam sistem ini disusun berdasarkan pengetahuan pakar dan referensi literatur, dan pengembangannya mengikuti model Expert System Development Life Cycle (ESDLC) agar sistem terstruktur dan sistematis.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem bekerja secara efektif dan akurat. Melalui pengujian Black Box, seluruh fitur sistem berjalan sesuai spesifikasi, baik dari sisi pengguna maupun admin. Sistem berhasil mengidentifikasi beberapa jenis gangguan berdasarkan 27 gejala, serta menampilkan persentase kecocokan hasil diagnosa untuk membantu pengguna memahami tingkat keyakinan sistem terhadap hasil tersebut.

Evaluasi menggunakan skala Likert juga menunjukkan respon positif dari mayoritas pengguna terhadap aspek antarmuka, kejelasan hasil diagnosa, dan kemudahan penggunaan, dengan tingkat kepuasan rata-rata di atas 80%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dengan baik dan bermanfaat sebagai alat bantu deteksi dini bagi masyarakat.

Dengan demikian, sistem pakar ini tidak hanya membantu dalam mendeteksi dampak negatif penggunaan gadget secara dini, tetapi juga meningkatkan kesadaran orang tua atau pendamping terhadap pentingnya membatasi penggunaan gadget pada anak-anak secara bijak.

#### Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, atas doa, kasih sayang, semangat, dan dukungan moral serta materi yang tak ternilai sepanjang perjalanan pendidikan ini.
2. Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, atas segala bentuk dukungan dan fasilitas yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penelitian berlangsung.
3. Ibu Yulian Findawati, S.T., M.Mt Selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penelitian ini dilakukan.
4. Ibu Yunianita Rahmawati, S.Kom. M.Kom Selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran dan masukkan dalam penyusunan penelitian ini.
5. Bapak Suhendro Busono, S.ST., M.Kom Selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran dan masukkan dalam penyusunan penelitian ini.
6. Ibu Widyastuti, M.Psi., Psikolog. ., yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan wawasan serta pengetahuan berharga dalam bidang psikologi, sehingga sangat membantu dalam proses perolehan pengetahuan untuk penelitian ini.
7. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada seluruh rekan dan sahabat seperjuangan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Secara khusus, penulis mengapresiasi dukungan, semangat, serta kebersamaan dari rekan Muhammad Surya Dwi Febri, Moch Fani Wijanarko, Mochammad Abdul Aziz, dan Tasya Nur Madina yang selalu hadir memberi motivasi, membantu dalam berbagai proses, dan menjadi teman diskusi yang menyenangkan selama masa penyusunan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] R. A. Fadilah, N. M. Saraswati, P. S. Informatika, and U. Peradaban, "Sistem Pakar Penentuan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Anak Berbasis Web Menggunakan Metode Certainty Factor ( Studi Kasus : SDN Pagojengan 03 ) Online games are games that are done in real time , where to play requires devices such as smartphones , PC".
- [2] R. A. Wiyono, E. Dewi, S. Mulyani, R. D. Saputra, and D. S. Mulya, "Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Kecanduan Media Sosial Berbasis Android Menggunakan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor," *Semin. Nas. ...*, pp. 527–532, 2022, [Online]. Available: <https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/view/109%0Ahttps://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/download/109/82>
- [3] A. Muarriful Aziz, Y. Bismo Utomo, and D. Efytra Yuliana, "Implementasi Metode Certainty Factor Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Smartphone," *J. Zetroem*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.36526/ztr.v4i1.1813.
- [4] R. Setiawan, A. Triayudi, and A. Gunawan, "Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini dengan Metode Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani," *J. Comput. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 315–325, 2023, doi: 10.47065/josyc.v4i2.3018.
- [5] S. S. Sundari, Y. H. Agustin, and A. Rihadisha, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Mata Berbasis Web Dengan Metode Forward Chaining Dan Case Based Reasoning (Studi Kasus : Poli Mata RSIA Widaningsih Tasikmalaya)," *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 11, no. 01, pp. 91–100, 2022, doi: 10.36774/jusiti.v11i1.914.
- [6] E. Dwi Saputra, S. Achmadi, and F. Xaverius Ariwibisono, "Sistem Pakar Aplikasi Pendeteksi Kecanduan Game Online Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 922–927, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6267.
- [7] M. Sari, S. Defit, and G. W. Nurcahyo, "Sistem Pakar Deteksi Penyakit pada Anak Menggunakan Metode Forward Chaining," *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 2, pp. 130–135, 2020, doi: 10.37034/jsisfotek.v2i4.34.
- [8] H. H. A. Rabbani, A. Jamaluddin, and A. Solehudin, "Sistem Pakar Diagnosa Awal Penyakit Jantung Menggunakan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor Berbasis Website," *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 2, pp. 442–451, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i2.6401.
- [9] I. Sukma and M. Petrus, "MENGGUNAKAN METODE FORWARD," vol. 5, no. 1, 2020.
- [10] I. R. Yansyah and S. Sumijan, "Sistem Pakar Metode Forward Chaining untuk Mengukur Keparahan Penyakit Gigi dan Mulut," *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 3, pp. 41–47, 2021, doi: 10.37034/jsisfotek.v3i2.42.
- [11] H. Alam, R. K. Ahmadi, A. Muhazir, and H. Widya, "Sistem Pakar Untuk Membantu Pengambilan Keputusan Guru Bimbingan Konseling Dengan Menggunakan Metode Forward Chaining Studi Kasus SMA Negeri 2 Kisaran," *Semin. Nas. Tek. UISU*, pp. 242–247, 2021.
- [12] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Sevtiana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA," vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [13] A. T. Firdausi, P. Prima Arhandi, F. A. Pribadi, R. Damayanti, and A. Aqil, "Pengembangan Modul Pembelajaran ERD Interaktif Pada SQLearn," *JIP (Jurnal Inform. Polinema)*, vol. 10, pp. 471–477, 2024.
- [14] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.
- [15] I. Verawati and M. Y. Purwalasari, "Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Menggunakan Certainty Factor," *J. Mantik Penusa*, vol. 3, no. 3, pp. 126–131, 2019.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

