

PERANCANGAN SISTEM PAKAR UNTUK MENGIDENTIFIKASI KECENDERONGAN PERILAKU JUDI ONLINE MENGGUNAKAN METODE *CERTAINTY FACTOR* BERBASIS *WEBSITE*

Muhammad Ziqqi Pramudia¹, Nur Qodariyah Fitriyah², Guruh Wijaya³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Jember

Email : kikic610@gmail.com

ABSTRAK

Pertumbuhan pesat teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi, pendidikan dan ekonomi. Namun perkembangan ini juga membawa tantangan baru, seperti meningkatnya kasus penyalahgunaan internet, salah satunya adalah perjudian *online*. Di Indonesia, perjudian *online* menjadi permasalahan yang semakin memprihatinkan dengan peningkatan jumlah konten terkait yang dibatasi oleh pemerintah. Remaja dan orang dewasa semakin banyak yang terlibat dalam aktivitas ini karena kemudahan akses dan ketersediaannya. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang mampu mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online* guna membantu pencegahan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem pakar berbasis *web* yang mampu mengidentifikasi kecenderungan perilaku judi *online* menggunakan metode *Certainty Factor*. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan hasil identifikasi berdasarkan data perilaku yang dimasukkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan. Dari 100 data awal, dilakukan proses pembersihan data sehingga diperoleh 54 data yang valid untuk pengujian, sementara sisanya dianggap tidak valid. Dari 54 data valid tersebut hasil pengujian menunjukkan bahwa 7% responden memiliki kecenderungan rendah, 37% sedang, dan 56% tinggi terhadap perilaku judi *online*. Semoga dengan adanya sistem ini, masyarakat dapat lebih mudah mengenali dan mencegah dampak negatif dari perjudian *online*.

Kata Kunci: Sistem Pakar, Judi Online, Certainty Factor, Kecenderungan Perilaku, Psikologi, Teknologi Informasi

DESIGNING A DECISION SUPPORT SYSTEM TO IDENTIFY ONLINE GAMBLING BEHAVIOR TENDENCIES USING THE CERTAINTY FACTOR METHOD BASED ON A WEBSITE

Muhammad Ziqqi Pramudia¹, Nur Qodariyah Fitriyah², Guruh Wijaya³

Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering

Muhammadiyah University of Jember.

Email : kikic610@gmail.com

ABSTRACT

The rapid growth of information technology has had a significant impact on various aspects of life, including communication, education, and the economy. However, this development also brings new challenges, such as the increasing misuse of the internet, one of which is online gambling. In Indonesia, online gambling has become an increasingly concerning issue, with a growing amount of related content being restricted by the government. More and more teenagers and adults are getting involved in this activity due to its ease of access and availability. Therefore, a system is needed that can identify tendencies toward online gambling behavior to assist in early prevention. This study aims to design and develop a web-based expert system capable of identifying tendencies toward online gambling behavior using the Certainty Factor method. The system allows users to obtain identification results based on the behavioral data they input. Based on the research and testing conducted, out of an initial 100 data entries, a data cleaning process was performed, resulting in 54 valid data sets for testing, while the rest were deemed invalid. From the 54 valid data, the test results showed that 7% of respondents had a low tendency, 37% moderate, and 56% high tendency toward online gambling behavior. Hopefully, with this system.

Keywords: Expert System, Online Gambling, Certainty Factor, Behavioral Tendency, Psychology, Information Technology