ANALISIS FAKTOR TINGKAT KECENDERUNGAN BERMAIN GAME *ONLINE* BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)

OLEH :

AKBAR DWI GUNAWAN

NPM : 20130230159

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

TAHUN 2024

Skripsi oleh:

AKBAR DWI GUNAWAN
NPM: 20130230159

Judul :

ANALISIS FAKTOR TINGKAT KECENDERUNGAN BERMAIN GAME *ONLINE* BERBASIS WEB

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 4 Juli 2024

Pembimbing I	Pembimbing II
Patmi Kasih, M.Kom.	**Intan Nur Farida, M.Kom**
NIDN. 0701107802	NIDN. 0704108701

Skiripsi Oleh:

AKBAR DWI GUNAWAN
NPM: 20130230159

Judul:

ANALISIS FAKTOR TINGKAT KECENDERUNGAN BERMAIN GAME *ONLINE* BERBASIS WEB

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 4 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Patmi Kasih, M.Kom
2. Penguji I : Rony Heri Irawan, M.Kom
3. Penguji II : Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom

Mengetahui,
Dekan FTIK

Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Akbar Dwi Gunawan
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat/Tgl. Lahir	: Nganjuk, 16 Desember 2001
NPM	: 2013020159
Fak./Jur./Prodi	: FTIK/ S1 Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024
Yang Menyatakan

Akbar Dwi Gunawan
NPM. 20130230159

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Persembahan

ABSTRAK

Akbar Dwi Gunawan Analisi Faktor Tingkat Kecenderungan Bermain Game Online Berbasis Web, Skripsi, Teknik Informatika, FTIK, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, AHP, SAW

Meskipun memiliki beragam jenis banyak Mahasiswa yang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap *game* judi *online* atau *game slot*. Sistem untuk menganalisis tingkat kecanduan bermain *game online* berbasis web ini menggunakan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dan SAW (*Simple Additive Weighting*). Penelitian ini bertujuan untuk membantu mahasiswa menyadari bahaya dari bermain *game online*, khususnya yang berkaitan dengan perjudian, dan membantu mereka untuk mengurangi atau menghentikan kebiasaan tersebut. Sistem ini dirancang untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan mahasiswa terhadap *game slot* dengan mempertimbangkan faktor lingkungan, pola pikir, faktor ekonomi, dan kondisi/aktivitas sehari-hari. Berdasarkan analisis yang dilakukan, menunjukkan bahwa 30% mahasiswa memiliki tingkat kecanduan akut, 35% kecanduan sedang, dan 35% kecanduan biasa. Sistem ini tidak hanya mengidentifikasi tingkat kecanduan tetapi juga memberikan rekomendasi solusi yang sesuai untuk setiap tingkat kecanduan, seperti perubahan pola pikir dan pengendalian stres melalui terapi kognitif perilaku serta menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas positif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Analisis Faktor Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online* Berbasis Web". ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada program studi Teknik Informatika FTIK UN PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Risa Helilintar, M.Kom. Ketua Prodi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Patmi Kasih, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingannya.
5. Intan Nur Farida, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
7. Ucapan Terima Kasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga Skripsi ini ada manfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,4 Juli 2024

AKBAR DWI GUNAWAN
NPM: 20130230159

DAFTAR ISI

halaman

COVER i

HALAMAN PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Rumusan Masalah 3
D. Batasan Masalah 3
E. Tujuan Penelitian 4
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian 4
G. Metode Penelitian 4
H. Jadwal Penelitian 7
I. Sitematis Penulisan Laporan 8

BAB II 10

TINJAU PUSTAKA 10

A. Landasan Teori 10
B. Kajian Pustaka 16

BAB III 20

ANALISA DAN DESAIN SISTEM.....20

A. Analisa Sistem..... 20
B. Desain Sistem (Arsitektur)..... 29
C. Desain Database..... 33
D. Desain Menu/Aplikasi..... 35

BAB IV 39

IMPLEMENTASI DAN HASIL.....39

A. Implementasi Lembar Kerja..... 39
B. Keterkaitan Lembar Kerja..... 42
C. Implementasi Program (Development)..... 43
D. Pengujian Sistem..... 49
E. Hasil 52
F. Evaluasi Hasil..... 52

BAB V 53

PENUTUP.....53

A. Kesimpulan 53
B. Saran..... 53

DAFTAR PUSTAKA 54

LAMPIRAN.....56

DAFTAR TABEL

Tabel halaman

1. 1 : Tabel Kriteria 6
1. 2 : Jadwal Penelitian..... 7
3. 1 : Tabel Kriteria 21
3. 2 : Tabel Kriteria dan Bobot..... 22
3. 3 : Tabel Sub Kriteria 22
3. 4 : Tabel Solusi..... 23
3. 5 : *Matrix Pairwise Comparasion* 24
3. 6 : Tabel Perbandingan Prioritas 24
3. 7 : Tabel *Eigen Vektor* Normalisasi 25
3. 8 : Tabel Alternatif 26
3. 9 : Hasil Normalisasi 26
3. 10 : Hasil Preferensi 27
3. 11 : Hasil Perangkingan 28
3. 12 : Tabel *User* 33
3. 13 : Tabel *Role* 33
3. 14 : Tabel Kriteria 33
3. 15 : Tabel Sub Kriteria 34
3. 16 : Tabel Alternatif 34
3. 17 : Tabel Perhitungan 34
3. 18 : Tabel Hasil 35
4. 1 : Blackbox Testing 49
4. 2 : Skenario Uji Coba Data 50
4. 3 : Hasil Pengujian 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar halaman

1. 1 : Metode *Waterfall* 7
2. 1 : Struktur Hirarki AHP 13
3. 1 : *Use Case Diagram* 29
3. 2 : *Class Diagram* 30
3. 3 : *Sequence Diagram Admin* 31
3. 4 : *Sequence Diagram User* 31
3. 5 : *Activity Diagram* 32
3. 6 : Halaman *Login* dan *Register* 35
3. 7 : Halaman *Dashboard* (Home) 36
3. 8 : Halaman Kriteria 36
3. 9 : Halaman Alternatif 37
3. 10 : Halaman Normalisasi 38
3. 11 : Halaman Hasil 38
4. 1 : Halaman *Login* 43
4. 2 : Halaman *Register* 44
4. 3 : Halaman *Dashboard* 44
4. 4 : Halaman Data Kriteria 45
4. 5 : Halaman Sub Kriteria 46
4. 6 : Halaman Alternatif 46
4. 7 : Halaman Perangkingan 47
4. 8 : Halaman *Form Input* 47
4. 9 : Halaman Hasil 48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi 56
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian..... 58
Lampiran 3 Surat dari Pakar 59
Lampiran 4Hasil Kuisioner 60

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi tentang masalah bermain *game online* pada mahasiswa yang melatar belakangi dibuatnya sistem untuk mendeteksi tingkat kecenderungan bermain *game online*. Dalam upaya untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kecanduan mahasiswa dalam bermain *game online* dan memberikan solusi, sistem ini bertujuan untuk membantu para mahasiswa agar sadar akan bahaya dari bermain *game online* terutama *game* untuk perjudian dan membantu mahasiswa untuk berhenti bermain *game* tersebut. Karena saat mahasiswa terjun dalam dunia perjudian, mereka akan kesulitan dalam mengatur keuangan. Sehingga tidak dapat melakukan kegiatan yang produktif serta mengganggu fokus dalam menjalani perkuliahan.

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan dan penjudi adalah orang yang berjudi. Individu yang menganggap dirinya adalah seorang penjudi handal apabila individu tersebut merasa sangat terampil dalam salah satu atau berbagai jenis perjudian. Judi memiliki beberapa jenis salah satunya adalah judi *online* yang sedang trending saat ini. Adapun beberapa macam *game online* untuk melakukan perjudian *online* salah satunya, yaitu *game slot*. *Game slot* merupakan suatu permainan memutar

serangkaian roda dan bertujuan mendapatkan kombinasi gambar/simbol yang sama dalam permainan.

Seseorang yang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan berbasis *internet* (*game online*) sangat besar. Apalagi di era saat ini hampir semua orang menggunakan ponsel pintar yang berbasis *android* maupun IOS. Sehingga mahasiswa dapat dengan mudah menggunakan atau memainkan *game slot* dimanapun dan kapanpun. Banyak faktor serta dampak dari bermain *game slot* tersebut yang membuat seseorang menjadi tertarik untuk memainkanya. Akan tetapi banyak juga pemain yang sudah mengetahui tentang dampak yang akan dialami dalam memainkan *game* tersebut, namun tetap saja tidak dihiraukan oleh para pemain *game slot* tersebut.

Kecenderungan adiksi judi *online* adalah suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Di sekitar lingkungan kampus sering dijumpai mahasiswa yang memainkan *game slot* dan sering kali membuat mahasiswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti perkuliahan. Tidak sedikit mahasiswa yang kesusahan untuk menghentikan kecanduan mereka dari bermain *game slot* yang akhirnya membuat kesulitan dalam mengatur keuangan. Dari permasalahan di atas membuat peneliti ingin membuat sebuah sistem yang dapat menjadi salah satu edukasi untuk para pemain *game slot* supaya terbebas dari kecanduan bermain *game slot*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya dampak kecenderungan bermain *game online* untuk melakukan perjudian *online* salah satunya, yaitu *game slot* pada kalangan mahasiswa.
2. Belum ada sistem untuk mendeteksi tingkat kecanduan mahasiswa dalam bermain *game online* berjenis perjudian *online* (*game slot*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana agar mahasiswa dapat mengetahui tingkat kecanduan mereka dalam bermain *game slot*?
2. Bagaimana sistem dapat membantu mengenali dan memberikan solusi berdasarkan tingkat kecanduan atau kecenderungan bermain *game slot*?

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi cakupan masalah yang akan dibahas. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Game online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game slot.*
2. Sistem ini dapat mengetahui dampak dan kecenderungan dalam bermain *game slot*.
3. Sistem ini dapat memberikan saran dan solusi yang sesuai dari tingkat kecenderungan bermain *game slot*.

4. Metode menggunkan *simple additive weighting* (SAW) dengan pembobotan Analytical Hieracgy Proces (AHP).
5. Data responden diperoleh dari mahasiswa Angkatan 2020 UNP Kediri.
6. Data kriteria dan Bobot diperoleh dari Nila Ainu Ningrum, M.Psi., Psikolog., CH., CHT.
7. Studi penelitian berada di Perum Permata Jingga Blok A-3 Kwadungan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan mahasiswa dalam bermain *game slot*.
2. Agar dapat membantu mengenali dan memberikan solusi berdasarkan tingkat kecanduan atau kecenderungan bermain *game slot.*

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Manfaat dan kegunaan penelitian ini adalah :

1. Dapat memberitahu akan dampak dari bermain *game slot*.
2. Dapat memberikan solusi bagi para pemain *game slot* berdasarkan dari tingkat kecanduan atau kecenderungan mereka bermain.

G. Metode Penelitian

1. Teknik Penelitian

   Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam teknik penelitian yaitu survei. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket (kuesioner).

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengembangan sistem pendukung keputusan faktor kecenderungan bermain *game online* ini, diperlukan data-data yang berhubungan dengan hasil *output* atau penggunaan metode. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Wawancara

Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari responden, data tersebut diperoleh dengan melakukan kuisioner kepada para pemain *game online* (*slot*).

2) Observasi

Observasi data dilakukan secara langsung di area kampus UNP kediri, sehingga diperoleh data yang akurat dan terpercaya.

3) Jenis Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini berfokus pada hasil analisa dari sistem, yang berupa saran untuk mendukung keputusan dalam tingkat kecenderungan dalam bermain *game online* (*slot*).

b. Teknik Analisis Data

Salah satu cara dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif yaitu yang berfokus pada pencarian informasi-informasi maupun data yang nantinya dibutuhkan untuk berjalanya penelitian. Pada penelitian ini yang bertujuan untuk menentukan tingkat kecenderungan dalam bermain *game online* (*slot*) menggunakan metode

Analytical Hierarchy Process (AHP) dan *Simple Additive Weighting* (SAW).

Untuk menentukan tingkat kecenderungan dalam bermain *game online* (*slot*) yang sesuai dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan *Simple Additive Weighting* (SAW) diperlukan kriteria dan bobot untuk melakukan perhitungan, sehingga akan mendapatkan hasil yang akurat. Penentuan kriteria untuk menentukan tingkat kecenderungan bermain *game slot* ini diperoleh peneliti dengan cara melakukan konsultasi kepada Nila Ainu Ningrum, M.Psi., Psikolog., CH., CHT. Berikut disajikan kriteria yang telah didapatkan untuk pengambilan keputusan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Tabel Kriteria

Kriteria	**Keterangan**
C1	Faktor lingkungan
C2	Pola pikir
C3	Faktor ekonomi
C4	Kondisi atau aktivitas sehari-hari

c. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian pembuatan faktor kecenderungan bermain *game slot* adalah para mahasiswa yang bermain *game slot* di UNP kediri.

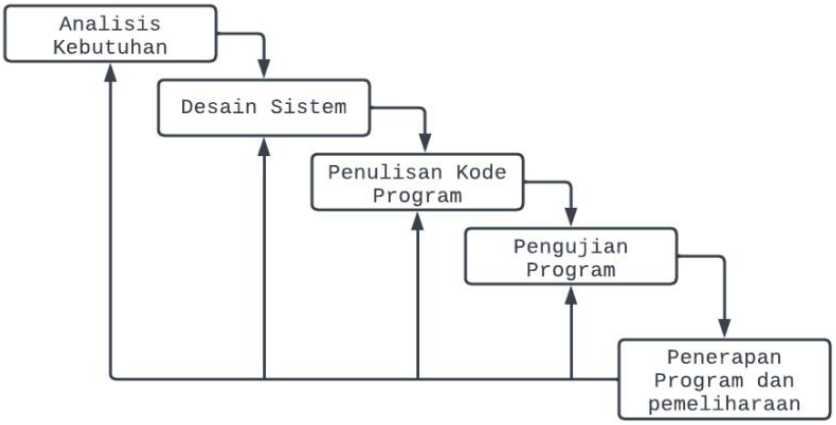
2) Sampel

Dalam penelitian ini pengambilan sampel digunakan untuk memperoleh kriteria yang sesuai dengan representatif para responden

dan kebutuhan sistem. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengisi kuesioner. Kuesioner tersebut langsung ditanyakan kepada para pemain yang diketahui.

2. Prosedur Penelitian

Tahapan pengembangan sistem dengan metode *waterfall* yang terdiri dari Analisis kebutuhan, Desain Sistem, Penulisan Kode Program, Pengujian Program, dan Penerapan Program dan Pemeliharaan. Berikut tahapan-tahapannya :



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

H. Jadwal Penelitian

Berikut merupakan rancangan untuk jadwal penelitian:

Tabel 1. 2 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian	**Bulan Ke**																							
	1				**2**				**3**				**4**				**5**				**6**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Analisis Kebutuhan																								
Desain Sistem																								
Penulisan Kode																								

Program																						
Pengujian Program																						
Penerapan Program dan Pemeliharaan																						

I. Sitematis Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini peneliti menggunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan kegunaan penelitian, metode penelitian dan jadwal penelitian dan juga sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAU PUSTAKA

Bab ini berisikan hasil dari penelitian dan juga landasan teori yang dijadikan landasan dalam penelitian.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini merupakan proses penguraian perhitungan akurasi yang terbaik dari metode yang digunakan serta mencari unsur-unsur yang bermanfaat dalam sistem tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL

Pada bab ini terdapat hasil dari pembuatan sistem visualisasi perhitungan serta menguji sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdapat simpulan dan harapan-harapan yang dituliskan berdasarkan rancangan tinjauan pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online*: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, *2*(4).

Irawan, A., Rohaniah, R., Sulistiani, H., & Priandika, A. T. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Tempat Servis Komputer di Kota Bandar Lampung Menggunakan Metode AHP. *Jurnal Tekno Kompak*, *13*(1). https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.267

Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game *Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *7*(1).

Pefbrianti, D., & Sahidi. (2022). Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Bermain Game *Online* Pada Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Medika*, *1*(1).

Ramadhan, R. (2022). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN TINGKAT KECANDUAN GAME *ONLINE* MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW). *Jurnal Informatika Polinema*, *8*(2). https://doi.org/10.33795/jip.v8i2.860

Sitepu, Y. B. (2015). Perbandingan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Dengan Simple Mukti Attribute Rating Technique (SMART) Dalam Menentukan Perusahaan Asuransi Terbaik. Skripsi. Universitas Sumatera Utara, Sumatera Utara.

Suryana, A., Yulianto, E., & Pratama, K. D. (2017). PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN PRESTASI PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE SAW, AHP, DAN TOPSIS. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, *3*(2). https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.129

Syahrudin, E., Kasih, P., & Pamungkas, D. P. (2022). Algoritma SAW dengan Pembobotan AHP pada Sistem Penentuan Jenis Penyaluran Zakat Di Lembaga Amil Zakat. In *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*.

Kusrini. 2007. Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan. Yogyakarta: Andi

Turban, Aronson, dan Liang. 2005. Decision Support System and Intelligent Systems (Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas) Jilid I Edisi 7. Yogyakarta: Andi.

Daihani, Dadan Umar. 2001. Sistem Pendukung Keputusan. Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta.

Novrialdy Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Peserta didik : Dampak dan Pencegahannya. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang. Jurnal. Diakses pada 18 Oktober 2020.