

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pembangunan sistem pakar deteksi kecanduan *online game* berbasis Android menggunakan model *expert system development life cycle* telah berhasil. Pada sistem yang dibangun terdapat gejala kecanduan berjumlah 9 gejala dan tingkat kecanduan terbagi menjadi 3 yaitu ringan, sedang, serta berat.
2. Hasil dari pengujian sistem pakar terbagi menjadi dua yaitu pengujian akurasi algoritma dan pengujian aplikasi. Pengujian akurasi algoritma yang telah dilakukan dari 18 data sampel acak mencapai 83%. Pada pengujian aplikasi telah bejalan 100% berdasarkan pengujian 10 fungsi utama dengan uji BlackBox.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini ada beberapa hal yang bias dalam menentukan nilai *certainty factor* pakar. Agar hal ini dapat diminimalisir maka penelitian selanjutnya dibutuhkan pengetahuan yang diperoleh dari beberapa pakar.
2. Penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan algoritma lain sebagai pembanding dalam satu *platform*.