BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang sistem pakar tingkat kecanduan *game online* yang telah penulis jelaskan diatas, maka dapat disimpulkan :

1. Dapat merancang aplikasi berbasis *web* yang dapat mendiagnosa tingkat kecanduan *game online*. di menu pengguna bisa mendapatkan nilai *certainty factor* dari gejala yang dipilih berdasarkan keyakinan, sedangkan di menu admin bisa meng-*update* dan menghapus data yang harus di perbaharui
2. Dapat mengimplementasikan dan menerapkan perhitungan *certainty factor* pada aplikasi berbasis *web* dan memiliki tingkat akurasi pengujian sebesar 73,3% . Tingkat akurasi sebesar 73,3% dapat diperoleh dari pembagian total data yang sesuai yaitu 22 data dengan total data uji yaitu 30 data responden.
3. Dengan adanya aplikasi sistem pakar mendiagnosa tingkat kecanduan *game online* ini dapat mempermudah pengguna mengetahui hasil perhitungan tingkat kecanduan yang dialami dan telah teruji oleh pakar psikologi serta pengguna dapat mengetahui cara penanganannya.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan dapat diajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang ini bisa di terapkan metode lain, seperti *forward chaining*, *naïve bayes* ataupun yang lainnya yang bisa dipakai kedalam sistem pakar diagnosa tingkat kecanduan *game online* untuk mengetahui tingkat akurasi.
2. Sistem ini bisa di kembangkan menjadi sistem berbasis *mobile*.