

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada sistem pakar untuk identifikasi tingkat kecanduan *game online* menggunakan metode *certainty factor*, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut :

1. Sistem pakar dapat membantu mendiagnosa sejauh mana tingkat kecanduan *game online*. Pada penelitian ini, sistem pakar dirancang dengan menggunakan ilmu dan pengalaman para ahli psikolog dengan menggunakan Metode *Certainty Factor* yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan tingkat kepercayaan/keyakinan terhadap setiap gejala yang mempengaruhi kemungkinan terjadinya kecanduan *game online*.
2. Dari hasil pengujian dengan menggunakan metode *certainty factor* pada sistem pakar dengan 55 data, terungkap bahwa metode tersebut mencapai tingkat akurasi sebesar 92%. Dari 55 kasus yang diuji, 51 diantaranya sesuai dengan diagnosa yang dilakukan oleh sistem, tetapi terdapat 4 kasus yang tidak sesuai.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan sejumlah saran untuk pengembangan dan perbaikan sistem pakar yang dapat mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* di masa yang akan datang, antara lain:

1. Perlu menambahkan basis pengetahuan yang lebih rinci tentang kecanduan *game online* dan menentukan nilai keyakinan untuk setiap gejala yang dinilai oleh bebragai ahli. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan akurasi hasil identifikasi yang diberikan.
2. Sistem pakar harus memiliki kapasitas untuk menilai pengetahuan serta aturan yang terdapat dala basis data guna memeriksa kecocokan, dan kesesuaian penggunaannya di masa depan.
3. Hasil diagnosa yang diberikan oleh sistem pakar dapat digunakan sebagai refrensi para ahli.