

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Melalui penelitian ini, telah dilakukan pengembangan sebuah sistem pakar berbasis *website* yang menggunakan metode *Certainty Factor* dan *Forward Chaining* untuk mendiagnosa kecanduan *game online* bagi remaja. Berdasarkan hasil analisis data, representasi data, dan hasil pengujian, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari pengujian proses perhitungan manual dengan menggunakan algoritma *Forward Chaining* dan *Certainty Factor*, maka didapatkan hasil kesimpulan diagnosa menunjukkan bahwa pengguna memiliki kecanduan berat terhadap *game online* dengan nilai tertinggi yaitu 99.64%.
2. Sistem ini memberikan kemudahan bagi remaja untuk mengakses diagnosa kecanduan *game online* tanpa harus bertemu langsung dengan ahli, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan dalam mendapatkan informasi yang relevan.
3. Implementasi metode *Certainty Factor* dan *Forward Chaining* dalam sistem pakar ini memberikan hasil yang dapat diandalkan dan sesuai dengan prinsip-prinsip diagnostik kecanduan, sehingga memberikan dukungan yang berharga bagi individu yang membutuhkan bimbingan dalam mengelola kecanduan *game online*.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan fitur tambahan yang memungkinkan pengguna untuk melacak perkembangan mereka dari waktu ke waktu, seperti grafik atau

laporan yang menunjukkan perubahan tingkat kecanduan berdasarkan penilaian berulang.

2. Antarmuka pengguna harus terus ditingkatkan agar lebih intuitif dan mudah digunakan. Pengujian antarmuka dengan pengguna nyata dapat memberikan masukan yang berharga.
3. Kerja sama dengan psikolog atau profesional kesehatan mental untuk memberikan konsultasi langsung atau melalui fitur chat dalam *website* akan meningkatkan kredibilitas dan manfaat dari *website*.
4. Mengembangkan versi mobile atau aplikasi seluler dari sistem pakar ini untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi kesehatan di mana pun dan kapan pun mereka membutuhkannya.
5. Melakukan kolaborasi dengan lembaga kesehatan, organisasi non-pemerintah, atau perusahaan makanan untuk meningkatkan promosi, distribusi, dan adopsi sistem pakar ini oleh masyarakat luas.
6. Melakukan penelitian lebih lanjut tentang persepsi dan pengalaman pengguna terhadap sistem pakar ini, serta faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan dan penggunaan sistem dalam kehidupan sehari-hari.