

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, diharapkan permasalahan yang berhasil dirumuskan dan dicapai dua tujuan utama yaitu :

- 1) Proses pembuatan sistem pakar diagnosa kecanduan game online berbasis *website* dengan metode *forward chaining* dilakukan dengan metode pengembangan *website* yaitu metode *waterfall*. Sistem ini dirancang menggunakan metode *UML (Unified Modelling Language)* dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Javascript* serta *SQLite* untuk pengelolaan database.
- 2) Pengimplementasian sistem pakar diagnosa kecanduan game online berbasis *website* dengan metode *forward chaining* dapat membantu masyarakat untuk mendiagnosa seseorang apakah termasuk ke dalam kecanduan ringan, kecanduan sedang , kecanduan berat atau tidak. Menggunakan metode *Forward Chaining* digunakan untuk menentukan data gejala - gejala yang di peroleh baru dapat disimpulkan bagaimana seseorang kecanduan game online attau tidak. Fitur-fitur yang tersedia mencakup admin yang bisa mengetahui / mengelola isi tentang kecanduan, gejala, aturan, diagnosa, dan hasil pengisian diagnosa. Sedangkan untuk user / pengguna bisa mengakses diagnosa kecanduan, hasil diagnosa, dan cetak laporan hasil diagnosa. Dalam pengimplementasian sistem pakar menggunakan 2 pengujian yang pertama dengan menggunakan blackbox

sistem dapat berjalan dengan normal, yang kedua menggunakan metode SUS mendapatkan nilai rata rata 76 (Excellent) sehingga dapat digunakan oleh pengguna,serta membantu masyarakat untuk mendiagnosa seseorang kecanduan game online.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, berikut adalah saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan penerapan sistem pakar diagnosa kecanduan game online berbasis *website* :

1. Diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan fitur-fitur yang ada dalam sistem pakar ini. Penambahan fitur seperti tambahan untuk menambah akses untuk psikolog, forum diskusi antara psikolog dan pengguna sehingga mendapatkan informasi lebih antara psikolog dan *user*.
2. Perlu adanya *Maintenance* berkala dalam tambahan pengembangan sistem yang kurang dan perbaikan jika ada yang perlu perbaikan.