

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan sistem pendukung keputusan dalam pemilihan hero *support* terbaik game *RPG Wuthering Waves* menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* berhasil diimplementasikan dengan baik. Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Codeigniter*, serta menggunakan *MySQL* sebagai basis data.
2. Telah berhasil dirancang dan dibangun sistem pendukung keputusan (SPK) untuk pemilihan hero *support* terbaik pada game *RPG Wuthering Waves* berbasis website dilengkapi dengan beberapa fitur yaitu pengelolaan data kriteria, sub kriteria, alternatif (hero *support*), data penilaian, perhitungan AHP, dan hasil akhir dalam bentuk perbandingan. Sistem ini nantinya akan diimplementasikan untuk membantu pemain game *wuthering waves* dalam memilih hero *support* terbaik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
3. Berdasarkan hasil pengujian fungsional menggunakan metode *Black Box Testing*, Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi sesuai dengan skenario pengujian yang telah dirancang.

Presentase Tingkat kesesuaian yang diperoleh adalah 100% dengan total 14 skema pengujian dan seluruhnya berhasil (44/44), serta 0 kasus tidak sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pendukung keputusan pemilihan hero *support* terbaik pada game *RPG Wuthering Waves* berbasis metode AHP telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sistem pendukung keputusan pemilihan hero *support* terbaik pada game *RPG wuthering waves* ini dapat terus dikembangkan agar lebih optimal. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah membuat versi aplikasi berbasis android agar lebih mudah diakses oleh pengguna melalui perangkat seluler. Selain itu, fitur hasil perbandingan dapat ditambahkan informasi yang lebih rinci, seperti tampilan gambar masing masing hero *support* serta deskripsi kekuatan atau peran utamanya. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya membantu dalam pemilihan secara kuantitatif, tetapi juga memberikan gambaran visual dan informatif mengenai karakter yang direkomendasikan. Untuk ke depannya, pengembangan sistem juga bisa menggunakan metode *scrum*, *waterfall*, atau *lean* serta ditambah pengujian lain seperti *performance testing* dan *security testing* guna memastikan kualitas sistem secara menyeluruh.