



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan uji coba dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pemilihan Program Studi dengan menggunakan metode *Fuzzy Logic* dapat dibangun dan digunakan dengan baik. Aplikasi yang dibangun dapat memberikan persentase *output* dari minat yang dipilih dan saran untuk memilih jurusan lain sesuai dengan persentase yang paling besar. Aplikasi ini mempunyai tingkat persentase untuk hasil kecocokan sebesar sembilan puluh sembilan persen dan untuk saran aplikasi sebesar enam puluh tiga persen.

#### 5.2 Saran

Dalam pengembangan aplikasi ini, tentu saja masih jauh dari kesempurnaan. Masih banyaknya fitur-fitur yang harus ditambahkan dan disesuaikan. Berbagai saran yang dapat dilakukan untuk penelitian ini antara lain seperti mengakuratkan nilai *output* dengan menambahkan *input* hobi, kegemaran calon mahasiswa, dan *psikotest*. Memperbanyak validasi nilai dari semester empat sampai enam. Menambahkan *output* yang hasilnya adalah karakter calon mahasiswa yang nantinya dapat menentukan jurusan yang cocok sesuai karakter. *Rule-rule* juga harus diperbanyak agar hasil lebih akurat. Membuat *database* untuk *rule-rule fuzzy* agar *rule fuzzy* dapat ditambah atau disesuaikan setiap saat tanpa harus mengubah

*coding*. Membuat aplikasi ini menjadi lebih dinamis. *Design* untuk *interface* dan *report* dibuat lebih menarik lagi agar menarik perhatian *user*.

