

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Sistem pendukung keputusan pemilihan karakter pada game Ragnarok M: Eternal Love yang dibangun dengan menggunakan metode Simple Additive Weight berbasis web telah berhasil dirancang dan dibangun. Berdasarkan bobot kriteria yang ditentukan oleh pemain, sistem berhasil melakukan analisa dengan menggunakan metode Simple Additive Weight dan hasil akhirnya adalah pilihan karakter yang terbaik ada di urutan paling atas. Dari uji coba menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kecocokan sebesar 83.72% berdasarkan pertanyaan kuesioner ke dua “Aplikasi dapat memberikan rekomendasi pilihan karakter dengan benar dengan hasil analisa pakar”.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Aplikasi dapat dibangun dengan berbasis mobile menggunakan sistem operasi android agar aplikasi menjadi lebih praktis digunakan.
2. Aplikasi dapat dikembangkan menggunakan metode pengambilan keputusan lainnya seperti metode AHP sebagai bahan perbandingan.
3. Aplikasi dapat dikembangkan menggunakan kriteria lainnya sesuai kebutuhan seperti penambahan kriteria STR dan VIT.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA