

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem rekomendasi *hero mage* untuk permainan Mobile Legends dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* telah berhasil dibangun. Sistem dapat memberikan hasil rekomendasi *hero mage* kepada pengguna dengan menggunakan *input* preferensi pengguna dan bobot dari *hero* yang telah dikonfirmasi oleh pakar. Verifikasi sistem dilakukan dengan cara melakukan perbandingan antara perhitungan manual dengan hasil yang dikeluarkan oleh sistem.
2. Pengukuran tingkat kepuasan pengguna dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan mendapatkan 34 responden. Pengukuran dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* menghasilkan persentase keseluruhan sebesar 88.64% yang memberikan kesimpulan bahwa sistem yang dibangun telah dikembangkan dengan sangat baik dan dapat digunakan untuk memberikan rekomendasi *hero mage* untuk permainan Mobile Legends

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menggunakan *hero* dengan *role* lain dan kriteria yang spesifik untuk *role* tersebut. Seperti misalnya *role support* dengan kriteria *rating durability*, *rating initiator*, *rating damage*, *rating crowd control* dan *rating healing*.
2. Menggunakan metode lain seperti *Fuzzy Analytical Hierarchy Process* karena metode ini memungkinkan pengguna untuk memberikan preferensi yang memiliki ketidakpastian sehingga dapat dilakukan perbandingan terkait hasil rekomendasi mana yang lebih baik.