BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada *Game* yang dibangun dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kondisi hewan yang sesuai dengan aksi yang dilakukan oleh pemain dan keadaan hewan dapat ditampilkan dengan mengimplementasikan *Fuzzy Logic* dan *Naïve Bayes.*
2. Akurasi yang dihasilkan dari implementasi *Fuzzy Logic* dan *Naïve Bayes* dalam *game* diketahui sebesar 92,95%.

5.2 Saran

Game ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu berikut adalah saran untuk pengembangan *game* ini agar lebih baik:

1. Pengembangan variabel pada permainan agar *player* yang memainkan *game* ini menjadi semakin tertantang untuk memainkannya dan permainan menjadi lebih variatif.
2. Menggabungkan *fuzzy logic* dengan algoritma lainnya, semisal algoritma A-Star, Algoritma Genetika dalam hal menganalisis aksi dari pemain agar proses analisis aksi menjadi lebih kompleks yang memungkinkan bertambahnya nilai akurasi.