BAB 5
KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk perbaikan dan pengembangan penelitian lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka diperoleh kesimpulan bahwa algoritma *fuzzy logic* dapat diterapkan pada *game Me In Trouble* dalam mengatasi ketidakpastian serta menentukan keputusan berinvestasi dan membuat *game* memiliki kemampuan untuk dapat mengambil keputusan berinvestasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan implementasi, maka dapat diberikan saran-saran yaitu penambahan parameter pada algoritma *Fuzzy Logic* agar representasi keputusan yang di hasilkan dapat lebih akurat dan dapat lebih dinamis.