BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka diperoleh kesimpulan bahwa implementasi logika *fuzzy* dalam *game Battery-Man* ini telah memenuhi tujuan, yaitu dapat menghasilkan *output* berupa aksi-aksi sesuai dengan kondisinya seperti sangat lambat, lambat, sedang, cepat, sangat lambat sekali berdasarkan variabel *fuzzy* tegangan dan arus.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari keseluruhan implementasi dan pengujian, maka dapat diberikan saran-saran yaitu penambahan parameter dan perilaku dalam algoritma *Logika Fuzzy Tsukamoto* dalam menentukan perilaku yang tepat dalam kecepatan pintu dan diharapkan dapat dilakukan pembulatan nilai *linguistic* agar ketepatan nilai defuzzifikasi antara proses dalam aplikasi sesuai dengan perhitungan manual.