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 dari analisis, implementasi, pembahasan yang telah dilakukan dalam Implementasi Logika *fuzzy* pada Permainan *Bonny's Tooth Booth* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa logika *fuzzy* dapat menghasilkan kesesuaian respon emosional berupa ekspresi pada wajah karakter *pet* berdasarkan aturan *fuzzy* dari variabel nafsu makan, dan kesehatan.

5.2 Saran

Setelah melakukan implementasi dan pengujian, maka timbul beberapa saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan respon dari emosi yang lebih beragam.
2. Penambahan variasi permainan.
3. Klasifikasi nilai *range* pada himpunan *input* disesuaikan bobotnya agar nantinya nilai *outputnya* lebih optimal.