

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan sistem pakar identifikasi kegemaran anak ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem pakar identifikasi kegemaran anak berbasis *web* yang telah dibuat dapat mempermudah guru dan orang tua untuk menentukan minat dan kegemaran anak terbukti dengan adanya *website* ini dapat diakses dengan mudah dan *website* tersebut dapat menentukan minat dan kegemaran anak yang mana hasil dari identifikasi berupa informasi.
2. Sistem pakar identifikasi kegemaran anak berbasis *web* yang telah dibuat terbukti dapat mengumpulkan dan menyimpan data kegemaran anak didalam *website* secara terstruktur dan sistematis sehingga informasi tersebut dapat diakses dan dianalisis dengan mudah, juga data kegemaran anak tersebut dapat dicetak
3. Terbukti dengan adanya sistem pakar identifikasi kegemaran anak berbasis *web* dapat mempermudah mengidentifikasi kegemaran anak secara tepat dan akurat dikarenakan sistem pakar ini menggunakan metode *certainty factor* untuk menentukan faktor kepastian dari kegemaran anak. Menjelaskan bahwa uji coba metode CF yang digunakan untuk mengevaluasi minat siswa dalam kategori Bermain dan Kreativitas, Olahraga dan Aktivitas Fisik, serta Kegemaran Musik dan Seni menunjukkan tingkat kepastian yang sangat tinggi. Hasil rata-rata CF untuk masing-masing kategori adalah bermain dan

keaktivitas 98.54%, Olahraga dan aktivitas fisik 98.38% dan kegemaran music dan seni 96.8%. Ini mengindikasikan bahwa metode CF dalam kasus ini sangat akurat dalam mengidentifikasi minat siswa dalam ketiga kategori tersebut. Dengan tingkat kepastian yang mendekati 100%, metode CF memberikan hasil yang konsisten dan andal dalam menilai relevansi masing-masing kategori minat siswa.

5.1 Saran

Setelah sistem pakar ini dibuat ada beberapa saran untuk pengembangan kedepannya, berikut adalah saran-sarannya:

1. Sistem pakar identifikasi kegemaran anak dengan menggunakan metode *certainty factor* ini dapat dikembangkan lagi dengan metode matematika lain.
2. Memperluas penggunaan *website* ini, yang mana bisa digunakan di semua *handphone/smartphone* dalam bentuk aplikasi berbasis *android* maupun *IOS* untuk pengguna *apple/iphone*.