

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penentuan *hero counter* dengan menggunakan metode mamdani dalam logika *fuzzy* terdiri dari empat tahap, yaitu pembentukan himpunan *fuzzy*, fungsi implikasi dengan fungsi MIN, komposisi aturan dengan fungsi MAX, dan *defuzzyfikasi* dengan metode *centroid*.
2. Berdasarkan hasil pengujian pada bab hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa lamanya waktu pertandingan berjalan sangat mempengaruhi dalam penentuan *hero counter*.
3. Aplikasi ini secara keseluruhan memiliki tingkat keakuratan mencapai angka 84,375% dan tingkat *error* sebesar 15,625%.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan uraian pada bab hasil dan pembahasan, maka sebaiknya ditambahkan beberapa variabel *input* lagi seperti *item build*, *batkke spell* yang digunakan atau lainnya untuk meningkatkan keakuratan sistem. Selain itu, dalam penelitian ini *hero* yang dibahas hanyalah *hero* dengan tipe *assassin* , sehingga dalam penelitian selanjutnya alangkah baiknya dapat membahas semua tipe *hero* yang ada dalam *game* Mobile Legends.