

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap analisa dan pengujian pada Sistem Pakar Identifikasi Dini Pelaku *Bullying* pada Remaja dengan menggunakan Teori *Dempster-Shafer*, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Pakar Identifikasi Dini Pelaku *Bullying* pada Remaja telah berhasil dirancang dan diimplementasikan dalam bentuk sistem pakar berbasis web untuk mengidentifikasi dini pelaku *bullying* anak berdasarkan gejala yang dialami serta dapat memberikan solusi atas gangguan yang dialami.
2. Berdasarkan pada pengujian kedinamisan sistem pada tabel 5.13, setelah ditambahkan gejala baru maka rule nya otomatis berubah, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ini bersifat dinamis. Kemudian penerapan metode *Dempster-Shafer* dalam sistem pakar ini juga telah terbukti menghasilkan perhitungan yang dapat menentukan gangguan perilaku *bullying* yang dialami oleh remaja.
3. Dari tabel pengujian *blackbox* yang tertera pada tabel 5.1 hingga tabel 5.12 dan dilampiran G, maka didapat nilai *error* pada sistem yaitu 0,88 % berdasarkan perhitungan pada rumus [5.1], sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat digunakan dan layak dijadikan sebagai alat untuk mengidentifikasi dini pelaku *bullying* pada remaja. Dan berdasarkan pengujian *user acceptance test* pada pakar sistem ini 84% dapat digunakan oleh pakar sebagai asisten pendamping dalam menangani pelaku *bullying* pada anak remaja dan bagi pengguna (orang tua), dapat membantu pengguna dalam

mengidentifikasi dini seberapa besar kemungkinan anak mereka memiliki kecenderungan menjadi pelaku *bullying*.

6.2 Saran

Agar kedepannya sistem ini dapat bermanfaat baik untuk sekarang maupun akan datang, maka penulis memberikan saran yaitu.

1. Sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan metode lain untuk mengatasi ketidakpastian dan sebagai perbandingan dalam membuat sebuah keputusan. Karena masih ada beberapa metode lainnya yang dapat digunakan untuk mengatasi ketidakpastian.
2. Agar lebih *flexible*, untuk kedepannya sistem ini dapat berjalan dan dikembangkan dalam perangkat *mobile*.