

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dijelaskan kesimpulan dari awal hingga akhir penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

#### 6.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini:

- Berdasarkan hasil analisis data survei, dapat disimpulkan bahwa memilih komponen komputer berdasarkan sebuah game membutuhkan pengelompokkan spesifikasi. Komponen-komponen komputer yang sangat penting untuk jalannya sebuah game adalah CPU, GPU, RAM, dan HDD. Untuk itu perlu dibangun sebuah perangkat lunak yang dapat diakses oleh pengguna umum dan admin.
- Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak, disimpulkan bahwa teknik menetapkan rekomendasi tepat untuk mendukung pemilihan komponen komputer. Pengguna cukup memilih beberapa game yang akan dijadikan acuan. Perangkat lunak menghasilkan data alternatif komponen komputer yang dikelompokkan berdasarkan spesifikasi dan mendapatkan harga setiap komponen paling murah.
- Berdasarkan hasil pengujian eksperimen yang dilakukan kepada sepuluh penguji eksternal, mayoritas para penguji puas dengan kemudahan dan kenyamanan penggunaan program, serta merasakan manfaat program untuk pengguna yang membutuhkan dukungan untuk merakit komponen komputer untuk bermain game.

#### 6.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Perangkat lunak dilengkapi dengan fitur mengkonfigurasi sendiri komponen komputer setelah keluar hasil akhir.
- Perangkat lunak dilengkapi dengan statistik untuk mencatat kunjungan situs maupun seberapa banyak setiap komponen dan game yang digunakan.
- Sistem memiliki minimal dua bahasa, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.
- Sistem memiliki fitur login untuk pengguna umum untuk bisa menyimpan hasil.
- Perangkat lunak memiliki halaman petunjuk penggunaan.
- Pengguna dapat memilih *Game* berdasarkan dari gambarnya.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Sibero, I. C. (2009) *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, first edition. MediaKom, Yogyakarta.
- [2] Turban, E., E.Aronson, J., dan Liang, T. P. (2005) *Decision Suport Systems and Intelligent System*. Pearson Education, USA.
- [3] Pressman, R. S. (2003) *Software Engineering: A Practitioner's Approach with Bonus Chapter on Agile Development*, fifth edition. McGraw-Hill Higher Education, United States.
- [4] Setyaji, J. (2010) *Buku Pintar Menguasai Komputer & Laptop*, first edition. Mediakita, Jakarta.
- [5] Benchmark, U. (2019) User benchmark. <https://www.userbenchmark.com/>. 20 November 2019.
- [6] Husdawg (2019) Can i run it? <https://systemrequirementslab.com/cyri>. 20 November 2019.
- [7] Reenskaug, T. dan Coplien, J. O. (2009) The dci architecture: A new vision of object-oriented programming. *Artima Developer*, **1**.