

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Dari skripsi ini dihasilkan sebuah perangkat lunak baru yang mampu mengidentifikasi penyakit *Lazy Eye* pada anak berdasarkan gejala yang dimasukkan dan dapat memberikan informasi tentang penyakit *Lazy Eye*.
2. Perangkat lunak yang dihasilkan mampu mengidentifikasi penyakit *Lazy Eye* dengan perhitungan probabilitasnya menggunakan metode *Dempster Shafer*.
3. Sistem yang di buat menggunakan bahasa pemograman *Visual Basic 2010* yang dapat beraksi layaknya pakar.
4. Sistem ini dapat digunakan sebagai media konsultasi bagi paramedis.

#### V.2. Saran

Berdasarkan pada pengujian yang dilakukan berupa sistem pakar yang digunakan para medis untuk mengidentifikasi penyakit *Lazy Eye* pada anak, masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu maka saran yang diberikan adalah sebagi berikut:

1. Untuk mengidentifikasi penyakit *Lazy Eye* lebih akurat bisa dengan dukungan data laboratorium.

2. Penelitian lebih lanjut di harapkan dapat mengembangkan model sistem pakar yang lebih interaktif dan dinamis seperti yang berbasis web.
3. Penelitian lebih lanjut di harapkan dapat menggunakan metode penalaran non monotonis yang berbeda misalnya menggunakan metode *Bayes*, atau *Certainty Factor* (CF), serta bisa membandingkan efisiensi serta akurasi dengan metode *Dempster Shafer*