

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan mengenai aplikasi AS OUR DRAFT, Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dapat menampilkan informasi saran *pick* dan *ban* sesuai dengan data yang terdapat didalam database.
2. Aplikasi dapat menampilkan informasi nama *hero*, *role*, *attack damage*, *armor*, *hit points*, *mana* dan *skill* untuk masing-masing *hero*.
3. Aplikasi terbukti dapat membantu tim DOTA As Our Wish (AOW) untuk memilih *hero pick* dan *ban* pada saat proses draft picking berlangsung.

#### 5.2 Saran

Adapun saran bagi para pengembang dan peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi ini adalah:

1. Data *Hero* yang digunakan ditambah, dari yang saat ini berjumlah 40 *hero*, ditambahkan menjadi 100 *hero*

2. Sistem belum dapat memberikan saran *pick* dan *ban* berdasarkan kombinasi *hero* atau jumlah nama hero yang diinputkan kedalam sistem berjumlah lebih dari satu
3. Aplikasi ini menggunakan tim dota As Our Wish sebagai sumber data untuk memberikan saran. Kedepan, sumber data yang digunakan, dapat diperoleh dari tim-tim dota kelas dunia yang berpartisipasi pada turnamen internasional. Sehingga aplikasi ini diharapkan dapat lebih bermanfaat lagi bagi semua pemain dotadidunia.

