BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tentang *game* Mobile Legends dan menerapkan algoritma *Naive Bayes* terhadap *game* tersebut, hasil akurasi yang didapatkan dengan menggunakan *ability effect, durability, offense* dan *difficulty* sebagai paramaternya adalah sebanyak 16 pertandingan dengan prediksi benar dari 30 pertandingan atau dalam bentuk persentase sebesar 75% dan tingkat error sebesar 25%. Angka tersebut masih belum cukup karena masih belum menginjak angka persentase diatas 90% dan untuk meningkatkan tingkat akurasi dari prediksi mungkin dibutuhkan parameter lain atau kombinasi algoritma lain. Namun implementasi algoritma *Naive Bayes* terhadap game Mobile Legends berhasil diterapkan dengan tingkat akurasi benar sebesar 75%.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan maka penulis menyimpulkan beberapa hal yang kemungkinan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, antara lain :

1. Untuk melakukan penelitian tentang *game* Mobile Legends diperlukan parameter-parameter atau kombinasi algoritma lain yang mampu memeberikan nilai *output* yang lebih baik sehingga diharapkan mampu memberikan tingkat akurasi yang lebih tinggi.
2. Dikarenakan *game* Mobile Legends masih terlalu luas untuk dilakukan penelitian maka penelitian yang selanjutnya diharapkan lebih mendalami lagi algoritma-algoritma yang dapat digunakan sebagai prediksi kemenangan tim.

Halaman ini sengaja dikosongkan.