

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu metode K-Means clustering dapat digunakan untuk memilih hero pada mobile legends bang bang berdasarkan status dasar pada setiap hero. Untuk kinerja metode K-Means clustering tergolong kurang optimal untuk hasil validitas data. Pada Silhouette score dan Davies-bouldin score adalah 0.5423 dan 0.5063, jika nilai 0 adalah optimal, maka nilai akurasi dari Silhouette score dan Davies-bouldin score 45,68% dan 49,37%. Ada beberapa hero yang memiliki atribut yang cukup rendah dibandingkan hero yang lain, itu menjadikan pada cluster 3 hanya memiliki 3 hero saja. Hasil dari pengolahan 110 hero pada mobile legends bang bang menghasilkan 5 cluster. Cluster 1 berisi 43 hero dengan role Roam, cluster 2 berisi 26 data dengan role EXP Lane, cluster 3 berisi 3 data dengan role Mid Lane, cluster 4 berisi 24 data dengan role Gold Lane, dan cluster 5 berisi 14 data dengan role Jungler.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan dengan menambahkan parameter berupa skill atau pertumbuhan setiap level di setiap hero mobile legends bang bang. Pada penelitian ini memiliki beberapa parameter yang tidak diambil seperti Mana, mana regen, attack speed, dan movement speed dikarenakan pada penelitian ini meneliti seberapa bagus setiap hero pada saat awal game dimulai. Mekanik dalam game Mobile Legends dapat menjadi saran pada penelitian selanjutnya karena ada beberapa parameter yang dapat diteliti seperti waktu terbaik untuk rotasi membantu hero lain, apa yang harus dilakukan oleh seorang marksman disaat terjadinya perang, hero apa saja yang cocok untuk mematahkan kombinasi musuh, dan lain sebagainya.