

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang perbandingan tingkat performa sistem prediksi hero pada game mobile legend menggunakan algoritma KNN dan k - means, pada bab – bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma KNN dan K-Means dapat digunakan dalam membangun sistem prediksi hero pada Mobile Legend.
2. Sistem prediksi yang dibuat dengan algoritma KNN memiliki performa akurasi 86%, presisi 87,6% dan recall 87,8%, sedangkan sistem dengan algoritma K-Means memiliki performa akurasi 84%, presisi 85,4% dan recall 85,4%
3. Sistem ini dapat membantu dalam melakukan prediksi pada Mobile Legend

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis menyadari penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan sehingga diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lebih baik lagi. Penulis memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Sistem ini akan lebih baik, jika dapat mengembangkan perhitungan dan olah data pembobotan.
2. Meningkatkan kualitas dari segi keamanan
3. Sistem ini masih dibangun secara *offline*, atau website berbasis *offline*, untuk kedepannya dapat dikembangkan, sehingga memudahkan dalam pengaksesan sistem.
4. Dengan sistem yang baru, pengguna sistem disarankan untuk memperhatikan kekurangan dan kelemahan sistem baru agar dapat dikembangkan kedepannya menjadi sistem yang lebih baik dan optimal.

