

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil performa yang didapatkan dari proses penelitian yang telah dilakukan terhadap data recommendation dari data review game sebanyak 20.000 data, yang dimana data recommendation tersebut dibagi menjadi 2 data yaitu data untuk training dan data untuk testing masing-masing data terbagi menjadi 14.000 data untuk training dan 6.000 data untuk testing, dengan menggunakan teknik *Support Vector Machine* didapatkan nilai *confusion matrix* yaitu nilai true positif = 4462, nilai false positif = 1538 dan untuk masing-masing nilai true negative dan false negative masing-masing bernilai 0. Sehingga sebagai pengukuran performanya didapatkan untuk nilai *f1 score* nya yaitu 300%, nilai *precision* yang didapatkan yaitu sebesar 74,36% dan untuk nilai *recall* yang didapatkan sebesar 100%, berdasarkan nilai *f1 score* yang diperoleh, secara representasi jika *F1 Score* memiliki skor yang baik mengindikasikan bahwa model klasifikasi terhadap penelitian ini memiliki nilai presisi dan *recall* yang baik.

5.2 Saran

Pada data review game merupakan data yang imbalance sehingga untuk proses klasifikasinya tidak optimal yang dimana untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan teknik untuk membuat data tersebut balance atau seimbang sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih optimal dan dapat membandingkan hasil klasifikasi yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan teknik SVM untuk

melakukan proses klasifikasi, untuk kedepannya bisa menggunakan teknik algoritma yang lainnya untuk membandingkan hasil performa yang diperoleh.

