

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan yang telah dilakukan yaitu :

1. Dari hasil analisis, terlihat bahwa Sebagian mahasiswa mengalami kecanduan ringan sebanyak 51, kecanduan sedang sebanyak 24, kecanduan berat sebanyak 10, hal ini menunjukkan bahwa pentingnya kesadaran diri akan masalah kecanduan gawai dikalangan mahasiswa,
2. Cara yang digunakan peneliti untuk mengklasifikasi kecanduan gawai menggunakan sas- sv dengan metode knn yaitu, kumpulan data mahasiswa menggunakan kuesioner sas sv dan algoritma knn akan mengelompokkan individu kedalam kategori kecanduan ringan, sedang, berat.

Pengujian metode KNN dapat di terapkan untuk mengukur Tingkat kecanduan pada mahasiswa Informatika Universitas Amikom Yogyakarta dengan hasil akurasi pada setiap nilai k dengan data training 85 dan data testing didapatkan setiap akurasi yang berbeda yaitu K=3 didapatkan akurasi 76%.

5.2 Saran

Mengubah pola dalam menggunakan gadget yang berlebihan, menggunakan gawai seperlunya sesuai kebutuhan, yang paling penting untuk mengubah durasi penggunaan gawai. Perlu dipertimbangkan teknologi yang berkembang sangat cepat penggunaan gawai akan berdampak pada Kesehatan mata, pendengaran, pola tidur, dan Kesehatan mental.