

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan dalam Bab III, studi ini bertujuan untuk mengatasi tantangan peningkatan penjualan game global dari 2,47% menjadi 4% dalam jangka waktu satu tahun mendatang. Proses ini mengikutsertakan berbagai tahapan, mulai dari akuisisi data, pemahaman masalah bisnis, persiapan data, analisis eksploratif, evaluasi, visualisasi data, komunikasi hasil, hingga integrasi hasil analisis ke dalam website. Temuan dari analisis tersebut menunjukkan bahwa puncak penjualan terjadi pada tahun 2008 dengan total \$688,29 juta, sedangkan titik terendah tercatat pada tahun 2016 dengan \$175,93 juta. Analisis lebih lanjut melibatkan tiga game dengan penjualan tertinggi di wilayah Amerika Utara, Eropa, Jepang, dan wilayah lain, lima *publisher*, lima *genre*, serta lima game dengan penjualan teratas secara global.

Dari hasil temuan ini, beberapa rekomendasi strategis telah disusun untuk mengatasi permasalahan bisnis yang telah diidentifikasi. Sebagai hasil dari Bab III, disajikan sebuah dashboard visualisasi data yang dirancang untuk memantau kinerja game di tingkat global, menganalisis tren penjualan, popularitas, dan demografi pengguna. Dashboard ini diharapkan dapat mendukung pengambilan keputusan bisnis yang berbasis data, mendorong inovasi, dan memperkuat posisi pasar global. Selanjutnya, pengembangan produk ini juga menghasilkan sebuah website yang bertujuan untuk memberikan dokumentasi tahapan analisis dan visualisasi data.

4.2 Saran

Dalam analisis dan visualisasi data peningkatan penjualan video game global dengan metode pendekatan *exploratory data analysis* ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam tahapan proses analisis dan pengembangan website. Adapun saran yang dapat ditingkatkan oleh peneliti selanjutnya telah dijabarkan sebagai berikut.

1. Menggabungkan dataset lain yang memiliki kesinambungan pada dataset video game guna mendapatkan analisis yang lebih baik.

2. Menambahkan metode analisis serta penggunaan algoritma yang relevan dengan proses analisis data video game.
3. Meningkatkan sisi *frontend* website yang lebih baik.

