

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dari rumusan masalah dan penelitian yang penulis lakukan mendapatkan 2 kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *fuzzy* dapat digunakan untuk membangun sistem ini dan dapat memberikan sebuah hasil rekomendasi prediksi bagi pemain Genshin Impact.
2. Pengujian dengan 50 responden mendapatkan hasil akurasi 77.72% yang mana hasil pengujian tersebut banyak responden yang memilih setuju dan mendapatkan hasil positif dari responden.

### **5.2 Saran**

Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya, ada beberapa saran yang dapat diambil yaitu:

1. Menambahkan beberapa variabel lagi, dalam pembangunan sistem rekomendasi ini menggunakan 4 variabel fuzzy dalam memberikan prediksi rekomendasi, diharapkan dengan menambah variabel agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari penelitian ini.
2. Dapat menggunakan atau memadukan metode lain untuk memberikan hasil rekomendasi yang lebih baik.
3. Dalam proses pengerjaan mungkin hasil rekomendasi yang di tunjukan tidak bisa secara penuh menjadi rekomendasi yang baik, ini tergantung dengan pemain sehingga hasil yang di tunjukan bisa menjadi tidak selalu benar.
4. Kekurangan dari penelitian ini dalam melakukan proses rekomendasi data hanya terbatas pada main stat karakter tidak sehingga mengurangi akurasi dari rekomendasi ini, lalu sistem juga belum menghadirkan fitur login untuk menyimpan data rekomendasi pemain yang pernah menggunakannya.