

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab rumusan masalah:

1. Faktor yang paling berpengaruh terhadap kemenangan dalam pertandingan *Mobile Legends* berdasarkan data yang tersedia, yaitu *Winrate_A* dan *Winrate_B*. Sedangkan jika berdasarkan *hero*, yaitu *hero_A_Bruno*, *A_Khaled*, *A_Phoveus*, *A_Xavier* dan *A_Zhask*.
2. Tingkat akurasi algoritma *Decision Tree* dalam memprediksi hasil pertandingan *Mobile Legends* menghasilkan akurasi tertinggi sebesar 98% dan *cross-validation* 95,50%. Hal ini menunjukkan *Decision Tree* mampu memprediksi hasil pertandingan dengan sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Disarankan untuk menggunakan dataset yang lebih besar dan beragam, seperti: perolehan *Gold/menit*, perolehan *Lord/Turtle*, *Damage* yang diterima, *Damage* yang diberikan, dll, untuk meningkatkan performa model.
2. Selain *Chi-Square* dan *RFE*, metode seleksi fitur lain dapat dieksplorasi untuk membandingkan hasil dan efisiensi model.
3. Menggunakan algoritma lain untuk meningkatkan performa lebih lanjut.