

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada sistem *Genshin Impact Lore Explorer*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian:

1. Kinerja Metode Identifikasi Entitas: Penerapan metode *Dictionary-based Named Entity Recognition (NER)* yang dikombinasikan dengan *Regular Expression* terbukti efektif dalam mengidentifikasi entitas spesifik pada domain cerita *game* fantasi. Metode ini mampu menangani tantangan ambiguitas istilah (seperti perbedaan nama item dan lokasi) secara presisi tanpa memerlukan proses pelatihan model (*training*) yang kompleks, sehingga cocok untuk dataset dengan glosarium tertutup dan unik.
2. Representasi Struktur *Knowledge Graph*: Perancangan struktur *Knowledge Graph* berbasis relasi kemunculan bersama (*co-occurrence*) berhasil memetakan interaksi antar karakter secara akurat. Analisis *Degree Centrality* pada graf membuktikan bahwa struktur jaringan yang dibangun selaras dengan fakta narasi, di mana tokoh sentral seperti "Traveler" dan "Paimon" teridentifikasi sebagai simpul dengan konektivitas tertinggi dalam cerita *Region Fontaine*.
3. Validitas dan Performa Model: Hasil evaluasi menunjukkan tingkat akurasi yang sangat tinggi dengan perolehan nilai *F1-Score* sebesar 98,41%. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis kamus manual (*manual dictionary*) memiliki reliabilitas yang sangat kuat dalam mengekstraksi informasi dari data teks tidak terstruktur. Pengujian ini juga mengonfirmasi bahwa ketergantungan sistem pada kelengkapan basis data kamus merupakan faktor penentu utama dalam keberhasilan penemuan entitas pada narasi yang terus berkembang.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Beberapa saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang antara lain:

1. Pengembangan Metode Ekstraksi (*Hybrid Approach*): Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan metode *Deep Learning* atau pendekatan hibrida (menggabungkan kamus dan *Machine Learning*) agar sistem mampu mengenali entitas baru yang belum terdaftar di kamus secara otomatis, serta memahami konteks kalimat dengan lebih baik.
2. Penambahan Fitur Analisis Sentimen: Sistem saat ini hanya memetakan frekuensi interaksi (kuantitas). Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur analisis sentimen untuk mengetahui kualitas hubungan antar karakter (misalnya: mengklasifikasikan hubungan sebagai aliansi/positif atau konflik/negatif).
3. Perluasan Cakupan Data: Saat ini sistem hanya terbatas pada data narasi Region Fontaine. Pengembangan selanjutnya dapat mengintegrasikan data dari seluruh region di Genshin Impact untuk membangun *Knowledge Graph* yang utuh dan komprehensif.
4. Adaptabilitas pada Domain Narasi Lain: Kerangka kerja sistem ini tidak terbatas pada domain *video game* saja. Penelitian selanjutnya dapat mengadaptasi metodologi ini untuk menganalisis naskah film (*screenplay*) atau novel digital. Hal ini dimungkinkan karena struktur dialog dan narasi pada media tersebut memiliki pola kemunculan entitas yang serupa, sehingga metode *Dictionary-based NER* dan visualisasi graf dapat digunakan untuk membedah kompleksitas alur cerita dalam karya sastra digital lainnya.