

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian dan pembahasan dari Klasifikasi *Rating Games* Menggunakan Algoritma *Naïve Bayes* Dan *KNN* Berdasarkan *International Age Rating Coalition (IARC)*, dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil yang didapatkan pada penelitian bahwa algoritma *K-Nearest Neighbors* cenderung memiliki akurasi lebih tinggi dibandingkan dengan algoritma *Naïve Bayes* dalam pengklasifikasian *rating Games* dengan pembagian data 3 skenario.
2. Perbandingan hasil akurasi tidak terlalu signifikan antara kedua algoritma karena hanya selisih 1%, algoritma *KNN* menghasilkan akurasi sebesar 0,974026 atau 97% sedangkan algoritma *Naïve Bayes* menghasilkan akurasi lebih rendah sebesar 0,961039 atau 96%.
3. Konsep algoritma dan dataset sangat memengaruhi hasil sebuah akurasi dari serangkaian perhitungan klasifikasi.

#### **5.2 Saran**

Dari penelitian yang sudah dilakukan di atas, tentunya masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Perbaikan tersebut dapat melalui saran-saran yang bersifat membangun agar dalam penelitian selanjutnya dapat menghasilkan hasil penelitian yang lebih baik. Adapun saran yang dapat diberikan adalah:

1. Penambahan jumlah data *Games* melalui *platform-platform* lain agar dapat menambah tingkat keakuratan dan kompleksitas model klasifikasi yang akan dirancang.
2. Penggunaan metode *machine learning* atau *data mining* lainnya dalam hal pengklasifikasian *rating Games*.
3. Penambahan atribut-atribut guna memberikan keakuratan dalam pengujian sebuah model klasifikasi.