

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.