

ABSTRAK

PERBANDINGAN ALGORITMA *NAÏVE BAYES* DAN *KNN* DALAM KLASIFIKASI *RATING GAMES* BERDASARKAN *INTERNATIONAL AGE RATING COALITION (IARC)*

Oleh

Muhammad Albirra Arsyi Rizqi 20103054

Game merupakan bentuk hiburan yang populer di masyarakat modern, dengan pertumbuhan industri *Game* yang pesat. Namun, tidak semua *Game* sesuai untuk semua usia, sehingga penting untuk memiliki sistem *rating* yang dapat membantu pemain memilih *Game* yang sesuai dengan usia mereka. *International Age Rating Coalition (IARC)* adalah salah satu badan yang memberikan *rating Games* untuk beberapa negara, termasuk Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan akurasi algoritma *Naïve Bayes* dan *K-Nearest Neighbors (KNN)* dalam mengklasifikasikan *rating Games* berdasarkan *IARC*. Data *rating Games* dikumpulkan dari platform penyedia *Games* dan dibagi menjadi 3 skenario pembagian data. Algoritma *Naïve Bayes* dan *KNN* diterapkan pada data untuk memprediksi *rating Games*. Pengujian dilakukan dengan mengukur akurasi, presisi, *recall*, dan *F-measure* dari kedua algoritma. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Naïve Bayes* memiliki akurasi sebesar 96%, sedangkan *KNN* memiliki akurasi 97%. Meskipun *KNN* sedikit lebih unggul, perbedaan ini tidak terlalu signifikan. Dalam konteks ini, konsep algoritma dan dataset memengaruhi hasil akurasi, menyoroti pentingnya pemilihan algoritma yang tepat untuk klasifikasi yang optimal. *KNN* cenderung memberikan kinerja yang sedikit lebih baik daripada *Naïve Bayes* dalam memprediksi *rating Games* berdasarkan *IARC*.

Kata Kunci: *IARC*, Klasifikasi, *KNN*, *Game*, Prediksi, *Naïve bayes*.