

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian “Klasifikasi Penggunaan Karakter dan Tim Pada *Spiral Abyss* di *Game Genshin Impact* Menggunakan Algoritma Naive Bayes *Classifier*” dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil akurasi yang di dapatkan pada penelitian ini ada 2, yaitu:
 - a. Hasil akurasi untuk model klasifikasi tanpa menggunakan ROS adalah 70%
 - b. Hasil akurasi untuk model klasifikasi dengan menggunakan ROS adalah 94%

Dari dua model tersebut dapat dibuktikan bahwa adanya pemerataan persebaran data pada tiap-tiap kelas mempengaruhi akurasi yang dihasilkan dari suatu model.

2. Algoritma Naive Bayes *Classifier* terbukti dapat melakukan klasifikasi pada penggunaan karakter dan tim di *game* Genshin Impact.

5.2 Saran

Dari penelitian Klasifikasi Penggunaan Karakter Pada *Spiral Abyss* di *Game Genshin Impact* Menggunakan Metode Naive Bayes *Classifier* yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki atau diimprovisasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Menggunakan fitur yang lebih lengkap untuk setiap karakter dan tim-nya. Contoh: *Vision* atau kekuatan elemen yang dimiliki masing-masing karakter dalam sebuah tim, jenis senjata, dan jenis tantangan yang ada pada *Spiral Abyss*.
2. Dibuat sistem dengan interface web atau desktop agar lebih mudah dipahami serta bisa dilakukan uji coba prediksi tim oleh user.