

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dari penulisan skripsi ini selain kesimpulan akan diberikan juga saran-saran untuk penelitian lanjutan yang dapat dilakukan pada masa yang akan datang.

Adapun kesimpulan yang dapat diberikan oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan adalah Penerapan *Data mining* Untuk Menentukan *Tren Game* Di Kalangan Mahasiswa Menggunakan Metode *K-Means*.
2. Perhitungan manual yang telah dilakukan serta perbandingan menggunakan *tools rapidminer* menunjukkan hasil bahwa dari 20 *game* yang telah ditentukan *game mobile legends* dan *PUBG Mobile* memiliki tingkat pengguna tertinggi, kesimpulan ini berdasarkan dari 86 responden yang menjawab bermain *game* dari total 112 responden pada kuisioner.

V.2. Saran

Adapun saran penulis demi tercapainya tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembang mungkin harus melakukan *cluster* yang lebih luas untuk menentukan responden seperti umur, wilayah tertentu untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengembang *game*.
2. Dalam *data mining*, diperlukan data responden yang lebih banyak agar perhitungan yang dilakukan lebih akurat.
3. Seiring perkembangan teknologi khususnya dibidang game elektronik maka diperlukannya penelitian yang berkelanjutan guna mengetahui game game apa saja yang sedang tren pada masa itu.