

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran terkait dengan penilitian yang telah dilakukan dan dijelaskan pada Bab terdahulu.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan pemain dalam menemukan video game yang sesuai dengan preferensi mereka di tengah banyaknya pilihan game dapat diatasi melalui pembangunan sistem rekomendasi video game. Sistem yang dikembangkan mampu membantu pengguna dalam menyaring dan menampilkan rekomendasi game yang relevan dengan mengombinasikan pendekatan *Content-Based Filtering* dan *Association Rule*. Metode *Content-Based Filtering* dimanfaatkan untuk menghasilkan rekomendasi berdasarkan kesamaan atribut dan karakteristik konten game, sedangkan metode *Association Rule* digunakan untuk menemukan pola keterkaitan antar game berdasarkan data histori pengguna. Penggabungan kedua metode tersebut dalam bentuk sistem rekomendasi hybrid dengan beberapa skenario pembobotan memungkinkan sistem untuk menyesuaikan kontribusi masing-masing metode, sehingga kualitas rekomendasi yang dihasilkan menjadi lebih optimal.

Tingkat efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap sistem rekomendasi video game dievaluasi menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan melibatkan 35 responden. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem rekomendasi hybrid dengan pembobotan seimbang antara *Content-Based Filtering* dan *Association Rule* sebesar 50% : 50% memperoleh tingkat kepuasan pengguna tertinggi dengan nilai rata-rata kepuasan sebesar 89.36%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem rekomendasi yang dibangun efektif dan mampu memenuhi preferensi pengguna dengan sangat baik dibandingkan skenario pembobotan lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah sebagai

berikut:

1. Sistem yang dikembangkan pada penelitian ini masih berfokus pada fitur rekomendasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan sistem menjadi aplikasi yang lebih fungsional secara utuh, misalnya dengan menambahkan fitur pencarian, pengelompokan kategori game, profil pengguna, serta riwayat interaksi pengguna agar pengalaman penggunaan sistem menjadi lebih lengkap.
2. Data yang digunakan dalam penelitian ini masih terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan data dalam jumlah yang lebih besar dan beragam, baik dari sisi jumlah game maupun variasi preferensi pengguna, sehingga kualitas rekomendasi yang dihasilkan dapat semakin meningkat.
3. Pengembangan selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan data perilaku pengguna secara real-time, seperti riwayat pencarian, waktu bermain, atau interaksi pengguna lainnya, agar sistem mampu memberikan rekomendasi yang lebih relevan dan personal.

