

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dari hasil penelitian yang menjawab tujuan penelitian, serta saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan yang menjawab tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tercapainya Tujuan Perancangan Sistem

Penelitian ini telah berhasil merancang dan membangun sistem rekomendasi *counter-pick hero Mobile Legends* berbasis *website* sesuai dengan tujuan utama penelitian. Sistem yang dibangun menerapkan algoritma *Content-Based Filtering* (CBF) yang bekerja dengan membandingkan Vektor Kelemahan (V_{weak}) *hero* musuh dengan Vektor Kemampuan (V_{has}) calon *counter*. Berdasarkan hasil pengujian, sistem terbukti valid dalam memproses *input role* dan *hero* musuh, serta mampu menghasilkan rekomendasi yang relevan dengan tingkat akurasi yang diukur melalui *Cosine Similarity Score*. Dengan demikian, sistem ini telah siap digunakan untuk membantu pemain dalam menentukan strategi pemilihan *hero*.

2. Hasil Pengukuran Kepuasan Pengguna

Tujuan penelitian untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna telah berhasil dicapai menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap 34 responden, diperoleh hasil bahwa pengguna merasa sangat puas terhadap *website* yang dibangun. Hal ini dibuktikan dengan perolehan total skor kepuasan sebesar 90.30% yang masuk dalam kategori "Sangat Puas". Tingginya persentase ini mengindikasikan bahwa sistem dinilai akurat, mudah digunakan, dan memiliki konten yang bermanfaat bagi para pemain *Mobile Legends*.

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan sistem ini di masa mendatang agar menjadi lebih baik:

1. Pengembangan Fitur Permainan dan Strategi

Sistem saat ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur rekomendasi yang lebih mendalam, seperti rekomendasi *item build* dan *emblem* yang spesifik untuk melawan musuh tertentu. Selain itu, disarankan untuk mengembangkan modul rekomendasi komposisi tim (5v5) yang tidak hanya berfokus pada *counter* lawan, tetapi juga mempertimbangkan sinergi antar kawan. Fitur notifikasi mengenai perubahan strategi atau *meta game* juga dapat ditambahkan agar pengguna selalu mendapatkan informasi taktik terbaru.

2. Peningkatan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna

Guna meningkatkan kenyamanan pengguna, antarmuka *website* dapat diperbarui menjadi lebih interaktif dengan visualisasi data statistik yang menarik. Pengembangan fitur personalisasi akun juga disarankan agar rekomendasi dapat disesuaikan dengan *hero pool* atau preferensi gaya bermain masing-masing pengguna. Selain itu, optimalisasi *responsive design* perlu ditingkatkan agar tampilan sistem tetap proporsional dan nyaman saat diakses melalui perangkat *mobile* atau *smartphone*.

3. Ekspansi Data dan Platform

Untuk menjaga relevansi rekomendasi, perlu dilakukan perluasan *database* dengan atribut *hero* yang lebih detail dan integrasi dengan API resmi *Mobile Legends* agar data dapat diperbarui secara *real-time* mengikuti *patch* terbaru. Di masa mendatang, sistem ini juga disarankan untuk dikembangkan ke dalam bentuk aplikasi *mobile* (Android/iOS) serta dilengkapi dengan fitur analitik untuk melacak efektivitas rekomendasi dalam pertandingan yang sesungguhnya.