

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penitili jelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan program ini diawali dengan pengumpulan data berdasarkan pertandingan MPL Indonesia *Season 12* pada pertandingan *Regular Season*. Setelah itu data yang sudah dikumpulkan dilakukan praproses menurut atribut hero yang dimiliki pada setiap hero dari setiap tim dan dilakukan perhitungan probabilitas kemenangan berdasarkan hero yang dipilih.
2. Variabel yang mempengaruhi kemenangan dalam permainan bergantung pada role hero yang dipilih, winrate specialty hero, tingkat kesulitan hero, durability, offense, serta hasil pertandingan yang dicatat sebagai kemenangan atau kekalahan.
3. Besaran tingkat akurasi pada penelitian ini adalah sebesar 84%, dengan data sampel yang diklasifikasikan benar sebanyak 168 dari 200 data. Sedangkan sisa dari data yang diklasifikasikan dengan salah sebanyak 32 dari 2000 data dan memiliki persentase sebesar 16%.

#### **5.2 Saran**

Pada penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengumpulkan data yang hanya didapatkan melalui hasil pertandingan dari turnamen besar Mobile Legends. Pada setiap patch terdapat perubahan kemampuan setiap hero dan masih harus dilakukan pembaruan untuk mengikuti perkembangan patch dikarenakan sangat mempengaruhi hasil dari sebuah pertandingan. Selain itu, data pertandingan yang lebih banyak akan mendukung hasil akurasi lebih baik lagi.