

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Logistic Regression (LR)* dengan optimasi *Multi-Swarm Optimization (MSO)* dalam memprediksi kemenangan dalam permainan DOTA 2 dalam sistem ini dapat menghasilkan bobot yang sangat baik melalui proses optimasi, bobot tersebut kemudian digunakan dalam proses prediksi pertandingan menggunakan metode *Logistic Regression* dan menghasilkan tingkat akurasi terendah sebesar 95,76% dengan akurasi tertinggi sebesar 97,51%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode yang digunakan dapat menghasilkan solusi yang optimal.

5.2 Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan dengan penambahan jumlah fitur yang mempengaruhi proses prediksi, salah satunya adalah item yang sangat mempengaruhi kondisi berjalannya permainan selama permainan berlangsung. Penambahkan beberapa fitur seperti fitur prediksi berdasarkan pemilihan karakter dalam permainan, ataupun berdasarkan para pemain yang memainkan permainan DOTA 2 juga dapat dilakukan, berhubung akses data diberbagai macam pertandingan yang mudah didapatkan.

