BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

implementasi algoritma neural network backpropagation pada game dazzle dapat digunakan untuk memprediksi pergerakan arah yang harus diambil untuk penggeseran karaker sesuai dengan data latih yang digunakan. Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkah hasil dengan parameter yang digunakan 9 perceptron pada hidden layer, learning 0.2 , nilai batas error 0.00001 memiliki nilai akurasi yang paling tinggi dibandingkan model arsitektur jaringan lainnya. Nilai akurasi ini memperlihatkan bawah data yang diuji memiliki nilai yang paling mendekati nilai dari data output pelatihan dan memiliki tingkat akurasi prediksi pengklasifikasian arah sebesar 54.65%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat diberikan saran-saran untuk diberikan dalam pengembangan selanjutnya yaitu

1. Arsitektur jaringan yang digunakan sebaiknya menggunakan variabel yang berbeda untuk menghasilkan arsitektur jaringan yang mampu memilih posisi karakter yang akan digeserkan.
2. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan tinggat akurasi sebesar 54.56%, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan algoritma *neural network* lainnya apakah akan mendapatkan tinggkat akurasi yang lebih besar dari penelitian yang sudah dilakukan.