# BAB 5
# KESIMPULAN DAN SARAN

## 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian metode N-Gram yang dilakukan pada *game* tenis meja dapat diambil kesimpulan bahwa metode N-Gram dapat berjalan pada game tenis meja ini. Metode N-Gram yang diterapkan pada NPC (*Non  Player Character*) dapat memprediksi arah pukulan bola dengan tepat setelah membaca beberapa pukulan dari player sesuai dengan *window key* yang telah ditentukan. Semakin banyak *key* yang tercipta semakin NPC lebih banyak memprediksi memprediksi dengan tepat pukulan *player*. Dari hasil uji metode yang dilakukan NPC dapat memprediksi 9 arah pukulan dari 20 pukulan yang telah dilakukan oleh *player*.

## 1.2 Saran

*Game* ini belum luput dari kesalahan dan masih banyak kekurangan. Metode N-Gram yang digunakan memiliki nilai n atau window size 3 yang mempunyai nilai akurasi sekitar 50 persen. Metode N-Gram yang digunakan pada game ini agar menjadi lebih baik sebaiknya menggunakan ukuran *window* kurang dari 5 yang mempunyai nilai akurasi sekitar 70 persen menurut tabel *different window size* karena memperbesar *window size* pada awalnya akan memperakurat prediksi yang dilakukan, namun juga jika semakin besar akan menurunkan keakuratan prediksi.