

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan model Regresi Linier Berganda yang dapat digunakan untuk memprediksi kinerja pemain Mobile Legends. Model ini memanfaatkan berbagai metrik kinerja seperti KDA, Gold per Menit, Turret Damage, Damage Diberikan, Damage Diterima, dan Kill Partisipasi.
2. Implementasi Algoritma Genetika dalam penelitian ini berhasil mengoptimalkan proses seleksi tim Mobile Legends. Algoritma ini menggunakan hasil prediksi kinerja dari model Regresi Linier Berganda untuk memilih kombinasi pemain yang paling optimal.
3. Analisis dari model Regresi Linier Berganda yang telah dioptimalkan mengidentifikasi beberapa faktor utama yang berpengaruh signifikan terhadap kinerja pemain Mobile Legends. Faktor-faktor ini termasuk Kill Partisipasi dan Kill Death Asisst (KDA).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian serta kesimpulan yang telah diberikan diatas, maka penuliis dapat memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya terbatas pada seleksi tim eSports Mobile Legends saja, tetapi juga pada semua bidang keolahragaan. Dengan demikian, penggunaan metode regresi linear berganda dan algoritma genetika ini akan mendapatkan lebih banyak referensi dan aplikasi di masa depan, memperkaya literatur dan praktik dalam seleksi tim olahraga..
2. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, berdasarkan penelitian ini yang hanya menggunakan satu data pertandingan karena turnamen ini menggunakan sistem eliminasi dan keterbatasan waktu, akan lebih baik jika penelitian ini dikembangkan dengan memberikan setiap pemain yang akan diseleksi jatah minimal 10 pertandingan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang benar-benar akurat dan representatif dari performa pemain.