

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil *clustering* yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Setelah menggunakan *Elbow Method* dan *Davies-Boulding Score*, angka terbaik untuk melakukan *clustering* menggunakan K-Means adalah 2, dan 3. Namun dikarenakan fitur didalam aplikasi cukup banyak, peneliti memasukan ‘k’ dengan nilai 5. Dan *cluster* yang dihasilkan adalah *cluster* 0, *cluster* 1, *cluster* 2, *cluster* 3, *cluster* 4 dan *cluster* 5. Dimana *cluster* 0 terdiri dari 7 pengguna, *cluster* 1 terdiri dari 18 pengguna, *cluster* 2 terdiri dari 23 pengguna, *cluster* 3 dan 4 terdiri dari 13 pengguna.
2. Berdasarkan *cluster* yang ditemukan, disarankan untuk pengembang tim aplikasi Codr untuk menambah fitur bahasa Indonesia, *geust mode* (pengguna tidak diharuskan *login*), fitur *hint* ketika mengerjakan tugas / *exercise*, dan pengguna bisa membuat *playground* robot sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan dari beberapa kesimpulan diatas, penulis dapat memberi beberapa saran, bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan pendekatan *Machine Learning* Naïve Bayes Classifier untuk membandingkan performa dalam mengklasifikasi pengguna aplikasi Codr.