

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian implementasi ANN untuk mengenali kepribadian seseorang menggunakan model *big five personality* berdasarkan *rating* genre video *game* yang diberikan responden menghasilkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut yaitu sebagai berikut.

1. ANN dirancang dengan memenuhi beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu melakukan pembuatan kuesioner, yaitu kuesioner demografi, kuesioner preferensi genre video *game*, dan kuesioner BFI-S. Tahapan kedua yaitu melakukan pengumpulan data dengan menggunakan ketiga kuesioner sebelumnya hingga terkumpul sebanyak 118 data. Tahapan ketiga yaitu melakukan eksperimen dengan menggunakan data yang telah terkumpul sebelumnya untuk menemukan rancangan model ANN terbaik. Berdasarkan eksperimen-eksperimen yang sudah dilakukan, didapatkan rancangan model ANN terbaik untuk setiap dimensi kepribadian.
2. Implementasi ANN dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Python. Python dipilih karena memiliki beberapa *library* yang sangat berguna pada penelitian ini. Salah satu *library* tersebut ialah NumPy. NumPy merupakan *library* utama dalam proses implementasi rancangan model ANN. Selain NumPy, terdapat juga *library* Scikit-Learn yang digunakan untuk melakukan *scaling* data *input* ANN serta untuk melakukan eksperimen dengan metode-metode pembandingan.
3. Dalam mengenali kepribadian seseorang menggunakan model *big five personality* berdasarkan *rating* genre video *game*, metode ANN mengeluarkan hasil prediksi yang lebih baik dari metode LR untuk semua dimensi kepribadian. Akan tetapi, metode ANN mengeluarkan hasil prediksi yang tidak lebih baik dari metode RFR untuk semua dimensi kepribadian dan mengeluarkan hasil prediksi yang tidak lebih baik dari metode SVR untuk tiga dimensi kepribadian. Metode ANN mengeluarkan hasil waktu eksekusi terlama dibandingkan dengan metode lainnya untuk

semua dimensi kepribadian karena ANN dibangun tanpa menggunakan *library* siap pakai seperti metode pembandingan lainnya.

## 5.2 Saran

Penelitian ini memiliki banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian ke depannya. Berikut saran yang dapat penulis berikan.

1. Kuesioner BFI-S yang digunakan pada penelitian ini merupakan kuesioner versi pendek dikarenakan terbatasnya waktu penelitian dan untuk mempercepat pengumpulan data. Kuesioner *big five personality* yang digunakan sebaiknya ialah kuesioner BFI karena memiliki *item* kuesioner yang lebih lengkap dibandingkan kuesioner BFI-S.
2. Banyak data yang digunakan pada penelitian ini masih tergolong sedikit dibandingkan banyak data yang digunakan pada penelitian terkait APR lainnya. Data yang digunakan sebaiknya diperbanyak, setidaknya lebih banyak dari data yang digunakan dalam penelitian ini.
3. Banyak genre video *game* yang juga merupakan fitur atau *input* ANN pada penelitian ini terbatas banyaknya dikarenakan hanya terpaku pada genre di penelitian-penelitian terkait korelasi preferensi genre video *game* dengan *big five personality*. Hal tersebut juga menyebabkan dimensi kepribadian *agreeableness* dikecualikan dari penelitian. Banyak genre video *game* sebaiknya ditambah dengan melakukan sendiri analisis korelasi antara preferensi genre video *game* dengan *big five personality* sehingga banyak genre video *game* tidak terbatas dan dimensi kepribadian *agreeableness* dapat dimasukkan dalam penelitian.
4. Eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini masih sedikit dikarenakan terbatasnya waktu penelitian dan sumber daya komputer. Eksperimen sebaiknya diperbanyak untuk mendapatkan hasil akhir yang maksimal.
5. Responden pada penelitian ini banyak terdapat mayoritas, yaitu mayoritas berumur 21 hingga 28 tahun, mayoritas berjenis kelamin laki-laki, dan mayoritas sering bermain video *game*. Hal tersebut kemungkinan menyebabkan APR mengeluarkan hasil prediksi yang tidak konsisten jika

terdapat banyak data di luar mayoritas. Data sebaiknya memiliki responden yang lebih merata sehingga APR mengeluarkan hasil prediksi yang lebih konsisten untuk bermacam-macam responden.

6. Kuesioner BFI-S diterjemahkan secara manual oleh penulis dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia kemudian digunakan secara langsung tanpa dilakukan validasi oleh ahli. Hal tersebut kemungkinan menyebabkan adanya perbedaan arti antara *item* yang sudah diterjemahkan dengan *item* aslinya. Oleh karena itu, terjemahan kuesioner BFI-S sebaiknya divalidasi terlebih dahulu oleh ahli untuk menghindari adanya perbedaan arti antara *item* yang sudah diterjemahkan dengan *item* aslinya.