

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam Rancang Bangun Sistem Identifikasi Kepribadian *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) Menggunakan *Decision tree* Berbasis *Video Game* Untuk Rekomendasi Pemilihan Pekerjaan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembangunan *game* identifikasi kepribadian dengan menerapkan *decision tree* dilakukan dengan cara melakukan perhitungan *decision tree* terhadap model MBTI, setelah didapatkan *decision tree* kemudian peneliti memasukkan soal yang digunakan ke dalam *decision tree* sehingga didapatkan *rules* yang akan membuat pengerjaan soal lebih efektif dan efisien karena ketika menggunakan *decision tree* tidak semua soal perlu dijawab.
2. Tanggapan pengguna terhadap *game* identifikasi kepribadian MBTI berdasarkan hasil penelitian, dari 68 responden didapatkan penilaian sebesar 87,32% yang membuktikan bahwa tanggapan pengguna terhadap *game* identifikasi kepribadian MBTI sudah sangat baik.
3. Akurasi hasil kepribadian MBTI *video game* penelitian berdasarkan hasil penelitian didapatkan dari 68 responden sebanyak 92,6% menjawab jika hasil kepribadian yang didapatkan dari *game* yang peneliti buat sesuai dengan hasil kepribadian yang pengguna dapat dari website 16personalities.com yang artinya hasil kepribadian dari *game* yang peneliti buat dapat dikatakan akurat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam Rancang Bangun Sistem Identifikasi Kepribadian *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) Menggunakan *Decision tree* Berbasis *Video Game* Untuk Rekomendasi Pemilihan Pekerjaan, terdapat saran atau masukan yang ingin disampaikan. Berikut ini adalah saran dan masukan terkait penelitian ini :

1. Pada pengembangan penelitian selanjutnya penulis menyarankan tidak menggunakan metode *decision tree* dikarenakan pada penelitian ini penerapan *decision tree* kurang sempurna, terdapat perhitungan *entropy* dan *gain* yang hasilnya sama sehingga membuat *decision tree* berdasarkan dari model MBTI.
2. Pengembangan *game* jangan dibuat terlalu sulit dan terlalu rumit agar pemain tidak merasa bosan dan tidak merasa tes kepribadian menggunakan *game* lebih rumit dibandingkan jika hanya menjawab soal dari website.
3. Mengembangkan *game* yang dapat diakses pada semua perangkat agar memudahkan pengguna dalam memainkan *game*.
4. Menerjemahkan soal MBTI harus dilakukan oleh ahli Bahasa.
5. Validasi ahli media sebaiknya dilakukan juga ke ahli psikolog.
6. Perhitungan hasil kuesioner sebaiknya menggunakan perhitungan statistik.
7. Pertanyaan kuesioner sebaiknya divalidasi terlebih dahulu sebelum disebar.

: