

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan metodologi *Cross-Industry Standard for Data Mining* (CRISP-DM), dilakukannya proses *business understanding* terlebih dahulu untuk mengetahui tujuan penelitian ini yaitu memprediksi Tingkat Keaktifan dan Prestasi Karang Taruna Desa Bedono. Setelah mengetahui tujuannya, kemudian dilakukan tahap pemahaman dan persiapan data yang akan digunakan hingga pada tahap modeling menggunakan algoritma K-Nearest Neighbor (KNN) yang dilakukan dengan aplikasi *Rapidminer Studio*.
2. Pada tahap *evaluation* dilakukan perhitungan *confusion matrix* dan didapatkan nilai rata – rata dari akurasi sebesar 98,75%, dimana hasil tersebut didapat pada nilai $K = 3$. Nilai K merupakan nilai jumlah tetangga terdekat pada algoritma KNN, sehingga nilai tersebut merupakan nilai terbaik yang didapatkan untuk memprediksi Tingkat Keaktifan dan Prestasi Karang Taruna Desa Bedono.
3. Berdasarkan hasil kalkulasi diatas, maka penerapan algoritma KNN dapat diterapkan di Pemerintahan Desa Bedono untuk membantu memprediksi Tingkat Keaktifan dan Prestasi Karang Taruna Desa guna memperbaiki masalah keakuratan dalam penilaian kepada Karang Taruna Desa.

5.2 Penelitian Selanjutnya

Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya terkait penggunaan metode CRISP – DM untuk *Clustering* lebih memperhatikan data yang akan diolah agar tidak terjadi *miss data* dan *error data* sewaktu pengujian dengan software yang telah digunakan. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi di masa mendatang terkait penggunaan metode CRISP-DM dalam K – Nearest Neighbor dalam pengolahan data dan peninjauan data.