

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Kerangka Pemikiran	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
2.1. <i>The State of the Art</i>	8
2.2. <i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	14
2.3. Sistem Rekomendasi	15
2.4. <i>CRISP-DM</i>	16
2.5. Dataset.....	17
2.6. <i>Hierarchical Transformer</i>	18
2.7. HT4Rec	19
2.8. <i>Regularization</i>	21

2.9.	<i>Dropout</i>	22
2.10.	<i>Precision</i>	23
2.11.	<i>Recall</i>	24
2.12.	<i>Mean Reciprocal Rank (MRR)</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		28
3.1.	<i>Business Understanding</i>	29
3.2.	<i>Data Understanding</i>	30
3.3.	<i>Data Preparation</i>	32
3.4.	<i>Modeling</i>	33
3.5.	<i>Evaluation</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1.	Hasil <i>Business Understanding</i>	41
4.1.1.	Determine Business Objective	41
4.1.2.	Assess Situation	41
4.1.3.	Determine Mining Goals	42
4.1.4.	Project Plan.....	42
4.2.	Hasil <i>Data Understanding</i>	43
4.2.1.	<i>Data Collection</i>	43
4.2.2.	<i>Data Description</i>	43
4.2.3.	<i>Initial Data Exploration</i>	45
4.3.	Hasil <i>Data Preparation</i>	46
4.3.1.	Integrasi dan Transformasi Data	47
4.3.2.	Pemeriksaan dan Pembersihan Data.....	47
4.3.3.	Penyesuaian Format dan Padding.....	47
4.3.4.	Pembagian Dataset	48
4.4.	Hasil <i>Modeling</i>	48

4.4.1. <i>Select Modeling</i>	49
4.4.2. <i>Build Model</i>	49
4.4.3. <i>Generate Test Design</i>	52
4.5. Hasil Evaluation	58
4.5.1. Analisis Komparatif dan Pemilihan Skenario Terbaik untuk Rekomendasi Item.....	58
4.5.2. Perbandingan Performa Antar Skenario.....	65
4.5.3. <i>Evaluate Result</i>	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1. Simpulan	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR LAMPIRAN	78

