

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	7
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 <i>E-Sport</i>	12
2.2.2 <i>MOBA</i>	12
2.2.3 <i>DOTA 2</i>	13
2.2.4 <i>Hero</i>	13
2.2.5 <i>Role</i>	14
2.2.6 <i>API GET</i>	15
2.2.7 <i>Machine Learning</i>	16
2.2.8 <i>Sequential Pattern Mining Framework</i>	16
2.2.9 <i>Content-Based Filtering</i>	17
2.2.10 <i>Cross-Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM)</i>	18
2.2.11 <i>Streamlit</i>	20

BAB III METODOLOGI.....	21
3.1 Metode yang digunakan	21
3.1.1 <i>Business Understanding</i>	22
3.1.2 <i>Data Understanding</i>	23
3.1.3 <i>Data Preparation</i>	23
3.1.4 <i>Modeling</i>	24
3.1.5 <i>Evaluation</i>	25
3.1.6 <i>Deployment</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil <i>Business Understanding</i> / Pemahaman Bisnis.....	27
4.1.1 Objektif Sistem	27
4.1.2 Tujuan Teknis	27
4.1.3 Persyaratan Sistem	28
4.2 Pemahaman Data (<i>Data Understanding</i>).....	28
4.2.1 Perumusan Data	28
4.2.2 Pengumpulan Data	29
4.2.3 Pemeriksaan Data.....	29
4.3 Persiapan Data (<i>Data Preparation</i>).....	30
4.3.1 Format Awal Data.....	31
4.3.2 Proses Transformasi Data.....	31
4.3.3 Pembersihan dan Validasi Data.....	32
4.3.4 Persiapan Fitur untuk <i>CBF</i>	32
4.4 Hasil Implementasi <i>Algoritma PrefixSpan (SPMF)</i>	33
4.4.1 Hasil Pola <i>Drafting</i>	34
4.4.2 Rekomendasi Berdasarkan Pola.....	34
4.4.3 Analisis Sementara.....	35
4.4.4 Proses Implementasi.....	35
4.5 Hasil Implementasi <i>Content-Based Filtering (CBF)</i>	35
4.5.1 Konsep <i>Content-Based Filtering</i>	36
4.5.2 Hasil Rekomendasi <i>CBF</i>	36
4.5.3 Proses <i>Mining</i> Pola.....	36

4.5.4	Analisis.....	37
4.6	Uji Coba Sistem dan Pembahasan	37
4.6.1	Skema Uji Coba	38
4.6.2	Hasil Pengujian <i>Hybrid Recommendation</i>	39
4.6.3	Pembahasan.....	40
4.6.4	Evaluasi	40
4.7	Deployment / Pemasangan.....	40
4.7.1	Hasil Pengujian Blackbox	42
4.7.2	Hasil Pengujian Publik.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		54

