BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah *game* yang pemainnya mengontrol satu karakter didalam satu tim, dengan *gameplay* dua tim yang tujuannya menghancurkan *base* musuh. Salah satu MOBA yang trending saat ini adalah Mobile Legends : Bang Bang. *Game* tersebut mempunyai *gameplay* satu tim yang terdiri dari 5 pemain, satu pemain mengendalikan satu tokoh karakter yang umumnya disebut "*hero*". Setiap *hero* memiliki kemampuan yang berbeda dengan *hero* lainnya. Ada 6 kategori untuk *hero* yang mempunyai peran berbeda yaitu : *assassin, tank, mage, fighter, support, dan marksman.*

Banyak permasalahan yang didapati saat para pemain melakukan permainan baik secara *solo* atau *team*. Mode dalam permainan Mobile Legends sendiri ada 3 yaitu antara lain : *brawl, classic, custom, vs AI,* dan *ranked* . *Brawl match* adalah mode permainan 5*vs*5 yang hanya menggunakan 1 jalur, 4 *turret*, dan 2 *base* untuk 2 tim. *Classic match* adalah mode permainan yang pertama kali dikenalkan saat baru saja memulai *game*, di mode ini pemain akan bermain 5*vs*5 yang menggunakan 3 jalur(*top, middle and bottom)*, 18 *turret*, dan 2 *base*. *Custom mode* adalah mode permainan yang bisa digunakan sebagai latihan, mode ini sama seperti mode *classic* namun lawan bisa dipilih berupa bot atau teman sendiri dalam *game*. *Vs AI* adalah mode permainan *5vs5* sama seperti mode ranked namun lawan di mode ini adalah bot. *Ranked match* adalah mode permainan yang sama seperti mode *classic* namun dalam mode ini adalah merupakan mode yang serius atau tidak sedang uji coba menggunakan hero, jadi dalam mode ini para pemain dapat meningkatkan *ranking* dari profil pemain tersebut.

Dalam beberapa kasus permainan *Ranked Match* banyak pemain yang mengeluh karena *rank* mereka terus terun akibat dari kekalahan dalam permainan. Dari kasus tersebut penulis menarik kesimpulan dan mendapatkan beberapa faktor penyebab kekalahan dari permainan mereka. Contoh faktor permasalahan tersebut antara lain : penguasaan *hero* yang belum matang atau malah coba-coba *hero* baru di *ranked match, build item* atau pemilihan *equipment* yang salah, koneksi jaringan yang kurang stabil namun dipaksa untuk bermain *ranked match,* dan susunan tim yang salah atau kurang optimal. Dari beberapa faktor permasalah yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis

mengambil satu masalah yang penting yaitu susunan tim yang buruk atau kurang optimal.

Gambaran diatas menjadi suatu bahan pertimbangan bagi penulis untuk merancang sebuah panduan berupa aplikasi yang dapat membantu sebuah tim untuk menyusun komposisi tim dengan baik dan dapat mengetahui tingkat susuan tim mereka dalam bentuk persentase kemenangan tim mereka dan lawannya. Oleh karena itu penulis mengangkat topik tersebut dengan judul "**Sistem Prediksi Kemenangan Tim Pada *Game* Mobile Legends Dengan Metode *Naïve Bayes*".**

Diharapkan sistem yang akan dibuat dapat membantu para pemain menyusun strategi dan membuat komposisi tim dengan benar, baik secara *solo* maupun *team*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dibahas meliputi hal-hal berikut antara lain :

1. Bagaimana cara merancang sistem dengan menggunakan metode *Naive Bayes?*
2. Bagaimana cara mengimplementasikan metode tersebut ke dalam sistem yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan agar menjadi lebih mudah dimengerti dan sistematis. Adapun maksud dari pembatasan masalah adalah karena keterbatasan waktu dan pengumpulan data.

Berikut ini batasan-batasan masalah antara lain :

1. Sistem yang dibuat hanya sebagai panduan untuk membantu pembentukan komposisi dan struktur tim yang baik.
2. Sistem yang dibuat tidak selalu akurat dengan hasil prediksi, meskipun prediksi mengatakan persentase tim lawan lebih tinggi belum tentu akan memperoleh kemenangan, oleh karena itu juga dibutuhkan penguasaan dan *build gear hero* yang akan digunakan.
3. Sistem yang dibuat tidak termasuk panduan penguasaan *hero* dan *build gear*.
4. *Output* yang dihasilkan hanya berupa informasi persentase kemenangan dari kedua tim.
5. Sistem yang dibuat hanya untuk pertandingan *ranked match draft pick mode* 5 *vs* 5.

6. Batasan waktu pertandingan maksimal 20 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan metode *Naive Bayes* dalam mengetahui tingkat persentase kemenangan tim.
2. Untuk membantu pemain mengetahui tingkat persentase kemenangan tim mereka dan tim musuh.
3. Untuk mengetahui tingkat akurasi dari hasil perhitungan menggunakan kedua metode tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Membangun sistem pendukung keputusan yang dapat membantu tim untuk melakukan pemilihan *hero*.
2. Membantu tim untuk mengetahui tingkat persentase kemenangan.
3. Memberikan suatu solusi untuk membangun komposisi dan struktur tim yang baik.
4. Memberikan pengetahuan bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi mengenai pembentukan komposisi dan struktur tim itu sendiri.

Halaman ini sengaja dikosongkan.