

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika  
Tugas Akhir Sarjana Komputer  
Semester Genap Tahun 2021

**SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN HERO GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES**

**Nama : Moh Aji Prasetyo**

**NIM : 17.01.53.0047**

**ABSTRAK**

Penelitian ini adalah studi tentang game online Mobile Legends Bang Bang yang saat ini banyak dimainkan dari berbagai kalangan di Indonesia bahkan di dunia. Mobile Legends adalah sebuah game bergenre MOBA (Multi Online Battle Arena) yang dirancang untuk smartphone. Game tersebut dimainkan 2 tim yang terdiri 5 pemain tiap tim kedua tim lawan berjuang untuk mencapai kemenangan dengan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri, satu pemain mengendalikan satu tokoh karakter yang disebut "hero". Ada beberapa faktor untuk memenangkan pertandingan yaitu susunan hero tim yang tepat sehingga perlu adanya sistem rekomendasi pemilihan hero untuk dijadikan panduan agar dapat memilih hero yang tepat untuk memenangkan pertandingan. Metode Naive Bayes merupakan metode yang tepat dalam pembuatan sistem ini yang berbasis perankingan, data yang akan digunakan diambil dari salah satu pertandingan turnamen MPL Invitaion 4. Data yang akan diamati yaitu status hero, armor hero, tipe hero, dan tingkat kesulitan. Hasil menang kalah yang dimainkan oleh tim peserta turnamen akan digunakan sebagai label atau kelas. Dengan adanya sistem ini pengguna dapat rekomendasi pemilihan hero dengan nilai kemenangan tertinggi yang dihitung menggunakan metode Naive Bayes.

Kata Kunci : Mobile Legends, Naive Bayes, Sistem Rekomendasi, Rekomendasi Hero

**ABSTRACT**

This research is a study of the online game Mobile Legends Bang Bang which is currently being played by various groups in Indonesia and even in the world. Mobile Legends is a MOBA (Multi Online Battle Arena) genre game designed for smartphones. The game is played by 2 teams of 5 players each, both opposing teams struggle to achieve victory by destroying the enemy's base while defending their own base, one player controls a character called the "hero". There are several factors

to win the match, namely the composition of the right team heroes so that there is a need for a hero selection recommendation system to be used as a guide in order to choose the right hero to win the match. The Naive Bayes method is the right method in making this ranking-based system, the data to be used is taken from one of the MPL Invitaion 4 tournament matches. The data to be observed are hero status, hero armor, hero type, and level of difficulty. Win-lose results played by the teams participating in the tournament will be used as labels or classes. With this system, users can recommend the selection of heroes with the highest winning values calculated using the Naive Bayes method.

Keywords: Mobile Legends, Naive Bayes, Recommendation System, Hero Recommendations

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'V. Lusiana', written in a cursive style.

(Veronica Lusiana, ST, M.Kom.)

NIDN : 0603047603