

## ABSTRAK

### STRATEGI MENANGKAL PEMILIHAN HERO DALAM MOBILE LEGENDS MENGUNAKAN METODE NAIVE BAYES

Oleh :

**Achmad Aji Pratama**

*Mobile legends* adalah salah satu *game mobile* yang sangat populer di Indonesia, dan pemilihan karakter adalah faktor kunci dalam permainan ini. *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah jenis permainan yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua regu untuk saling tanding, setiap regu masing-masing beranggotakan lima pemain dalam satu regu yang harus saling menghancurkan benteng utama untuk memenangkan pertandingan. Namun dalam pertandingan sebenarnya, tentu saja banyak permasalahan yang dihadapi para pemain pemula. salah satu nya adalah mengalahkan *hero* pilihan lawan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menentukan *hero* mana yang akan dipilih dalam sebuah pertandingan untuk melawan *hero* lawan.

Dengan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah algoritma *naive bayes*. algoritma *naive bayes* merupakan metode yang dilakukan dalam pengklasifikasian data yang berupa data latih dan data uji. metode bayes sering menggunakan probabilitas bersyarat sebagai dasar. Dengan melakukan pengujian metode *naive bayes* sebanyak 560 data latih dan 240 data uji model berhasil mencapai tingkat akurasi sebesar 60%. Perhitungan yang dilakukan pada algoritma *naive bayes* adalah dengan menghitung probabilitas suatu kelas dari setiap atribut yang ada, dengan menentukan kelas mana yang paling optimal sehingga menghasilkan sebuah hipotesis. Oleh karena itu, perlu diperhatikan dengan hati-hati karena variabilitas dalam gaya bermain dan dinamika permainan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji dan memvalidasi strategi ini dalam konteks yang lebih luas dan beragam.

Kata Kunci: **Mobile legends, Android, Naive Bayes.**