

## DAFTAR HALAMAN

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
PRAKATA.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian .....	1
1.2.1 Batasan Masalah .....	1
1.2.2 Tempat Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	3
BAB II.....	4
2.1 <i>Mobile Legends</i> .....	4
2.2 E-Sport .....	4
2.3 Data Mining.....	4
2.3.1 Naïve Bayes.....	5
2.4 Android .....	7
2.5 <i>Android Studio</i> .....	7
2.6 Metode <i>Prototype</i> .....	7
2.7 <i>Database</i> .....	9
2.7.1 <i>SQLite</i> .....	9
2.8 <i>Black-Box Testing</i> .....	9
2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	10

2.9.1 Use case Diagram.....	10
2.9.2 Activity Diagram.....	11
2.9.3 Sequence Diagram.....	13
2.9.4 Class Diagram.....	14
2.10 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III.....	19
3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.1.1 Observasi.....	19
3.1.2 Studi Literatur.....	19
3.1.3 Wawancara.....	19
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2.1 Komunikasi.....	19
3.2.2 Perencanaan Cepat.....	20
3.2 Analisis Data.....	21
3.3 Tahapan Algoritma <i>Naive Bayes</i> .....	22
3.3.1 Penentuan atribut yang akan digunakan.....	22
3.3.2 Penentuan Data Set.....	24
3.4 Pemodelan Desain.....	26
3.4.1 Tahapan Algoritma <i>Naive Bayes</i> .....	26
3.4.2 Desain UML (Unified Modelling Language).....	26
3.4.3 Desain Antar Muka Aplikasi.....	29
3.5 Pembentukan <i>Prototype</i> .....	30
3.6 Penyerahan Sistem dan Umpan Balik.....	31
BAB IV.....	32
4.1 Pengumpulan Data.....	32
4.1.1 Observasi.....	32
4.1.2 Wawancara.....	32
4.2 Pengolahan Data.....	32
4.2.1 Persiapan Data.....	32
4.2.2 Pengujian akurasi <i>Naive bayes</i> .....	37
4.3 Implementasi.....	38
4.3.1 Implementasi Basis Data.....	38
4.3.2 Implementasi Tampilan.....	39
4.3.3 Pengujian Sistem.....	41
BAB V.....	46
5.1 Simpulan.....	46

5.2 Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol dan keterangan Use case diagram.....	11
Tabel 2.2 Simbol dan keterangan activity diagram.....	12
Tabel 2.3 Simbol dan keterangan sequence diagram.....	13
Tabel 2.4 Simbol dan keterangan class diagram.....	14
Tabel 3.1 Atribut Yang Digunakan Dalam Data Training.....	21
Tabel 3.2 Atribut Yang Digunakan Dalam Data Testing.....	22
Tabel 3.3 Atribut yang digunakan.....	23
Tabel 3.4 Data set.....	24
Tabel Data Training 4.1 Data Training Pertandingan .....	33
Tabel 4.2 Pengujian Menu Utama.....	41
Tabel 4.3 Pengujian Menu Cerita Hero.....	42
Tabel 4.4 Pengujian Menu Prediksi Hero.....	43
Tabel 4.5 Hasil Pengujian black box.....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Prototype .....	8
Gambar 3.1 Tahapan Strategi menangkal pemilihan hero Mobile legends.....	26
Gambar 3.2 Rancangan use case diagram.....	27
Gambar 3.3 Rancangan activity diagram menu utama.....	27
Gambar 3.4 Rancangan activity diagram tentang aplikasi.....	28
Gambar 3.5 Rancangan activity diagram counter hero.....	28
Gambar 3.6 Halaman Menu Utama.....	29
Gambar 3.7 Halaman Prediksi Hero.....	30
Gambar 4.1 Implementasi Basis Data .....	39
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Counter Hero.....	40
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Cerita Hero.....	40