DAFTAR ISI

ABSTRAK…….. i
ABSTRACT……..…… ii
KATA PENGANTAR……...…….iii
DAFTAR ISI……..……iv
DAFTAR GAMBAR…….vii
DAFTAR TABEL…… ix
DAFTAR SIMBOL……... xi
DAFTAR LAMPIRAN…….xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Lanjutan 4
1.5.3 Alur Penelitian 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 9
2.1 Pengertian Prediksi 9
2.2 Pengertian *Game* 9
2.3 *Game* DoTA 2 9
2.4 Kecerdasan Buatan 10
2.4.1 Neural Network 10
2.5 C# 18
2.6 MySQL 19
2.7 Ufield Modelling Language 20
2.7.1 Use Case Diagram 20
2.7.2 Activity Diagram 21

2.7.3 Class Diagram 21
2.7.4 Squence Diagram 22
2.8 K-Fold Cross Validation 22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisis Masalah 23
3.2 Analisis Data Masukan 23
3.3 Analisis Data Keluaran 25
3.4 Analisis Metode Backpropagation 25
3.4.1 Arsitektur Metode Backpropagation 25
3.4.2 Pelatihan Metode Backpropagation 27
3.4.3 Pengujian Metode Backpropagation 31
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem 32
3.5.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 33
3.5.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 34
3.6 Perancangan Sistem 54
3.6.1 Perancangan Method 54
3.6.2 Perancangan Struktur Menu 60
3.6.3 Perancangan Antarmuka 61
3.6.4 Perancangan Pesan 64
3.6.5 Jaringan Sematik 65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 67
4.1 Implementasi 67
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 67
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 67
4.1.3 Implementasi Antarmuka 68
4.2 Pengujian Sistem 68
4.2.1 Pengujian Black Box 69
4.2.2 Pengujian White Box 71
4.2.3 Pengujian Performansi 75
4.3 Pengujian *Beta* 79
4.3.1 Kuisoner pengujian *Beta* 80

4.3.2 Hasil Kuisoner 81
4.3.3 Kesimpulan Hasil Kuisoner 86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 89
5.1 Kesimpulan 89
5.2 Saran 89
DAFTAR PUSATAKA 90