

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Online Games adalah permainan yang dimainkan paling banyak pada saat ini. Hal ini tidak terlepas dari pesatnya jaringan komputer. Dari begitu banyak *Online Games*, *Mobile Legends* menjadi salah satu dari *Online Games* yang memiliki unduhan terbanyak di *Play store* maupun *Appstore*. Dengan begitu banyak unduhan, sistem *ranked Mobile Legends* yang tertinggi awalnya *Legend Glory* menjadi *Mythic Glory* hingga sekarang menjadi *Mythical Glory*. Pada awalnya, pemain-pemain hanya ingin menaikan *rank* mereka, akan tetapi mereka mulai tertarik untuk mengikuti kompetisi. Kompetisi yang mulanya hanya sekedar kompetisi lingkungan, merambah hingga kompetisi internasional.

Beberapa pemain menganggap fenomena ini sebagai hal baik, akan tetapi pemain lainnya menganggap fenomena ini sebagai masalah baru. Pemain yang menganggap ini hal baik adalah pemain yang menang dalam kompetisi, pemain yang menganggap ini masalah baru adalah pemain yang kalah dalam kompetisi. Hal ini terjadi karena tidak adanya akurasi pada *Dataset* keahlian individu Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan yang menyebabkan kurang tepat dalam memilih teman tim.

Padahal dalam islam sudah terdapat anjuran untuk selalu memilih teman yang tepat dalam menjalankan kegiatan sesuai dengan (HR. Thabrani, No: 891, Baihaqi, No: 334) yang berbunyi:

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ اللَّهَ تَعَالَى يُحِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُتَوَقَّعَهُ (رواه الطبرني والبيهقي)

Artinya: ‘Dari Aisyah r.a., sesungguhnya Rasulullah saw. bersabda: “Sesungguhnya Allah mencintai seseorang yang apabila bekerja, mengerjakannya secara profesional”.’

Dari fenomena di atas diperlukan *Data Mining* dengan metode *Naïve Bayes Classifier* karena dapat mengklasifikasi serta mengklasifikasi keahlian individu pemain *Online Games* secara efisien dengan nilai akurasi yang kompetitif.

Alexander Dharmawan et al. (2022) judul penelitian ini adalah “Optimalisasi Susunan Pemain dan Prediksi Kemenangan *Game* Menggunakan Algoritma *Naïve Bayes*”. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Naïve Bayes* untuk mengklasifikasi kemenangan *Game* dengan akurasi mencapai 80%.

Ahmad Thoriq Susilo et al. (2021) judul penelitian ini adalah “Penggunaan Metode *Naïve Bayes* untuk Memprediksi Tingkat Kemenangan pada *Game Mobile Legends*”. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Naïve Bayes* untuk mengklasifikasi tingkat kemenangan pada *Game Mobile Legends* dengan akurasi mencapai 75%.

Dari 2 penelitian di atas yang membahas tentang optimalisasi susunan pemain dan prediksi tingkat kemenangan terdapat pembaruan pada penelitian penulis yaitu penelitian pertama menggunakan PHP dan penelitian kedua tidak menggunakan bahasa pemrograman sedang penulis menggunakan *Python*. Penggunaan *Python* sebagai bahasa pemrograman karena sederhana, mudah dan memiliki *tool*/peralatan yang sangat mendukung untuk melakukan proses matematis. Penulis juga melakukan pembaruan terhadap studi kasus yaitu klasifikasi keahlian individu pemain *Online Games*.

Dari latar belakang di atas penulis mengambil judul "Klasifikasi Keahlian Individu Pemain *Online Games* dengan Menggunakan Metode *Naïve Bayes Classifier*" diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi jawaban pemain *Mobile Legends* pada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan *Naïve Bayes Classifier* dalam mengklasifikasi keahlian individu pemain *Online Games*?
2. Bagaimana membuat sistem klasifikasi keahlian individu pemain *Online Games* Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka batasan dari masalah adalah sebagai berikut:

1. *Online games* yang akan digunakan adalah *Mobile Legends*
2. Data yang akan digunakan adalah *Dataset* dari Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan
3. Total data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 200 data pemain
4. Terdapat 7 atribut yang akan digunakan dalam penelitian ini yang akan digunakan untuk verifikasi dan validasi data, antara lain: pemahaman *Cool Down*, pemahaman *Combo Skill*, perhitungan *Healthy Point*, pemahaman *Job Desk*, pemahaman *Mapping*, pemahaman *META Hero*, dan *Rank* tertinggi
5. Dalam perencanaan sistem *Data Mining* untuk mengklasifikasi keahlian individu pemain *Online Games* dengan menggunakan *Naïve Bayes Classifier*
6. Pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Jupyter Notebook* dalam mengelola data.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan *Naïve Bayes Classifier* dalam mengklasifikasi keahlian individu pemain *Online games* pada *Dataset* keahlian individu Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan
2. Untuk membuat sistem klasifikasi keahlian individu pemain *Online Games* Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan klasifikasi lainnya ke depannya, seperti klasifikasi *role* yang tepat dalam bermain *Mobile Legends*, klasifikasi bakat pemain *Mobile Legends* dengan asumsi kecepatan pemain dalam mengimprovisasi perkembangan META (*Most Effective Tactics Available*) *Mobile Legends* dan lain sebagainya
2. Diharapkan mempermudah anak muda atau pemain dalam memilih teman tim dengan adanya Klasifikasi Keahlian Individu pemain *Online Games*
3. Serta diharapkan membantu Komunitas *Mobile Legends* Kota Medan dalam meningkatkan akurasi data tim *Mobile Legends*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN