

**PREDIKSI KEMENANGAN GAME MOBILE LEGEND BERDASARKAN
DRAFT PICK DENGAN MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA
NAIVE BAYES**

MUHAMMAD RYAN FAHLEVI

ABSTRAK

Mobile Legends merupakan salah satu game besutan Moonton yang merupakan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan dimainkan melalui media *smartphone Android* dan *iOS*. Popularitas *game* ini membuatnya resmi dipertandingkan di tingkat lokal, nasional, dan internasional. Penelitian ini bertujuan untuk menghitung prediksi kemenangan game mobile legend berdasarkan *draft pick* dengan menggunakan algoritma *naïve bayes* dan menerapkannya pada pertandingan sehingga kemenangan dapat diraih. Penggunaan parameter untuk menghitung probabilitas menang dihitung menggunakan rumus bayes di mana masing-masing variabel mewakili total menang atau kalah, total *winrate* dari *speciality hero* dalam satu tim, tipe role hero yang digunakan, dan ada atau tidaknya *hero counter* dari tim lawan di tim sekutu. Hasil pengujian yang didapat probabilitas hasil pertandingan menang yaitu 84% sedangkan probabilitas hasil pertandingan kalah sebesar 16%. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pemain *Mobile Legends* untuk memilih barisan hero yang tepat dalam tim mereka dan membantu para gamer yang ingin menjadi pemain pro Mobile Legends.

Kata Kunci: *Mobile Legends*, *Naïve Bayes*, Prediksi

PREDICTION OF WINNING IN THE MOBILE LEGENDS GAME BASED ON DRAFT PICK USING THE NAIVE BAYES ALGORITHM METHOD

ABSTRACT

Mobile Legends is a game made by Moonton which is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) and is usually played via Android and iOS smartphone media. The popularity of this game makes it officially contested at local, national and international levels. This study aims to calculate the predictions of winning the legendary mobile game based on a draft pick using the Naïve Bayes algorithm and apply it to matches so that victory can be achieved. The use of parameters to calculate the probability of winning is calculated using the bayes formula where each variable represents the total win or loss, the total winrate of the specialty heroes in one team, the type of hero role used, and whether or not there is a hero counter from the opposing team in the allied team. The test results obtained the probability of a winning match is 84% while the probability of a losing match is 16%. The results of this research are expected to help Mobile Legends players to choose the right line of heroes in their team and help gamers who want to become pro Mobile Legends players.

Keywords: Mobile Legends, Naïve Bayes, Prediction