

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Tahapan Penelitian	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Esports	6
2.2 Valorant	6
2.3 Prediksi Hasil Pertandingan dalam Esports	9
2.4 XGBOOST (<i>EXTREME GRADIENT BOOSTING</i>)	9
2.5 Exploratory Data Analysis (EDA)	11
2.6 Evaluasi	11
2.7 Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15

3.1	Metodologi Penelitian.....	15
3.1.1	Pengumpulan Data	16
3.1.2	Preprocessing Data	18
3.1.3	Rancangan Pemodelan	23
3.1.4	Metode XGBoost.....	24
3.1.5	Evaluasi dan Pengujian Model.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1	Implementasi.....	30
4.1.1	Pengumpulan Data	30
4.1.2	Import Library	30
4.1.3	Import Dataset	30
4.1.4	Eksplorasi Data Awal (Exploratory Data Analysis)	32
4.1.5	Preprocessing Data	34
4.1.6	Pelatihan Model XGBoost	35
4.2	Hasil.....	36
4.2.1	Implementasi Aplikasi.....	36
4.3	Pembahasan	44
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....		49