

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
INTISARI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1. Valorant	14
3.2. Web Scraping	15
3.3. Jaringan Syaraf Tiruan.....	15
3.3.1 Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation	17
3.3.2 Cross Validation	21
3.3.3 Mean Square Error (MSE).....	22
3.3.4 Confusion Matriks	22
BAB IV ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	24
4.1 Analisis Permasalahan pada Valorant	24
4.2 Rancangan Data	25
4.2.1 Pemilihan Data	25
4.2.2 Pengkodean Data	26
4.2.3 Data Masukan dan Keluaran.....	27
4.3 Rancangan Algoritma	28

4.3.1. Arsitektur	29
4.3.2. Proses Pelatihan	33
4.3.3. Proses Pengujian	40
4.3.4. Evaluasi	43
BAB V IMPLEMENTASI	44
5.1. Alat dan Bahan	44
5.2. Implementasi Pengolahan Data	44
5.3. Implementasi Proses	52
5.4. Pelatihan dan Pengujian	53
BAB VI PEMBAHASAN	56
6.1. Pembahasan Hasil Pelatihan	56
6.2. Tes Akurasi	57
6.2.1 Parameter Fungsi Aktivasi ReLU dan ReLU	57
6.2.2 Parameter Fungsi Aktivasi ReLU dan Sigmoid	58
6.2.3 Parameter Fungsi Aktivasi Sigmoid dan Sigmoid	60
6.3. Metode Lain	61
6.4. Perbandingan Kinerja	62
BAB VII PENUTUP	63
7.1. Kesimpulan	63
7.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64