

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	5
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>1.6 Metodologi Penelitian</b> .....	5
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
<b>BAB 3 LANDASAN TEORI</b> .....	15
<b>3.1 Sistem Rekomendasi</b> .....	15
<b>3.1.1 Content-Based Filtering</b> .....	15
<b>3.1.2 Collaborative Filtering</b> .....	16
<b>3.1.3 Sistem Rekomendasi <i>Hybrid</i></b> .....	18
<b>3.2 Cosine Similarity</b> .....	19
<b>3.3 <i>K-Nearest Neighbors</i></b> .....	19
<b>3.4 <i>Embarrassingly Shallow Autoencoder</i></b> .....	20
<b>3.5 <i>Weighted Hybridization</i></b> .....	22
<b>3.6 Metode Evaluasi</b> .....	22
<b>3.6.1 <i>Normalized Discount Cumulative Gain</i></b> .....	23
<b>3.6.2 <i>User Studies</i></b> .....	24
<b>BAB 4 ANALISIS DAN RANCANGAN PENELITIAN</b> .....	25

4.1	Deskripsi Penelitian.....	25
4.2	Alat dan Bahan .....	25
4.3	Spesifikasi Data .....	26
4.4	Alur Kerja Penelitian .....	27
4.4.1.	Pemrosesan Data .....	28
4.4.2.	Pembangunan Model Rekomendasi EASE .....	32
4.4.3.	Pembangunan Model Rekomendasi CBF .....	34
4.4.4.	Penggabungan Model menjadi Sistem <i>Hybrid</i> .....	37
4.4.5.	Implementasi Sistem .....	39
4.4.6.	Proses Evaluasi Sistem .....	39
BAB 5	IMPLEMENTASI.....	41
5.1	Modul yang Digunakan .....	41
5.2	Pemrosesan Data .....	42
5.2.1.	Mempersiapkan <i>Environment</i> .....	42
5.2.2.	Pemrosesan Input Data Interaksi.....	43
5.2.3.	Pemrosesan Input Data <i>Game</i> .....	43
5.2.4.	Pemrosesan Input Data Pengguna.....	44
5.2.5.	Pemisahan Data.....	45
5.3	Implementasi Pembangunan Model Rekomendasi .....	45
5.3.1.	Model rekomendasi untuk class CBF.....	46
5.3.2.	Model rekomendasi untuk class EASE .....	50
5.3.3.	Penggabungan Model menjadi Sistem <i>Hybrid</i> .....	54
5.4	Implementasi Sistem .....	56
5.5	Implementasi Pengujian .....	62
5.5.1.	Perancangan Evaluasi <i>Offline</i> .....	62
5.5.2.	Perancangan Evaluasi <i>Online</i> .....	64
BAB 6	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	65
6.1	Hasil Pemrosesan Data .....	65
6.1.1.	Hasil Pemrosesan Data <code>recommendation.csv</code> .....	65
6.1.2.	Hasil Pemrosesan Data <code>games.csv</code> .....	66
6.1.3.	Hasil Pemrosesan Data <code>users.csv</code> .....	67
6.2	Hasil Rekomendasi.....	68

<b>6.3</b>	<b>Hasil Eksperimen</b> .....	70
6.3.1.	Hasil Evaluasi <i>Offline</i> .....	71
6.3.2.	Hasil Evaluasi <i>Online</i> .....	76
<b>BAB 7</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	82
7.1	Kesimpulan .....	82
7.2	Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	84