

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1. Matchmaking.....	9
3.2. Matchmaking pada Permainan Online	9
3.3. Recommender System.....	11
3.4. Hybrid Recommender System	12
3.5. <i>Reciprocal Recommender System</i>	13
3.6. <i>Kendal's Tau Correlation</i>	14
3.7. Evaluasi	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
4.1. Analisis Sistem	18
4.1.1. Deskripsi Umum Sistem	18
4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
4.2. Perancangan Sistem.....	19
4.2.1. Simulasi Permainan.....	21
4.2.2. Pra-Pemrosesan Data	21
4.2.3. <i>User Profiling</i>	24
4.2.4. Hybrid Recommender System	25
4.2.5. <i>Reciprocal Recommender system</i>	28

4.3. Rancangan Pengujian	28
4.3.1. Simulasi Permainan hasil Sistem	28
4.3.2. Perhitungan Pengujian.....	29
BAB V IMPLEMENTASI	30
5.1. Spesifikasi Hardware dan Software	30
5.2. Implementasi Pra-Pemrosesan Data.....	30
5.3. Implementasi <i>User Profiling</i>	31
5.4. Implementasi <i>Content-based Collaborative filtering</i>	33
5.5. Implementasi <i>User-based Collaborative filtering</i>	35
5.6. Implementasi <i>Hybrid recommender system</i>	37
5.7. Implementasi <i>Reciprocal recommender system</i>	37
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
6.1. Hasil Pra-Pemrosesan data	40
6.2. Hasil <i>User Profiling</i>	41
6.3. Hasil <i>content-based collaborative filtering</i>	43
6.4. Hasil <i>user-based collaborative filtering</i>	45
6.5. Hasil <i>Hybrid Recommender system</i>	47
6.6. Hasil <i>Reciprocal recommender system</i>	48
6.7. Hasil simulasi permainan dari rekomendasi <i>matchmaking</i> sistem.....	50
6.8. Hasil Perhitungan Performa	52
BAB VII PENUTUP	55
7.1 Kesimpulan.....	55
7.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59
Lampiran 1. Hasil lengkap data hasil simulasi permainan.....	59