

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 YouTube.....	9
3.2 Video Game	9
3.2.1 Genre Video Game.....	10
3.3 Peramalan	12
3.4 Time Series	13
3.5 Regresi.....	13
3.5.1 Auto-Regresi	13
3.6 Pengukuran Tingkat Akurasi.....	14
3.6.1 MAE (Mean Absolute Error).....	14
3.6.2 MAPE (Mean Absolute Percentage Error).....	15

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
4.1 Analisis Permasalahan.....	16
4.2 Rancangan Umum Sistem	16
4.3 Data.....	18
4.4 Proses Data	18
4.5 Pelatihan dan Pengujian Model	19
4.6 Perancangan Evaluasi.....	20
BAB V IMPLEMENTASI	22
5.1. Spesifikasi Hardware dan Software	22
5.2. Implementasi Sistem	22
5.2.1 Proses <i>Auto-regressive Modelling</i>	22
5.2.2 Pengambilan dan Pembagian Data	30
5.2.3 Pelatihan Model dan Uji Akurasi	34
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
6.1 Hasil Pengujian Model.....	36
6.2 Perbandingan Tingkat Akurasi.....	42
BAB VII KESIMPULAN.....	45
7.1 Kesimpulan.....	45
7.2 Saran.....	45
LAMPIRAN	49