

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital saat ini, perkembangan teknologi digital berlangsung sangat cepat dan memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, seperti menggunakan media sosial, berbelanja, belajar, hingga bermain gim. Kemajuan di bidang permainan digital juga sangat signifikan, di mana orang kini bisa bermain gim kapan saja dan di mana saja untuk mengisi waktu senggang. Selain sebagai hiburan, bermain gim juga bisa menjadi cara untuk menyegarkan pikiran dari kejenuhan, meskipun hanya sementara. Tak hanya itu, bermain gim juga dapat merangsang kreativitas pemain. Aplikasi permainan merupakan salah satu bentuk penerapan ilmu komputer. Pada dasarnya, game dirancang untuk melatih kemampuan otak dalam menyusun strategi, kecepatan bertindak, dan ketepatan dalam mencapai tujuan tertentu (Krisdiawan & Ramdhany, 2018).

Game Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu permainan daring yang sangat populer dan dimainkan oleh berbagai kalangan di banyak negara. Permainan ini termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan untuk perangkat berbasis Android. Di dalam permainan ini, terdapat arena pertempuran antara dua tim yang saling bertarung. Masing-masing tim berupaya memenangkan pertandingan dengan mempertahankan markas sendiri sambil berusaha menghancurkan markas tim lawan. Setiap tim terdiri dari lima pemain, dan masing-masing pemain mengontrol satu karakter yang disebut "hero" melalui perangkat pribadi mereka. Jumlah hero yang tersedia dalam game ini sangat banyak dan terus bertambah. Hal ini membuat sebagian besar pemain, terutama yang masih baru, kesulitan dalam memilih hero yang cocok untuk digunakan. Bahkan pemain yang sudah sering bermain pun masih mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan hero. Akibatnya, banyak pemain yang belum mengetahui cara menghadapi hero lawan secara efektif, sehingga sering mengalami kekalahan dalam pertandingan (Adikusuma, Fajar & Enny, 2019). Melihat kenyataan tersebut, dibutuhkan suatu informasi atau panduan yang dapat

membantu pemain dalam memilih hero yang mampu menghadapi hero musuh. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan yang memanfaatkan metode *Profile Matching* untuk membantu pemain dalam menentukan hero terbaik sebagai counter terhadap hero lawan.

Dalam penelitian ini, metode yang dipilih untuk menyelesaikan permasalahan adalah metode *Profile Matching*. Metode ini sering digunakan dalam sistem yang berkaitan dengan pengambilan keputusan. *Profile Matching* merupakan suatu pendekatan yang berasumsi bahwa setiap objek yang akan dinilai, seperti hero dalam game, memiliki standar ideal tertentu yang dijadikan acuan. Jadi, bukan tingkat minimal yang menjadi patokan utama, tetapi seberapa dekat kesesuaian atribut dari hero tersebut dengan profil ideal yang sudah ditetapkan. Penilaian dilakukan dengan membandingkan karakteristik yang dimiliki oleh hero terhadap beberapa kriteria yang telah ditentukan, sehingga dapat diketahui tingkat kecocokan hero tersebut dalam proses seleksi (Aeni Hidayah & Fetrina, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

- a. Bagaimana cara membuat dan merancang sistem informasi yang bisa digunakan untuk memilih hero yang mampu melawan hero lawan?
- b. Bagaimana menentukan hero yang cocok digunakan oleh pemain pemula sebagai hero counter?

1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Python dan dijalankan melalui aplikasi Discord.
- b. Penelitian ini menerapkan metode *Profile Matching* dalam proses pemilihannya.
- c. Data yang digunakan berasal dari informasi status awal setiap hero dan juga data pertandingan internasional oleh tim profesional.

- d. Data bersifat tidak tetap karena bisa berubah mengikuti pembaruan (update patch) dari game Mobile Legends: Bang Bang

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat dan merancang sistem informasi untuk pemilihan hero counter dalam game Mobile Legends: Bang Bang dengan memanfaatkan metode Profile Matching.
- b. Memberikan rekomendasi hero bagi pemain baru agar dapat memilih hero yang tepat untuk meng-counter hero musuh..

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Membantu pemain dalam memilih hero yang tepat untuk menghadapi hero lawan.
- b. Memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pemain mengenai kemampuan tiap hero.
- c. Menjadi media pembelajaran bagi pemain pemula dalam mengenal karakteristik hero.
- d. Mendukung perkembangan dunia e-sport di Indonesia agar bisa bersaing secara global.