

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Defense of the Ancients: Reborn (DoTA 2) adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Valve Corporation. MOBA adalah jenis permainan yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua regu untuk saling bertanding, setiap regu masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Jumlah total pemain DoTA 2 saat ini mencapai 116.136.863 pemain, dengan rata-rata 668.145 pemain yang aktif pada saat bersamaan dan juga penurunannya regenerasi *player* itu sendiri per bulannya yang semakin banyak (berdasarkan survei dari steamcharts.com). Permainan DoTA 2 dimulai dengan fase *drafting* yang sangat krusial, di mana. Proses pemilihan ini bukan hanya menentukan strategi permainan, melainkan juga meletakkan dasar bagi sinergi dan kerja sama tim yang *solid*. *Drafting* yang efektif memastikan bahwa kombinasi *hero* seperti *carry*, *support*, *offlaner*, *initiator*, *pusher*, *roamer* dan *midlaner* dapat saling melengkapi untuk menghadapi lawan dengan optimal. Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah kompleksitas permainan, terutama pada fase *drafting* yang sangat krusial. Pada tahap ini, setiap tim harus memilih hero dari lebih dari 120 pilihan yang tersedia, di mana setiap hero memiliki kemampuan unik, peran yang berbeda-beda, serta kombinasi atribut yang saling memengaruhi dalam permainan tim. Fase *drafting* tidak hanya menentukan strategi permainan, tetapi juga menjadi dasar terbentuknya sinergi dalam tim, sebab pemilihan hero yang kurang tepat dapat merugikan secara keseluruhan. Bagi pemain baru, proses ini sangat membingungkan karena mereka harus memahami banyak hal sekaligus, seperti peran hero (*carry*, *support*, *offlaner*, *midlaner*, *initiator*, *pusher*, *roamer*), kekuatan dan kelemahan hero, interaksi antar skill, serta atribut dasar yang menentukan efektivitas hero selama permainan berlangsung. Oleh karena itu pada kesempatan

kali ini untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan adanya Sistem Pendukung pada dota 2 versi 7.39

Keputusan (SPK) yang dapat membantu pemain dalam memilih *hero* secara objektif berdasarkan atribut-atribut yang dapat diukur dan dibandingkan. Dalam hal ini, atribut yang digunakan sebagai dasar penilaian adalah damage maksimum, jumlah mana maksimum, *armor*, kekuatan dasar (*base strength*), kelincahan dasar (*base agility*), serta kecerdasan dasar (*base intelligence*). Keenam atribut ini dipilih karena memiliki pengaruh langsung terhadap performa hero dalam pertandingan, baik dari segi serangan, pertahanan, kemampuan menggunakan skill, hingga ketahanan hidup hero di medan pertempuran. Dengan menggunakan data kuantitatif dari atribut-atribut tersebut, sistem yang dibangun dapat memberikan rekomendasi hero secara rasional dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga mampu membantu pemain khususnya pemula dalam mengambil keputusan yang lebih baik pada fase *drafting* dan meningkatkan kualitas permainan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) sangat penting. SPK membantu pemain dalam menentukan pilihan *hero* yang paling sesuai, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan peluang tim untuk memenangkan pertandingan. (Vania Adelina dkk., 2023).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil pengumpulan dan *scraping data* terkait atribut *hero* dalam permainan Dota 2?
2. Bagaimana hasil implementasi Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis metode MOORA menggunakan framework Laravel dengan *output* berupa *website*?
3. Apakah SPK MOORA dapat diimplementasikan di *web* untuk membantu pemain dalam memilih *hero* secara objektif dan meningkatkan kualitas permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah yang tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membangun rancang aplikasi *Counter Pick Hero* Dota 2 dengan Metode Moora Berbasis Website.
- b. Menghasilkan rekomendasi yang tepat bagi pemula untuk memilih *hero* yang tepat agar dapat memaksimalkan pemilihan *hero* pada saat *drafting*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan di atas, terdapat manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Sebagai sarana belajar untuk pemain baru.
- b. Agar pemain baru bisa melihat potensi untuk setiap karakter pada DoTa 2
- c. Untuk menumbuhkan player *e-sport* DoTa 2 bersaing di kancah Internasional