

ABSTRAK

Afaaiz Raya Fadhlullah, 10121052

VISUALISASI DATA PENGGUNAAN HERO DALAM TURNAMEN MPL ID MUSIM 10 MENGGUNAKAN LOOKER STUDIO DENGAN METODE CRISP-DM

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2024

Kata kunci: Visualisasi Data, MPL ID, *Looker Studio*, CRISP-DM

(xi + 44 + Lampiran)

Penulisan ini mengenai visualisasi data penggunaan *hero* dalam turnamen MPL ID Musim 10 dengan menggunakan *Looker Studio* dan metode CRISP-DM. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman sistematis mengenai pola penggunaan *hero* dalam turnamen MLBB yang dapat memberikan wawasan strategis bagi pemain dan pelatih. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan *hero* dengan metode CRISP-DM serta memvisualisasikan data tersebut menggunakan *Looker Studio*. Metode CRISP-DM yang digunakan mencakup enam tahapan: *Business Understanding*, *Data Understanding*, *Data Preparation*, *Modeling*, *Evaluation*, dan *Deployment*. *Dataset* yang digunakan berasal dari turnamen MPL ID Musim 10 yang diperoleh dari situs *Kaggle*. Proses penelitian melibatkan pembersihan data, pemodelan visualisasi, dan evaluasi kualitas serta efektivitas visualisasi. Hasil penelitian berupa *dashboard* visualisasi interaktif yang memuat informasi tentang *hero* yang paling sering digunakan, *hero* yang paling sering dilarang, perbandingan *hero* pada tim menang dan tim kalah menggunakan *line chart*, kinerja *hero* berdasarkan pihak *Blue Side* dan *Red Side*, serta distribusi *role hero*. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa visualisasi data yang dibuat berhasil meningkatkan pemahaman strategi permainan dan membantu pemain serta pelatih dalam mengidentifikasi tren penggunaan *hero*. *Dashboard* tersebut dapat diakses publik melalui <https://lookerstudio.google.com/s/tohAJNDLs00>.

Daftar Pustaka (2018 - 2023)