

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pertandingan <i>DotA 2</i>	1
Gambar 2. 1 Peta Gim <i>DotA 2</i>	14
Gambar 2. 2 <i>Hero DotA 2</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Machine Learning</i>	15
Gambar 2. 4 Algoritma <i>Random Forest</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Confusion Matrix</i>	19
Gambar 2. 6 <i>AUC-ROC</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Random Search</i>	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	24
Gambar 4. 1 Frekuensi 15 Items yang paling sering digunakan	40
Gambar 4. 2 15 Item Akhir Dengan Tingkat Kemenangan Paling Tinggi	42
Gambar 4. 3 <i>Confusion Matrix</i> Skenario 1 Tanpa <i>Encoding</i>	49
Gambar 4. 4 <i>Confusion Matrix</i> Skenario 2 Dengan <i>Encoding</i>	50
Gambar 4. 5 <i>Feature Importance</i> Skenario 1	52
Gambar 4. 6 <i>Feature Importance</i> Skenario 2	53