

ABSTRAK

Captains Mode (CM) adalah mode permainan pada *Defend of the Ancients* (DotA) yang digunakan pada saat pertandingan resmi dan sudah diakui secara internasional. Pada CM terdapat adu strategi dalam pemilihan *hero* yang dilakukan oleh kapten masing-masing tim.

Adu strategi pada CM membutuhkan pengetahuan-pengetahuan tentang karakteristik tiap *hero* yang ada, sebanyak 96 *hero*. Tiap *hero* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, yang dapat saling membalik serangan dari *hero* yang lain, sehingga dibutuhkan pengetahuan untuk mengkombinasikan *hero* yang ada untuk dapat menambah kekuatan tempur. Kompleksitas adu strategi di CM ini bertambah karena dibutuhkan juga kemampuan untuk memprediksi *hero* yang akan digunakan oleh lawan.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, seorang kapten tim membutuhkan banyak latihan dalam pemilihan *hero* dengan mempelajari catatan pertandingan resmi dari tim profesional, yang jumlahnya sangat banyak. Kesulitan pembelajaran ini akan dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi yang menggunakan metode *neural network* untuk dapat memberi acuan tim terhadap menentukan strategi pemilihan *hero* berdasarkan pada catatan-catatan atau rekaman pertandingan. Penggunaan metode *Artificial Neural Network* telah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dengan rata-rata prosentase ketepatan rekomendasi *hero* untuk data yang belum pernah dilatihkan sebesar 72.46%.

Kata Kunci : *Neural Network*, DOTA, CM,