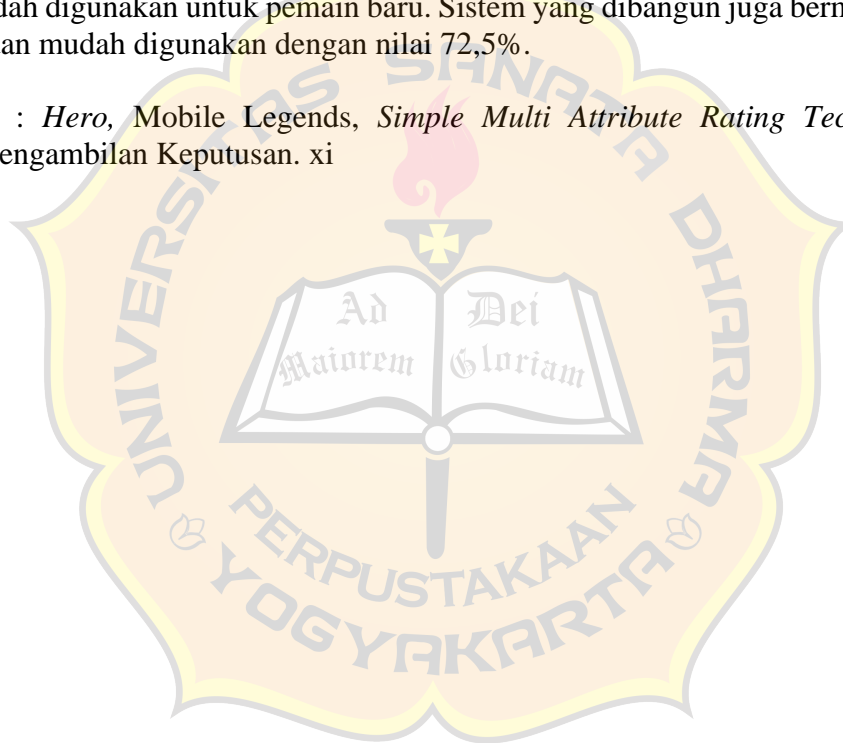


ABSTRAK

Mobile Legends merupakan salah satu *game mobile* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang terkenal di Indonesia. *Game* ini banyak dimainkan atau disukai oleh anak remaja pada era milenial sekarang ini karena dinilai memiliki keseruan tersendiri dalam permainannya. Selain itu, terdapat juga bermacam-macam *hero* dan setiap *hero* mempunyai nilai kriteria yang berbeda beda. Hal tersebut menyebabkan pemain baru kesulitan untuk memilih *hero* yang paling tepat. Berdasarkan hasil survey terhadap 5 pemain baru, yang dimaksud *hero* yang tepat adalah *hero* yang mudah digunakan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pendukung pengambilan keputusan yang nantinya akan membantu para pemain baru dalam menentukan pilihan *hero* yang akan dipilih dengan menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART).

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh pemain baru, *hero* pilihan mandiri mendapatkan skor akhir 42%. Sedangkan *hero* keluaran sistem mendapat skor akhir 74%. Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem bisa merekomendasikan *hero* yang tepat dan mudah digunakan untuk pemain baru. Sistem yang dibangun juga bermanfaat dengan nilai 69,5% dan mudah digunakan dengan nilai 72,5%.

Kata Kunci : *Hero*, Mobile Legends, *Simple Multi Attribute Rating Techique*, Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan. xi



ABSTRACT

Mobile Legends is one of the most popular MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) mobile games in Indonesia. This game is widely played or liked by teenagers in the current millennial era because it is considered to have its own excitement in the game. In addition, there are also various heroes and each hero has a different criterion value. This causes difficulties for new players to choose the most appropriate hero. Based on the results of a survey of 5 new players, what is meant by the right hero is a hero that is easy to use. Therefore, we need a decision support system that will help new players in determining which heroes to choose using the Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART) method.

Based on the results of the questionnaire filled out by new players, the self-chosen hero gets a final score of 42%. While the system output hero gets a final score of 74%. From this comparison, it can be concluded that the system can recommend the right heroes and easy to use for new players. The system built is also useful with a value of 69.5% and easy to use with a value of 72.5% for new players.

Keywords: *Hero, Mobile Legends, Simple Multi Attribute Rating Techique, Decision Support System.*

