

ABSTRACT

*IMPLEMENTATION OF DECISION TREE ALGORITHM IN LECTURING
PLOT GAME ON STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG*

AHMAD AFIF – NIM 1147050009
Informatics Engineering Department

In lecturing on University, there are many stage to pass. Start from Academic Orientation, Study Plan, Lecturing, Mid Test, Final Test, Religion Practice, Internship, research proposal, comprehensive hearing, colloquium, and Munaqasah. Lot of Student in early and further semester that still not understand about lecturing plot and its terms. There is many ways to explain about lecturing plot into student, like put it in academic book, with infographic, and many more. But, most of studends didn't care about that. one way to attract the students interest in understanding lecturing plot is a game that contain lecturing plot in it. In making of storyline, decision tree algorithm used to make a conclusion in the game. Decision tree algorithm that used in this game is C4.5 algorithm, where is the algorithm forms a decision tree based on training data tested.

Keywords: *Game, Decision Tree, Lecturing, Multimedia, C4.5*



ABSTRAK

IMPLEMENTASI ALGORITMA *DECISION TREE* DALAM *GAME* PENGENALAN PROSES PERKULIAHAN DI UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

AHMAD AFIF – NIM 1147050009

Jurusan Teknik Informatika

Dalam Perkuliahan, banyak tahap-tahap yang harus dilewati. Dimulai dari pengenalan akademik, Rencana Studi, perkuliahan, UTS, UAS, Praktik keagamaan, KP, UP, Komprehensif, Kolokium, dan munaqasah. Masih banyak mahasiswa semester awal dan semester lanjut yang masih belum paham dengan alur-alur dalam perkuliahan berikut dengan persyaratannya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menerangkan bagaimana alur perkuliahan kepada mahasiswa, seperti melampirkan di buku akademik, melalui infografis dan lainnya. Namun masih banyak mahasiswa yang kurang peduli dengan hal tersebut. Salah satu cara untuk menarik minat mahasiswa dalam memahami alur perkuliahan adalah melalui game yang memuat alur-alur perkuliahan dalam storyline game tersebut. Dalam pembuatan storyline, digunakan algoritma *decision tree* untuk pembentukan kesimpulan yang ada didalam *game*. Algoritma *decision tree* yang dipakai dalam pembentukan kesimpulan dalam game adalah algoritma C4.5, dimana algoritma ini membentuk pohon keputusan sesuai dengan data training yang diujikan.

Kata Kunci: Game, *Decision Tree*, Multimedia, Perkuliahan, C4.5