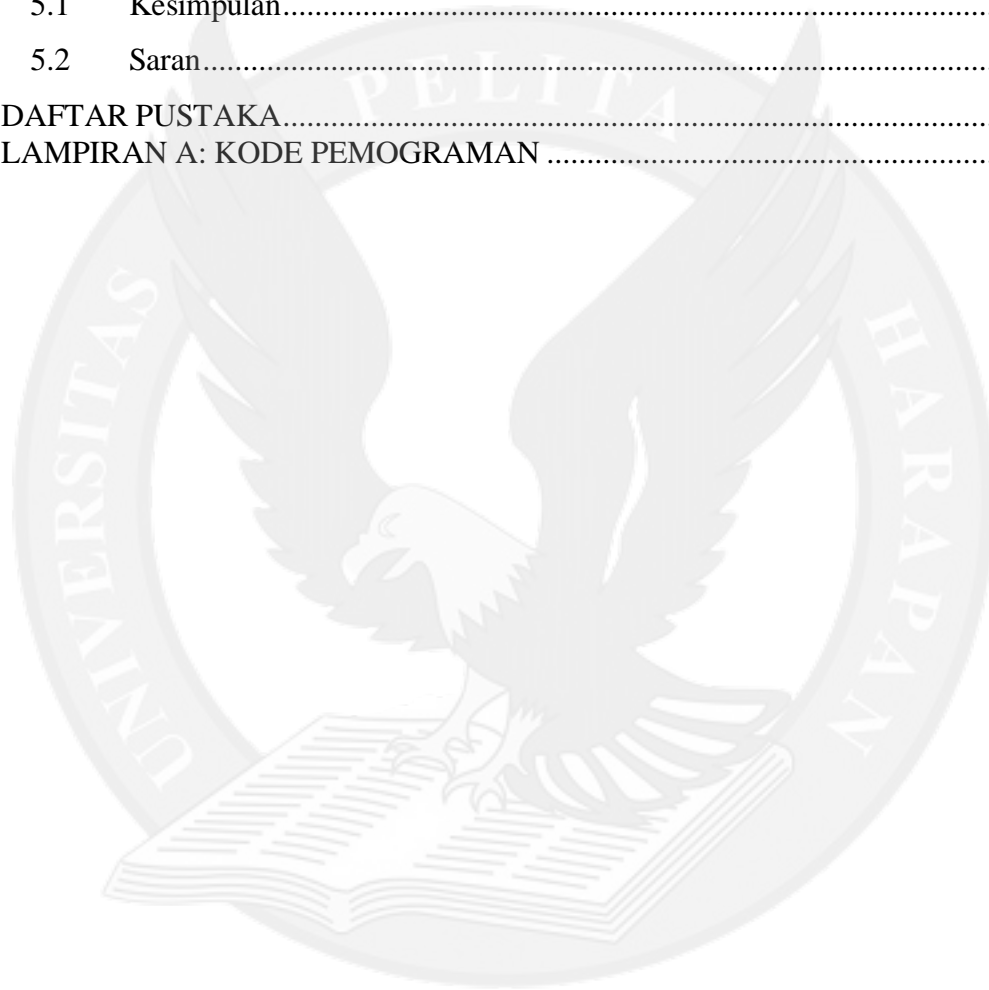


DAFTAR ISI

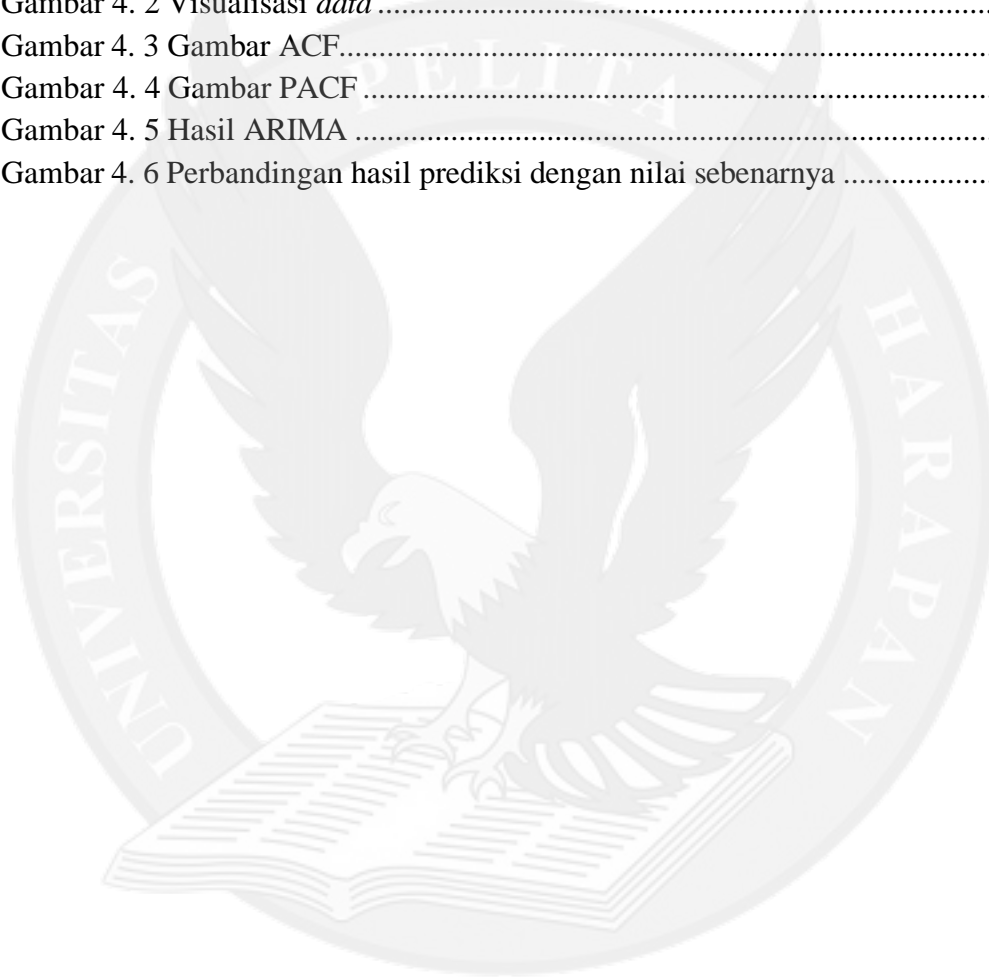
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Steam	5
2.2 Harga <i>Game</i>	5
2.3 <i>Time Series</i>	6
2.4 ARIMA	6
2.5 Uji <i>Augmented Dickey-Fuller</i>	7
2.6 <i>Differencing</i>	8
2.7 ACF dan PACF	8
2.8 <i>Mean Absolute Error</i>	9
2.9 <i>Mean Absolute Percentage Error</i>	9
2.10 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI.....	13
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2 Kerangka Berpikir	13
3.3 Hipotesis	14
3.4 Tahapan Penelitian	14
3.5 Metode Penyelesaian	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 Hasil Pengumpulan Data	17
4.2 Hasil Penelitian.....	18

4.2.1	Uji Kelayakan Data	18
4.2.2	Pembagian Data.....	20
4.2.3	Membuat ACF dan PACF	20
4.2.4	Membuat <i>Model</i> ARIMA	22
4.2.5	Prediksi dengan Testing Dataset	24
4.3	Pembahasan	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		26
5.1	Kesimpulan.....	26
5.2	Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....		28
LAMPIRAN A: KODE PEMOGRAMAN		30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh <i>Sales</i> Pada Steam	2
Gambar 3. 1 Kerangka Pikir	13
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian	14
Gambar 4. 1 Contoh <i>data</i> yang tersedia	17
Gambar 4. 2 Visualisasi <i>data</i>	19
Gambar 4. 3 Gambar ACF.....	20
Gambar 4. 4 Gambar PACF	21
Gambar 4. 5 Hasil ARIMA	22
Gambar 4. 6 Perbandingan hasil prediksi dengan nilai sebenarnya	24



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	11
--	----

