

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Definisi Internet.....	5
2.2 Definisi <i>Esport</i>	5
2.3 Beberapa Tim <i>Esport</i> yang akan ditinjau	6
2.3.1 Evos <i>Esports</i>	6
2.3.2 Team RRQ	7
2.3.3 Onic <i>Esport</i>	8
2.4 Metode Kuadrat Terkecil.....	9
2.5 Metode Runge Kutta Orde 4.....	10
2.6 Metode Kurva Estimasi	11
2.6.1 Model Logistik	11

2.6.2	Model Gompertz	13
2.6.3	Model Eksponensial	14
2.7	<i>Root Mean Squared Error</i>	14
2.8	Mekanisme Pengguna Instagram <i>Memfollow</i> Tim <i>Esports</i>	15
BAB III MODEL.....		16
3.1	Asumsi.....	16
3.2	Konstruksi Model Matematika	16
3.3	Analisis Stabilitas	18
3.3.1	Titik Equilibrium Non Endemik (tanpa <i>follower/F</i> = 0)	18
3.3.2	Titik Equilibrium Endemik (dengan <i>follower/F</i> ≠ 0)	19
3.3.3	Stabilitas Lokal	21
3.4	Parameter Ambang Batas	23
BAB IV SIMULASI NUMERIK		25
4.1	Data	25
4.2	Hasil dan Pembahasan	27
4.2.1	Hasil dan Pembahasan untuk Metode Runge Kutta Orde 4.....	27
4.2.2	Hasil dan Pembahasan untuk Metode Kurva Estimasi Akumulasi .	32
BAB V PENUTUP.....		38
5.1	Kesimpulan.....	38
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN.....		42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Variabel dan parameter model pengaruh tim <i>esports</i>	16
Tabel 4.2. Hasil Simulasi Matlab dengan metode Runge Kutta Orde 4	28
Tabel 4.3. Hasil Simulasi metode kurva estimasi akumulasi.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data pengguna internet di Indonesia	1
Gambar 1.2. Bermain <i>game</i> : perspektif perangkat.....	2
Gambar 2.3. Grafik data <i>follower</i> instagram Evos <i>Esports</i>	7
Gambar 2.4. Grafik data <i>Influence</i> instagram Evos <i>Esports</i>	7
Gambar 2.5. Grafik data follower instagram Team RRQ	7
Gambar 2.6. Grafik data <i>Influence</i> instagram Team RRQ.....	8
Gambar 2.7. Grafik data <i>post</i> instagram Onic <i>Esports</i>	9
Gambar 4.9. Grafik perubahan <i>follower</i> Evos <i>Esports</i> terhadap waktu.....	25
Gambar 4.10. Grafik perubahan <i>follower</i> Team RRQ terhadap waktu	26
Gambar 4.11. Grafik perubahan <i>follower</i> Onic <i>Esports</i> terhadap waktu.....	26
Gambar 4.12. Grafik perubahan pengguna instagram terhadap waktu	27
Gambar 4.13. Grafik Pengguna Instagram Evos <i>Esports</i> terhadap waktu.....	28
Gambar 4.14. Grafik <i>follower</i> Evos <i>Esports</i> terhadap waktu	29
Gambar 4.15. Grafik Pengguna Instagram Team RRQ terhadap waktu.....	29
Gambar 4.16. Grafik <i>follower</i> Team RRQ terhadap waktu	30
Gambar 4.17. Grafik Pengguna Instagram Onic <i>Esports</i> terhadap waktu	30
Gambar 4.18. Grafik <i>follower</i> Onic <i>Esports</i> terhadap waktu.....	31
Gambar 4.19. Grafik model Gompertz Evos <i>Esports</i>	33
Gambar 4.20. Grafik model Logistik Evos <i>Esports</i>	33
Gambar 4.21. Grafik model Eksponensial Evos <i>Esports</i>	34
Gambar 4.22. Grafik model Gompertz Team RRQ	34
Gambar 4.23. Grafik model Logistik Team RRQ.....	35
Gambar 4.24. Grafik model Eksponensial Team RRQ.....	35
Gambar 4.25. Grafik model Gompertz Onic <i>Esports</i>	36

Gambar 4.26. Grafik model Logistik Onic <i>Esports</i>	36
Gambar 4.27. Grafik model Eksponensial Onic <i>Esports</i>	36
Gambar 4.28. Grafik solusi dari nilai – nilai parameter.....	37