

ABSTRAK

ANALISIS SENTIMENT KOMENTAR MASYARAKAT PADA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DALAM APLIKASI GOOGLE PLAY MENGUNAKAN ALGORITMA SUPPORT VECTOR MACHINE DAN ADABOOST

SEPTIANA ELY FADILA

NPM. 2121210024

Perkembangan pesat game online, khususnya Mobile Legends dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), telah menarik perhatian banyak pemain. Ulasan yang diberikan oleh pengguna di platform seperti Google Play Store mengandung beragam opini yang dapat dianalisis untuk memahami persepsi pemain terhadap game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen komentar pengguna Mobile Legends di aplikasi Google Play dengan menggunakan algoritma Support Vector Machine (SVM) dan AdaBoost untuk meningkatkan akurasi klasifikasi sentimen menjadi positif atau negatif.

Penelitian ini membatasi ruang lingkup pada penghitungan sentimen positif dan negatif, dengan dataset yang diperoleh melalui teknik scraping data dari Google Play Store. Data yang diambil berjumlah 10.000 ulasan, yang kemudian diproses dengan 1.000 data yang dilabeli secara manual sebagai referensi untuk pelabelan otomatis terhadap 9.000 data ulasan lainnya. Penelitian ini menggunakan RapidMiner 9 sebagai tool untuk pemrosesan data dan perhitungan akurasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Support Vector Machine (SVM) menghasilkan akurasi sebesar 90,79%. Ketika digabungkan dengan algoritma boosting AdaBoost, akurasi meningkat menjadi 91,06%, menunjukkan bahwa teknik boosting dapat meningkatkan performa klasifikasi sentimen. Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi pengembang game dalam meningkatkan kualitas game melalui feedback dari pengguna, serta memberikan wawasan dalam

menggunakan teknik analisis sentimen dengan akurasi tinggi untuk analisis ulasan publik.

Kata kunci: Game Online, Analisis Sentimen Support Vector Machine (SVM), Adaboost, Klasifikasi Sentimen, Scraping Data.