



Video Game Sales Analysis

Probabilitas dan Stokastik – 04

Ahmad Rafiul Mahdi

1706985861

Tujuan

- Analisis data Penjualan Video Game menghasilkan informasi untuk mengetahui pasar video game pada saat ini. informasi ini dapat digunakan oleh para Video Game Publisher untuk mempertimbangkan platform game yang akan mereka kembangkan dan target pasar agar dapat menjual game secara maksimal kedepannya.

Data

- Data yang diolah terdiri atas 11 kolom dan 16599 baris
- Data Penjualan diambil dari game yang dirilis dari tahun 1985 hingga 2017
- Sumber : <https://www.kaggle.com/gregorut/videogamesales>

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	Rank	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Global_Sales
1		Wii Sports	Wii	2006	Sports	Nintendo	41.49	29.02	3.77	8.46	82.74
2		Super Mario Bros.	NES	1985	Platform	Nintendo	29.08	3.58	6.81	0.77	40.24
3		Mario Kart Wii	Wii	2008	Racing	Nintendo	15.85	12.88	3.79	3.31	35.82
4		Wii Sports	Wii	2009	Sports	Nintendo	15.75	11.01	3.28	2.96	33.00
5		Pokemon Ruby	GB	1996	Role-Playing	Nintendo	11.27	8.89	10.22	1.00	31.37
6		Tetris	GB	1989	Puzzle	Nintendo	23.2	2.26	4.22	0.58	30.26

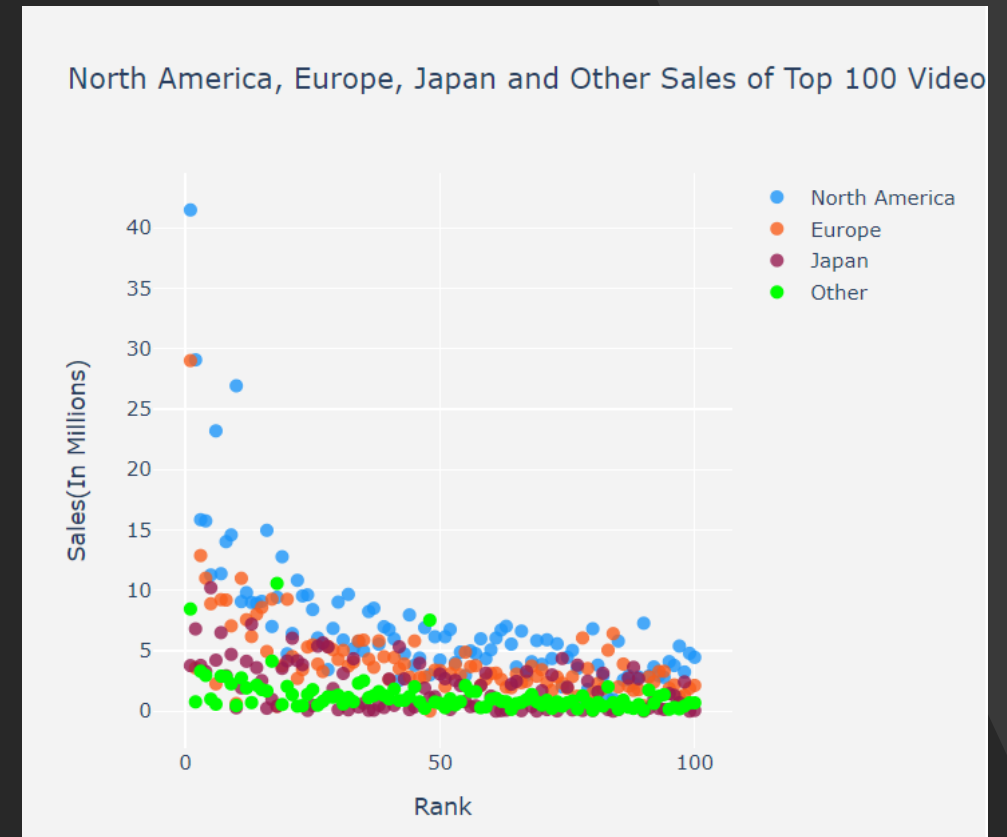
Analisis Data

- Dapat dilihat game yang paling banyak dibeli adalah Wii Sport. Hal tersebut diakibatkan Wii Sport didapatkan sebagai bonus jika membeli console 'Wii'. Wii sangat laris karena Wii merupakan console yang memiliki fitur terunik pada masanya. Dimana console lain menggunakan controller biasa, Wii menggunakan controller yang dapat mendeteksi gerakan tangan penggunanya sekaligus dengan input dari tombol.

Rank	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Global_Sales
1	Wii Sports	Wii	2006.0	Sports	Nintendo	41.49	29.02	3.77	8.46	82.74
2	Super Mario Bros.	NES	1985.0	Platform	Nintendo	29.08	3.58	6.81	0.77	40.24
3	Mario Kart Wii	Wii	2008.0	Racing	Nintendo	15.85	12.88	3.79	3.31	35.82
4	Wii Sports Resort	Wii	2009.0	Sports	Nintendo	15.75	11.01	3.28	2.96	33.0

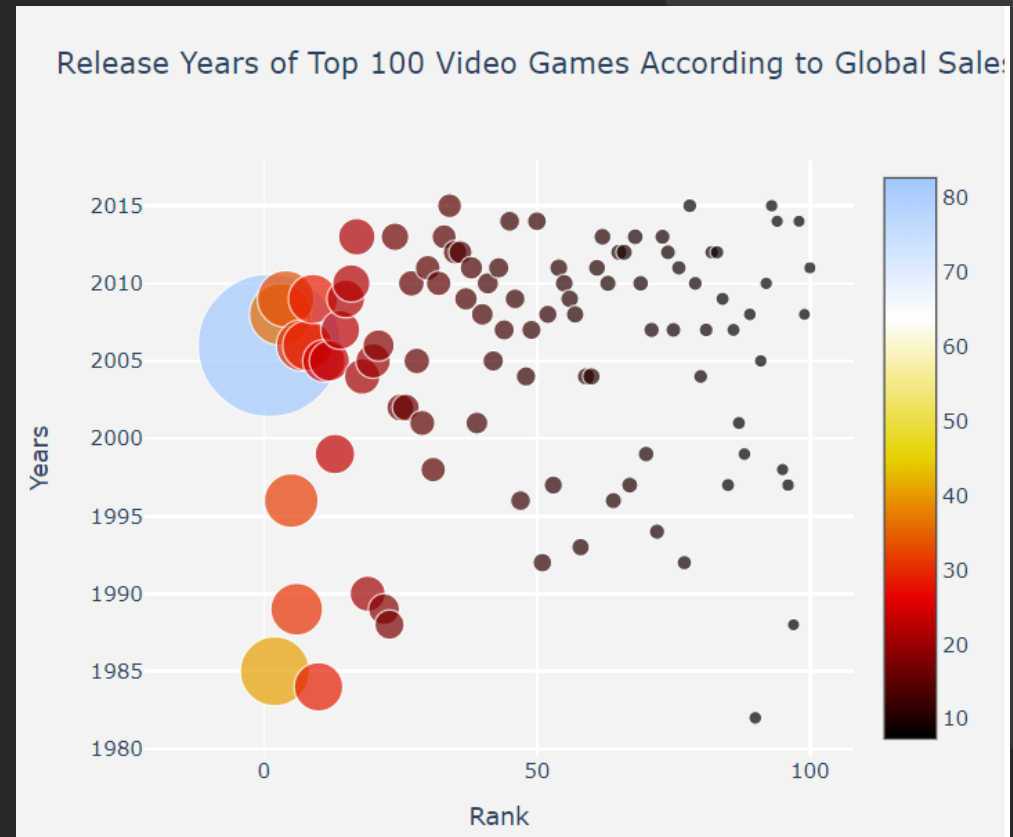
Analisis Data

- Consumer terbanyak berasal dari daerah Amerika Utara.
- Dengan itu, Amerika Utara perlu dijadikan sasaran pasar yang utama



Analisis Data

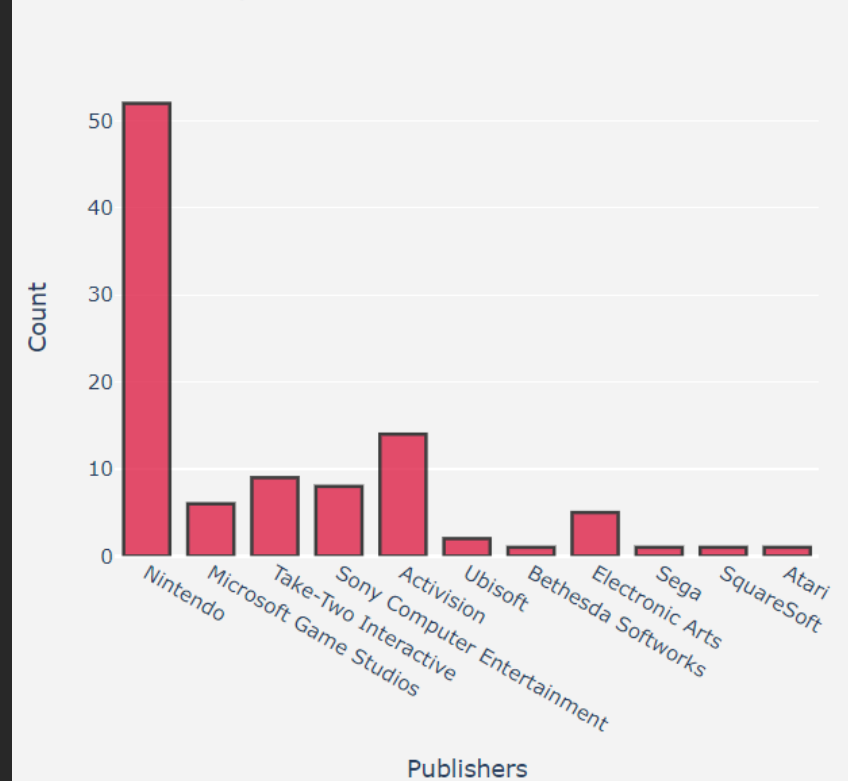
- Game yang dirilis pada tahun 2005 hingga 2010 menempati banyak ranking teratas
- Alasan utama dari jumlah penjualan tersebut adalah karena rilisnya Wii console pada November 2006 dan banyak game-game baru yang rilis pada range tahun tersebut.



Analisis Data

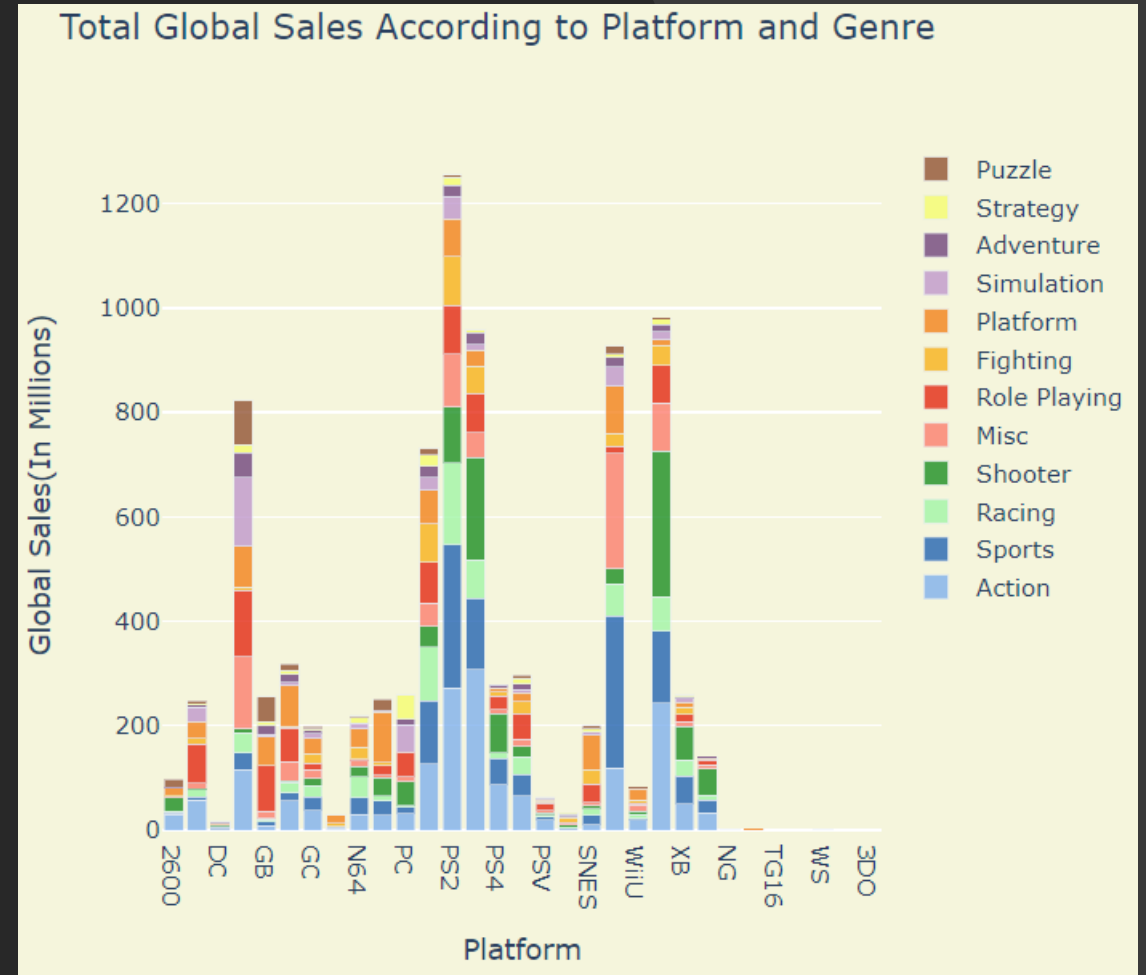
- Publisher dengan jumlah penjualan game tertinggi adalah Nintendo. Hal tersebut diakibatkan banyaknya consumer yang menggunakan platform dari Nintendo dan game yang disediakan pada platform mereka mayoritas di-publish oleh Nintendo sendiri.

Numbers of Top 100 Video Games Publishers



Analisis Data

- Sony PlayStation 2 Berhasil mencapai posisi Pertama karena console ini selain digunakan untuk bermain game, bisa juga digunakan sebagai DVD player biasa. Karena pada saat itu dvd player masih populer dan harga dvd player tidak jauh beda dengan PS2, maka banyak orang memilih untuk membeli PS2 dibanding DVD player.
- Terlihat bahwa tidak ada genre yang dominan dari setiap platform.
- Setiap platform memiliki persentase penjualan genre yang berbeda.



Total Global Sales According to Platform and Genre

Kesimpulan

- Mayoritas consumer video game berasal dari daerah Amerika Utara
- Penjualan game terbanyak adalah Wii Sport dan Publisher dengan jumlah penjualan game terbanyak adalah Nintendo.
- Genre tidak terlalu mempengaruhi penjualan game untuk setiap platform.
- Nintendo dapat menjadi publisher teratas karena ia hanya merilis game untuk platformnya sendiri dan jumlah platform yang mereka telah rilis cukup banyak.

Rekomendasi

Menurut saya, untuk mendapatkan penjualan game yang maksimal, publisher dapat mengikuti langkah-langkah Nintendo. Publisher perlu membuat suatu platform yang inovatif agar banyak yang tertarik membelinya. Lalu publisher merilis game yang hanya dapat dimainkan di platform mereka sendiri.

Github dan Infografis

<https://github.com/RafiulM/VideoGameSales>

<https://www.instagram.com/p/B6KPje-n-gl/?igshid=15hpt3pd28mak>