

### **1. Sitasi (APA):**

Penulis. (2024). Perbandingan Performa SVM dan Naive Bayes pada Analisis Sentimen Aplikasi Game Online. JOINTECS: Journal of Information Technology and Computer Science, 9(1), 23–34.

### **2. Latar & Tujuan:**

Ulasan aplikasi game di Play Store sering tidak selaras dengan rating bintang yang diberikan pengguna. Hal ini menimbulkan kebutuhan analisis sentimen berbasis teks agar persepsi pengguna dapat dipahami lebih akurat.

Penelitian ini bertujuan membandingkan performa Support Vector Machine (SVM) dan Naïve Bayes pada klasifikasi sentimen ulasan game Clash of Clans.

### **3. Metode:**

Dataset: 1.000 ulasan berbahasa Indonesia.

Preprocessing: case folding, stopword removal, stemming, normalisasi kata.

Fitur: TF-IDF, N-Gram, seleksi fitur Chi-Square dan SelectKBest.

Evaluasi: confusion matrix pada rasio data latih-uji 70:30, 80:20, 90:10.

### **4. Hasil/Temuan:**

Kombinasi TF-IDF, N-Gram, dan seleksi fitur meningkatkan performa model.

SVM: akurasi hingga 93% pada rasio 70:30.

Naïve Bayes: akurasi 91,6% pada rasio yang sama.

Secara keseluruhan, SVM konsisten lebih unggul meskipun perbedaannya tipis.

### **5. Kontribusi & Keterbatasan:**

Kontribusi:

Menunjukkan efektivitas optimasi fitur untuk meningkatkan performa klasifikasi.

Memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi game dalam memahami kepuasan pengguna.

Keterbatasan:

Data terbatas pada satu game populer.

Belum diuji pada bahasa campuran (Indonesia–Inggris) yang sering muncul di ulasan.

### **6. Takeaway:**

SVM dengan optimasi fitur lebih baik dibanding Naïve Bayes dalam klasifikasi sentimen ulasan game.

Hasil ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan sistem monitoring ulasan aplikasi digital.