























1

Sampel







- Herni Suhartati 2109106001
- Muhammad Rahman 2109106016
- Alfi Nor Ihsan 21091060
- Ananta Yusra Putra Akmal 2109106024
- Bayu Setiawan 2109106026
- Tito Darmawan 2109106042

0



Kelompok 2





















Metode Penelitian

Sampel

Hasil Penelitian

Kelebihan & Kekurangan

Kesimpulan

Tujuan Penelitian

Mengetahui apakah ulasan terpercaya yang dikumpulkan dari Google Play Store memiliki sentimen netral, baik atau sentimen buruk sehingga dapat membantu pengembangan permainan kedepannya



Kelompok 2



















Daftar isi

ANALISIS SENTIMEN TERHADAP GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN BERT

Tujuan Penelitian



Sampel

Hasil Penelitian

Kelebihan & Kekurangan

Kesimpulan

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode CRossIndustry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM), yang memiliki beberapa tahapan proses antara lain Business Understanding, Data Understanding, Data Preparation, Modeling, Evaluation, dan Deployment.



Kelompok 2

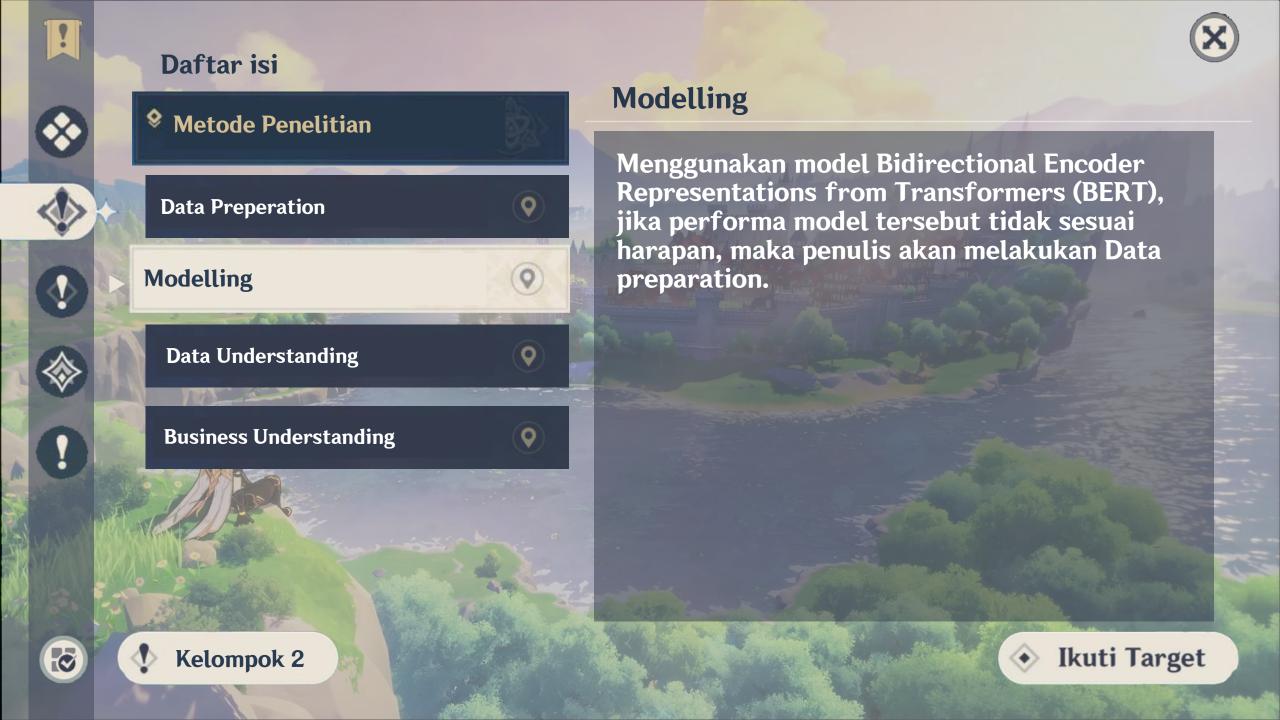


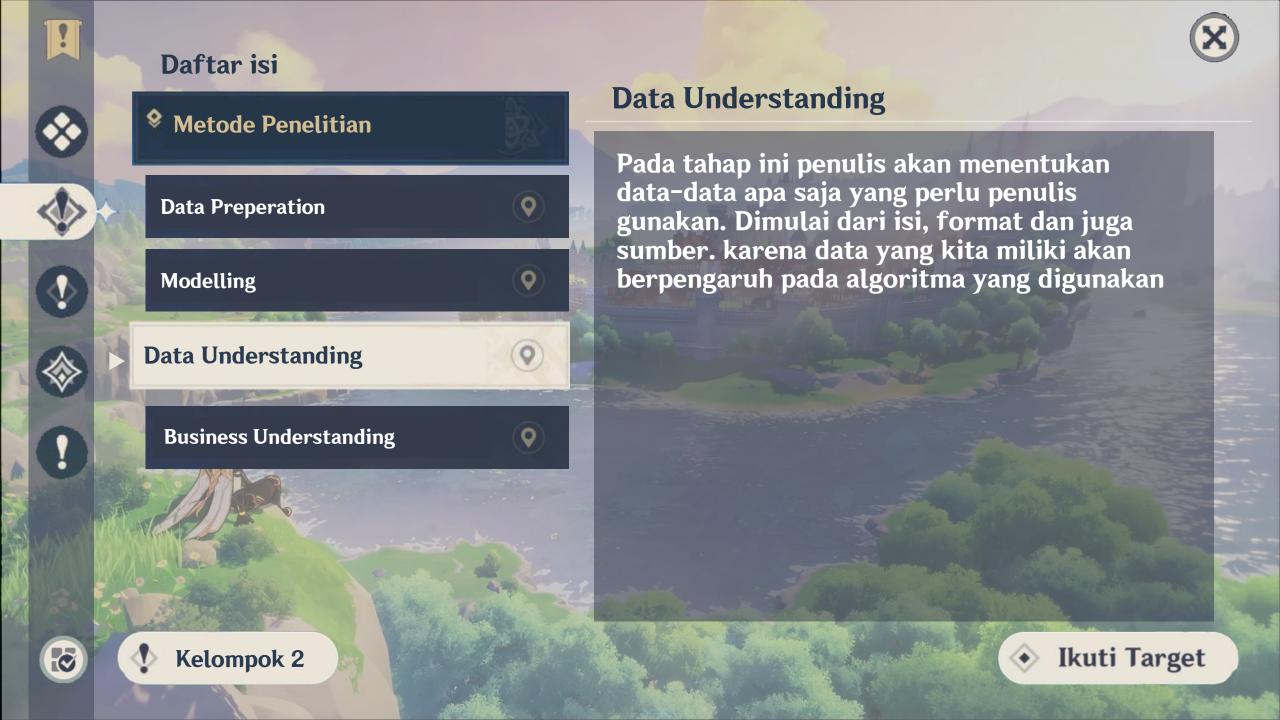


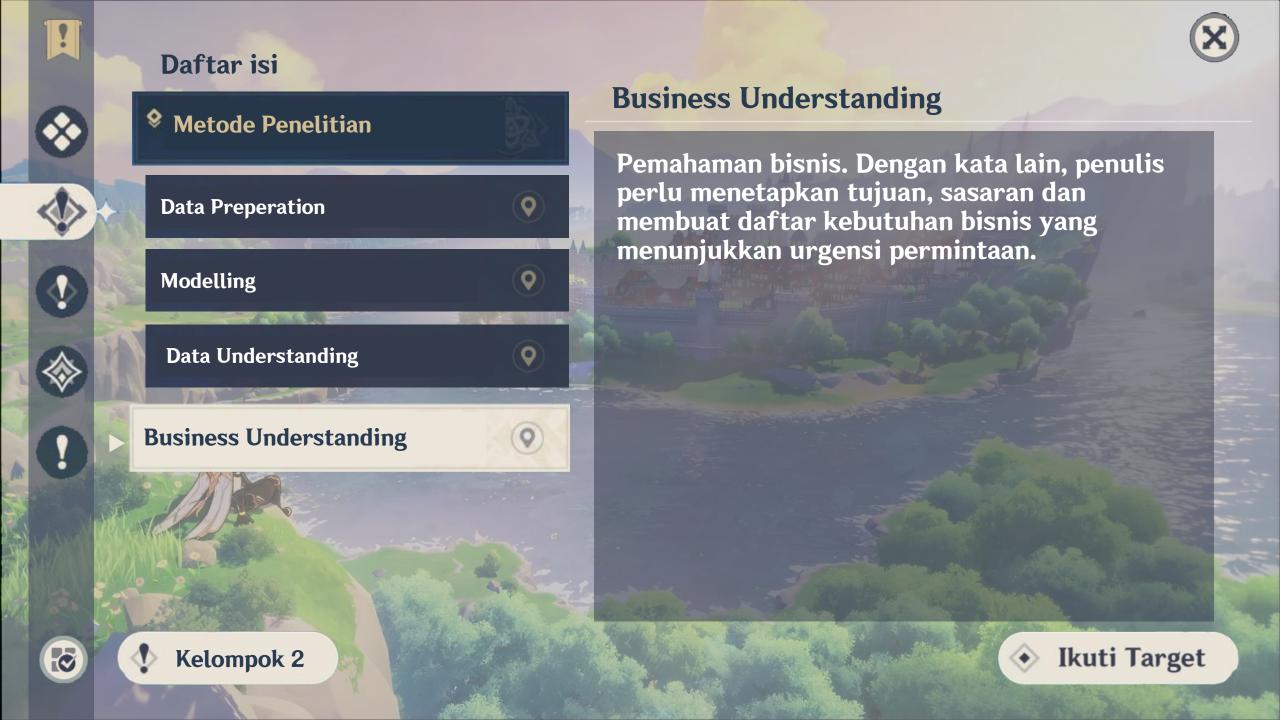
Data Preperation

Pada tahap ini, penulis perlu mempersiapkan data kita dari tahap masuk ke pemodelan. Dimulai dari Tambahkan token khusus untuk memisahkan kalimat dan memberi tahu model bahwa kita melakukan klasifikasi. Kita memanfaatkan hugging face agar bisa memenuhi kebutuhan tersebut.

















Metode Penelitian

Sampel

Hasil Penelitian

Kelebihan & Kekurangan

Kesimpulan

Sampel

0







Kelompok 2











Metode Penelitian

Daftar isi

Sampel

Hasil Penelitian

Kelebihan & Kekurangan

Kesimpulan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dengan penghitungan performa model analisis sentimen dengan metode BERT adalah, model mendeteksi nilai positif dengan memiliki nilai presisi sebanyak 0.86%, 0.78% recall dan 0.82% di f1-score sehingga model tersebut mampu mengembalikan nilai sentimen dengan baik.

























1111

Sampel



Kesimpulan



Kelebihan

Nilai presisi yang di dapatkan terhadap penghitungan performa dengan analisis sentiment menggunakan metode BERT tergolong sangat tinggi

Kekurangan

Akurasi data dari nilai netral yang diujikan menggunakan metode BERT lebih susah di deteksi karena memiliki nilai akurasi yang lebih rendah dibandingkan kategori yang lain.



Kelompok 2











Metode Penelitian

Sampel

Hasil Penelitian

Kelebihan & Kekurangan

Kesimpulan

Kesimpulan

0

Kesimpulan dari pengujian dan analisis penggunaan sentiment analysis terhadap 12000 dataset dari google playstore dengan game berjudul Genshin Impact yang menggunakan model BERT dari sentiment positif, negatif dan netral untuk memprediksi sebuah kalimat yang berasal dari user, didapatkan informasi berupa:



Kelompok 2







Kesimpulan 2

Dataset yang dibagi menjadi perhitungan klasifikasi kategori yang terdiri atas positif negatif dan netral, dan juga perhitungan klasifikasi sentimen. Untuk hasil dari model, model lebih mudah mendeteksi nilai positif karena memiliki nilai presisi tertinggi yaitu sebanyak 0.86%, 0.78% recall dan 0.82% di f1- score sehingga model tersebut mampu mengembalikan nilai sentimen dengan baik. Akan tetapi dapat dilihat dari data akurasi, nilai netral lebih susah dideteksi karena memiliki nilai akurasi yang lebih rendah dibandingkan kategori yang lain.











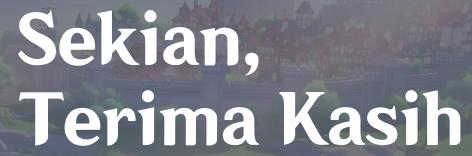
Penutup











- Ingat, gacha berlebihan tidak sehat...





Kelompok 2

