

# **PROPOSAL PROYEK**

## ***Video Games Sales Analytics Visualization***



### **Disusun oleh:**

12S18015 - Della Cenovita Tarigan

12S18022 - Alex Conro Marpaung

12S18023 - Agustina Silaen

12S18047 - Ulion Pardede

12S18051 - Cindy Juniati Hutapea

12S18062 - Ester Puti Dearest Sidabutar

### **Link Presentasi:**

<https://www.youtube.com/watch?v=BIDquZT8UIM>

**12S4056 – VISUALISASI DATA**

**FAKULTAS INFORMATIKA DAN TEKNIK ELEKTRO**

**INSTITUT TEKNOLOGI DEL**

**2021**

# **DAFTAR ISI**

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>2</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Tujuan</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Manfaat</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Ruang Lingkup</b>	<b>4</b>
<b>Referensi</b>	<b>5</b>

# **BAB 1.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat, hal dapat dirasakan oleh banyak orang. Perkembangan ilmu dan teknologi telah membawa kepada satu peralihan pemikiran dan perkembangan dalam media hiburan manusia. Salah satu yang paling berdampak adalah permainan elektronik (*video game*). *Video game* telah menjadi satu isu penting bagi banyak orang, mulai anak-anak sampai orang dewasa suka bermain video game sebagai media hiburan dan semakin menjadi perhatian pada awal tahun 1980an. Pada tahun 1980an permainan komputer mulai dipasarkan dan diikuti dengan permainan jenis konsol [1]. Sejalan dengan inovasi teknologi, kemajuan dalam game elektronik pula terus menjadi bertambah pesat. Kemajuan teknologi menimbulkan semakin banyak game yang memiliki faktor yang lebih realistik dalam sebagian game yang ditawarkan. Dikarenakan banyaknya informasi mengenai video game dari tahun ke tahun sehingga sulit bagi pengguna untuk mengidentifikasi informasi mereka dalam skala besar. Visualisasi temporal pada tingkat agregat dapat memberikan gambaran umum pola keseluruhan untuk mengidentifikasi individu atau kelompok minat untuk eksplorasi lebih lanjut dan juga memberikan informasi kontekstual yang kaya untuk menyelidiki individu dan interaksi mereka. Data temporal umum terjadi di dunia nyata seperti ilmiah publikasi, rekaman video, log server, dan kumpulan data apa pun di mana entitas memiliki cap waktu. Pola temporal dalam kumpulan data tersebut adalah berharga untuk mencirikan dinamika kritis di kedua tingkat individu dan tingkat agregat.

Dalam keterampilan mengumpulkan data tentang penjualan video games diperlukan visualisasi agar data tersebut dapat dengan mudah dipahami dalam melakukan analisis. Pengambil keputusan di industri akan dapat dengan mudah melihat dan mengerti hubungan antara beberapa variabel data, dan hubungan ini dapat dilihat dari segi multi dimensi. Visualisasi data juga dapat menggambarkan relasi dan pola antara variabel yang ada dalam data. Untuk menunjang dalam penyediaan informasi yang menarik, data-data yang ada dapat direpresentasikan menggunakan dashboard system. Visualisasi yang baik akan memberikan informasi yang sangat berguna untuk kepentingan bisnis dan juga dapat meningkatkan efisien dan efektifitas pengambilan keputusan dalam industri. Dengan

menggunakan dashboard Penjualan Video Game, industri dapat memantau semua aspek yang terhubung serta dapat mengatur strategi bisnis dalam pemasaran video game.

## 1.2 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dalam pengerjaan proyek ini adalah:

1. Industri dapat menemukan informasi terkait publisher yang paling banyak mempublikasikan video game untuk diperjualbelikan.
2. Industri dapat menemukan tren genre game yang paling banyak diperjualbelikan di seluruh dunia dalam rentang waktu 1980-2017.
3. Industri dapat menemukan informasi terkait platform yang paling sering digunakan oleh publisher untuk merilis gamenya selama 10 tahun terakhir.
4. Merancang dashboard yang menyajikan visualisasi data penjualan game dari tahun ke tahun.

## 1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pengerjaan proyek ini adalah:

1. Bagi Industri  
Diharapkan dapat memberikan visualisasi data yang dapat mendukung dalam pengambilan keputusan dalam melakukan penjualan video game.
2. Bagi Mahasiswa  
Diharapkan memberikan wawasan serta pengetahuan dalam menerapkan visualisasi data dengan menggunakan tools yaitu Tableau.

## 1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari pengerjaan proyek ini adalah:

1. Dataset yang digunakan merupakan dataset penjualan video game yang diperoleh melalui kaggle.com.
2. Tools atau aplikasi yang digunakan untuk memvisualisasikan adalah *Tableau Public*.
3. Visualisasi yang dibangun dimuat dalam sebuah *dashboard* visualisasi.

## **Referensi**

- [1] Wardhani, D. T., & Fahrudin, A. (2009). Pengaruh Video Games Pada Anak dan Peranan Pekerja Sosial.