

Latar dan tujuan (2-3 kalimat kenapa penting /apa yang dituju)

Latar belakang

Perkembangan industri game online yang semakin pesat melahirkan jutaan pengguna aktif di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Para pengguna biasanya memberikan ulasan dan komentar melalui platform distribusi aplikasi, yang berisi beragam opini mengenai kualitas permainan, fitur, maupun kendala teknis. Ulasan tersebut penting bagi pengembang untuk mengetahui tingkat kepuasan pemain, mendeteksi masalah, serta meningkatkan kualitas layanan. Namun, jumlah ulasan yang sangat banyak untuk itu, diperlukan penerapan teknik *machine learning* dalam analisis sentimen. **Support Vector Machine (SVM)** dan **Naïve Bayes** adalah dua algoritma yang dikenal untuk

Meskipun keduanya banyak digunakan, efektivitas masing-masing algoritma dapat berbeda tergantung karakteristik dataset, termasuk ulasan game online yang penuh variasi bahasa, singkatan, dan ekspresi emosional. Oleh karena itu, membandingkan kinerja SVM dan Naïve Bayes menjadi penting agar dapat diketahui metode mana yang lebih tepat digunakan dalam menganalisis sentimen pengguna game online secara efektif dan efisien.

Tujuan

untuk mengetahui performa model klasifikasi antara Support Vector Machine dan Naïve Bayes dalam konteks analisis sentiment. SVM mempunyai kemampuan dalam menggeneralisasi ke tingkat akurasi yang cukup tinggi dalam mengklasifikasikan sebuah pola. Sedangkan Naïve Bayes memiliki keunggulan pemrosesan cepat pada dataset yang besar dan hasil akurasi tinggi pada data training kecil. Sentimen analisis adalah teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengklasifikasikan sentimen atau opini dalam teks. Penelitian ini mengimplementasikan ekstraksi fitur TF-IDF dan N-Gram, serta seleksi fitur Chi-Square dan

SelectKBest untuk meningkatkan performa akurasi dari SVM dan Naïve Bayes dalam pengklasifikasian teks.