

Judul :Perbandingan PerformaSVMdan Naïve BayesPada Analisis Sentimen Aplikasi Game Online

Penulis:

Galang pakai permana

Danang aditya Nugraha

Heri santoso

Tahun penerbit : 2024 (tertera pada keterangan jurnal : vol. 9 No. 1 (2024))

Sumber :

<http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs>

Topik / isu utama :analisis sentimen; optimasi fitur; support vector machine; naïve bayes

Pendahuluan : Persaingan game online saat ini sangat ketat, terlebih game online mobile. Anak muda zaman sekarang sebagian besar lebih memilih memainkan game di smartphone mereka ketimbang di PC.

Pengumpulan data: Data ini memiliki 10 atribut dan 1000 data ulasan. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menginstall google play scraper, kemudian install library pandas dan numpy .Arahkan google playscraper ke “com.supercell.clashofclans” untuk melakukan scrapping data ulasan pada aplikasi Clash of Clans.

Preprocessing: Tahap Preprocessing yang terdapat dalam penelitian ini adalah folding, filtering(stopword removal), stemming dan word normalization.

Ekstraksi dan Seleksi Fitur: straksi fitur menjadi bagian yang sangat penting dalam pengolahan dokumen pada mesin pencari karena sangat menentukan keberhasilan proses text mining . Jika nilai fitur yang dihasilkan tidak tepat, maka informasi yang digali dalam text mining tidak bisa memenuhi kriteria yang diinginkan.

Klasifikasi Support Vector machine : SVM adalah metode terbaik yang digunakan dalam melakukan prediksi berdasarkan kerangka kerja yang dikembangkan oleh seorang peneliti yang bernama Chervonenkis dan Vapnik.

Klasifikasi naive bayes : naïve bayes yang digunakan pada penelitian ini adalah gaussian naïve bayes yang merupakan sebuah teknik klasifikasi yang digunakan dalam machine learning dengan menggunakan metode probability dan distribusi gaussian

Evaluasi: Uji akurasi dilakukan untuk menentukan model klasifikasi yang paling optimal, dengan menggunakan 6 kombinasi fitur dan tiga presentase rasio pengujian, yaitu 70:30, 80:20, dan 90:10 untuk data training dan data testing, dengan total hasil pengujian akurasi sebanyak 36 hasil akurasi.