**Tugas Besar Pengenalan Komputasi 2**

**Data Analisis dan Visualisasi Data**

Kelompok 4:

1. Gavriel Benny 16519032
2. Aulia Adila 16519152
3. Abu Hanif Muhammad Syarubany 16519282
4. Frederic Ronaldi 16519422

Tema : Penjualan Video Games Beserta Ratingnya

Dataset :

1. Penjualan Video Games (<https://www.kaggle.com/ashaheedq/video-games-sales-2019/data#vgsales-12-4-2019.csv>)
2. Penilaian Video Games dari Metacritic dan Pemain (<https://www.kaggle.com/destring/metacritic-reviewed-games-since-2000>)

Data yang akan dianalisis dan divisualisasi:

1. Game-game dengan penjualan terbanyak
2. Platform (seperti PS4, Wii, Nintendo DS, dsb.) dengan produksi game terbanyak
3. Publisher dengan game terbanyak
4. Developer yang paling produktif
5. Genre (seperti actions,RPG, FPS,sports, dsb.) dengan jumlah game terbanyak
6. Tahun produksi game terbanyak
7. Genre yang paling disuka dalam masing-masing tahun produksi
8. Banyaknya pemain untuk masing-masing kategori umur yang diambil dari dataset 1 ESRB rating dengan asumsi banyaknya pemain sebanding dengan banyaknya pembeli. Akan dicari kategori umur dengan penjualan game terbanyak dan jumlah game terbanyak. Akan didapat juga rentang umur yang paling sering bermain game.
9. Relasi antara penjualan video games dengan penilaian video games dari pemain dan Metacritic
10. Relasi antara penilaian dari pemain dan Metacritic.