

❖ Ringkasan ilmiah 3

- **Judul** : Perbandingan performa SVM dan Naïve Bayes pada Analisis Sentimen Aplikasi game online
- **Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kinerja dua algoritma klasifikasi teks yang umum digunakan, support vector machine (SVM) dan Naïve Bayes, dalam tugas analisis sentimen pada ulasan pengguna merupakan sumber informasi berharga bagi pengembang game untuk memahami persepsi pemain, mengidentifikasi masalah, dan meningkatkan kualitas game. Studi ini bertujuan untuk menentukan algoritma mana yang lebih efektif dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan game online dengan akurasi dan presisi yang tinggi.
- **Pendahuluan** : Industri game online telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan jutaan pemain di seluruh dunia yang berinteraksi melalui platform digital. Aplikasi game online seringkali menerima ribuan ulasan dari pengguna, yang mencerminkan pengalaman bermain, kepuasan, dan kritik terhadap game tersebut. Ulasan ini mengandung informasi yang sangat berharga bagi pengembang game untuk memahami apa yang disukai dan tidak disukai oleh pemain, mengidentifikasi bug atau masalah teknis, dan merencanakan perbaikan atau pembaruan game. Penelitian ini berfokus pada perbandingan empiris kinerja SVM dan Naïve Bayes dalam konteks analisis sentiment ulasan aplikasi game online.
- **Metode** : Penelitian ini mengadopsi pendekatan komparatif eksperimental. Data ulasan aplikasi game online dikumpulkan dari platform toko aplikasi misalnya (Google play store atau Apple APP store). Data ini kemudian melalui tahap pra-pemrosesan yang meliputi:
Pembersihan data, normalisasi teks, tokenisasi, stop-word removal, stemming/Lemmatisasi.
- **Hasil** : Eksperimen menunjukkan bahwa model akurasi yang lebih tinggi dibandingkan model Naïve Bayes dalam sebagian besar metrik evaluasi.
- **Kesimpulan** : Penelitian ini menyimpulkan bahwa support vector machine (svm) merupakan algoritma yang lebih efektif untuk analisis sentiment pada ulasan aplikasi game online dibandingkan dengan Naïve Bayes. Rekomendasi untuk pengembangan game adalah menggunakan SVM sebagai alat untuk menganalisis sentiment pengguna dan mendapatkan wawasan yang berharga untuk meningkatkan kualitas game. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan model Deep Learning atau Teknik ensemble learning untuk meningkatkan kinerja lebih lanjut.