

## Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat sudah merambah ke segala bidang tidak terkecuali dalam perkembangan dunia game. Pengembang game atau *Game Developer* berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas game yang dibuat dan memberikan *update* atau fitur yang diinginkan pemain. Seiring berkembangnya zaman, game tidak hanya tersedia di toko-toko atau outlet game, dengan memanfaatkan teknologi Internet, game dapat dibeli dan diunduh pada portal game yang ada. Dengan banyaknya *gamers* yang memberikan *review*, akan tercipta informasi mengenai game tersebut. Kumpulan *review* tersebut juga bisa digunakan bagi *developer* lain untuk melihat *game* dari *developer* saingan. Namun, semakin banyak *review* yang ada, akan sulit sekali untuk mengklasifikasi dan mengidentifikasi masalah yang ada secara manual. Oleh karena itu diperlukan sistem yang dapat mengklasifikasi opini tersebut.

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai hasil perbandingan akurasi klasifikasi sentimen untuk mendapatkan *review* positif dan *review* negatif pada data *review* berbahasa Inggris. Metode yang akan dibandingkan untuk klasifikasi sentimen tersebut adalah dengan menggunakan metode *Simple Naïve Bayes*, *Naïve Bayes Multinomial*, dan *Support Vector Machine* dengan melakukan pembobotan menggunakan *SentiWordNet* dan tanpa pembobotan *SentiWordNet*.

**Kata Kunci :** *Simple Naive Bayes, Naïve Bayes Multinomial, Support Vector Machine, SentiWordNet*