

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kompetisi aplikasi hiburan pada platform AppStore. 2400 aplikasi pada kategori hiburan menjadi sample pada penelitian ini. Kompetisi dilihat dari batas minimum usia pengguna, harga, opsi pembelian in-app, rating dan jumlah pemberi rating yang dianalisis menggunakan hierarchical clustering. Faktor lainnya yaitu deskripsi dari aplikasi yang diekstraksi menjadi kata kunci dan diolah menggunakan LDA topic modeling dan text network untuk melihat kompetisi dari segi produk/konten yang ditawarkan oleh aplikasi.

Terdapat 7 kluster yang dihasilkan menggunakan hierarchical clustering dan 10 topik menggunakan LDA yang juga digambarkan menggunakan text network. Batas minimum usia pengguna yang paling banyak digunakan oleh aplikasi adalah 4 tahun. Harga yang ditawarkan sangat beragam dengan minimal Rp.0 atau gratis dan aplikasi dengan harga tertinggi yang juga menjadi satu-satunya aplikasi pada kluster 4. Kluster 5 menjadi aplikasi yang memiliki performa terbaik yang dilihat dari jumlah rating dan pemberi rating terbanyak, dengan harga aplikasi Rp.0 dan menawarkan pembelian in-app. Pada jaringan, kata kunci app dan game memiliki degree centrality dan betweenness centrality tertinggi pada hampir semua topik menggambarkan banyaknya aplikasi yang berbentuk permainan.

**Kata Kunci:** Analisis Persaingan, Big Data Analytics, *Demand-based Factor*, Karakteristik Pengguna, Hierarchical Clustering, Produk, Performa, *Pricing Strategy*, *Supply-based Factors*.