

ABSTRAK

Pertumbuhan industri game di Indonesia tampak sangat menonjol, dan sektor ini memiliki potensi untuk memberikan sumbangan positif terhadap perekonomian negara. Google Play hadir sebagai platform yang membantu pengembang game dalam mengelola bisnis mereka serta memberikan akses bagi masyarakat Indonesia, khususnya pengguna ponsel berbasis Android, untuk menikmati hiburan game. Popularitas game di Indonesia meliputi segmen demografis yang luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Berdasarkan data yang dikumpulkan Indonesia berada di peringkat 55 dari 100 negara yang di survei, dengan skor sebesar 63.6, yang menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas pengalaman bermain game mobile di Indonesia.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji kualitas *mobile game* di Indonesia dengan menggunakan pendekatan analisis sub-faktor ISO 25010 pada ulasan lima game teratas yang populer paling aktif dimainkan dalam Top Games Google Play di Indonesia. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan metode *topic modeling* untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas game.

Ditemukan bahwa terdapat berbagai masalah yang terungkap dalam ulasan yang diberikan oleh para pemain pada ke lima game tersebut. Adapun game *Mobile Legend* memerlukan perhatian yang lebih terhadap dimensi *Effectiveness In Use*, game *Clash Of Clans* memerlukan perhatian yang lebih terhadap dimensi *Satisfaction*, game *Stumble Guys* memerlukan perhatian yang lebih terhadap dimensi *Effectiveness In Use*, game *Higgs Domino Island* memerlukan perhatian yang lebih terhadap dimensi *Satisfaction*, dan game Roblox memerlukan perhatian yang lebih terhadap dimensi *Satisfaction*.

Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa para pemain *mobile games* sangat dipengaruhi oleh aspek *Satisfaction* dalam pengalaman bermain mereka. Oleh karena itu, para pengembang game disarankan untuk meningkatkan kualitas game mereka pada aspek *Satisfaction* untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik dan ulasan positif yang dapat meningkatkan *experience* dan menghasilkan ulasan positif yang merekomendasikan video game tersebut sehingga pengembang dapat meningkatkan ARPADU (Average Revenue per-Daily Users). Saran penelitian ini ke depan untuk mengkaji ulasan online penulis menyarankan menggunakan teknik *Topic Modeling* serta meningkatkan efektivitas pencarian topik yang lebih akurat selain menggunakan metode *coherence score*. Selain itu, pengembangan *algoritma machine learning* yang mampu mengklaster data ulasan yang kompleks, khususnya dalam konteks ulasan video game, akan menjadi sangat berguna bagi pengembang game dan para peneliti.

Kata Kunci: *mobile games*, ulasan, kualitas *mobile games*, *topic modeling*