
1. Pendahuluan

Latar Belakang

Industri permainan komputer telah berkembang pesat, dengan *Steam* sebagai salah satu platform distribusi digital terkemuka yang menampung ribuan permainan. Seiring dengan pertumbuhan ini, meningkatnya jumlah ulasan pengguna menjadi sumber informasi yang sangat berharga bagi para pengembang permainan, penerbit, dan konsumen. Oleh karena itu, analisis sentimen ulasan permainan menjadi krusial untuk memahami persepsi dan tanggapan pengguna terhadap suatu permainan [1].

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa ulasan pengguna dapat dikategorikan menggunakan teknik klasifikasi ke dalam kelompok sentimen netral, positif, atau negatif. Decision Tree (DT) dan Support Vector Machine (SVM) adalah dua teknik populer dalam analisis sentimen. Dalam penelitian ini, kami melakukan analisis perbandingan antara SVM dan DT terkait analisis sentimen ulasan permainan di platform *Steam*. Tujuan utama adalah menguji dan membandingkan akurasi klasifikasi kedua metode ini dengan SVM yang memiliki nilai rata-rata sebesar 94,036%, dan DT yang memiliki nilai rata-rata sebesar 87,47%. [2].

Penelitian sebelumnya telah menggunakan algoritma DT dan SVM untuk menganalisis sentimen traveler terhadap hotel di Kota Makassar [2]. Hasilnya menunjukkan bahwa SVM memiliki performa lebih baik daripada DT, dan rekomendasi penelitian ini adalah menggunakan algoritma SVM sebagai model yang relevan untuk analisis sentimen hotel. Studi ini dapat menjadi rujukan utama dalam latar belakang proposal terkait analisis sentimen yang menggunakan algoritma SVM dan DT.

Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai efektivitas SVM dan DT dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan permainan, yang diharapkan berguna untuk pengambilan keputusan bisnis. Dengan fokus pada tujuan dan manfaat di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode analisis sentimen pada ulasan permainan, memperkaya pemahaman kita tentang respons pengguna terhadap produk permainan di *Steam*.

Topik dan Batasannya

Adapun topik dan batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen ulasan permainan *Cyberpunk 2077* pada platform *Steam* dengan menggunakan metode klasifikasi Support Vector Machine (SVM) dan Decision Tree (DT). Analisis ini akan mengevaluasi performa kedua model dalam mengklasifikasikan sentimen positif dan negatif serta mengeksplorasi dampak balancing data dan teknik preprocessing terhadap performansi model.

Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. menganalisis performansi dari metode SVM dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan permainan pada platform *Steam*.

menganalisis performansi dari metode DT dalam mengklasifikasi sentimen ulasan permainan pada platform Steam.

