

ABSTRAK

Analisis sentimen adalah suatu proses ekstraksi, pengolahan, dan pemahaman data berupa teks yang tidak terstruktur secara otomatis, dengan tujuan untuk mengekstrak informasi mengenai sentimen yang terkandung dalam sebuah pernyataan atau pendapat. Melalui analisis sentimen, dilakukan evaluasi terhadap opini dan kecenderungan suatu pandangan terhadap suatu topik, baik itu bersifat negatif maupun positif. Salah satu aplikasi game online yang telah mencapai 100.000.000+ download di playstore yaitu Mobile Legends: Bang-Bang atau sering disebut dengan Mobile Legends, tentunya perlu memperhatikan bagaimana pendapat pengguna layanannya sehingga Tingkat kepercayaan konsumen akan terjaga. Oleh karena itu, analisis sentimen ulasan pengguna aplikasi Game Mobile Legend menjadi jawaban yang tepat untuk mengetahui apa saja improvement yang perlu dilakukan oleh perusahaan. Untuk melakukan analisis sentimen dengan data yang bersumber dari ulasan aplikasi, pada tugas akhir ini, akan dilakukan analisis sentimen menggunakan metode Support Vector machine dengan kernel Linier, Polinomial dan RBF, dan juga dilakukan perbandingan hasil menggunakan *balancing data* dan tanpa menggunakan *balancing data* dengan data yang berasal dari ulasan dan pelabelan dilakukan berdasarkan rating, rating 5 sebagai positif dan rating 1 sebagai negatif. Jumlah masing-masing data adalah 1000 ulasan. Hasil Penelitian menunjukan bahwa nilai akurasi yang terbaik adalah metode Support Vector Machine dengan kernel RBF dan nilai parameter C sebesar 1 menghasilkan akurasi sebesar 85.59%.

Kata Kunci : *Analisis Sentimen, Support Vector Machine*

ABSTRACT

Sentiment analysis is a process of extracting, processing and understanding data in the form of unstructured text automatically, with the aim of extracting information about the sentiment contained in a statement or opinion. Through sentiment analysis, opinions and tendencies towards a topic are evaluated, whether negative or positive. One of the online game applications that has reached 100,000,000+ downloads on Playstore is Mobile Legends: Bang-Bang or often called Mobile Legends. Of course, you need to pay attention to what users of the service think so that the level of consumer trust will be maintained. Therefore, sentiment analysis of user reviews of the Game Mobile Legend application is the right answer to find out what improvements the company needs to make. To carry out sentiment analysis with data sourced from application reviews, in this final project, sentiment analysis will be carried out using the Support Vector Machine method with Linear, Polynomial and RBF kernels, and also comparisons will be made using data balancing and without using data balancing with the data provided. comes from reviews and labeling is done based on ratings, rating 5 as positive and rating 1 as negative. The amount of each data is 1000 reviews. The research results show that the best accuracy value is the Support Vector Machine method with an RBF kernel and a C parameter value of 1 resulting in an accuracy of 85.59%.

Keywords: Sentiment Analysis, Support Vector Machine