

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis yang telah dilakukan dari penelitian “Analisis Sentimen pada X Mengenai *Game Online PUBG Mobile Dan Free Fire* di Indonesia Menggunakan Metode *Naïve Bayes Classifier*”. Diketahui kesimpulannya adalah:

- a. Hasil *sentiment* masyarakat terhadap *game PUBG* dan *Free Fire* dilakukan proses *crawling* mendapatkan data sebanyak 1249 untuk *PUBG* setelah proses *processing* data menjadi 1069. Sedangkan 940 data untuk *Free Fire* setelah proses *processing* menghasilkan 770 data.
- b. Dari 1.069 dan 770 data *tweet* yang telah dianalisis dengan menggunakan *VADER sentiment*, diketahui bahwa 89% dari ulasan tersebut dianggap positif dan 10% bersifat negatif untuk data *PUBG*. Kemudian diketahui 91% dari ulasan dianggap positif dan 8% bersifat negatif dari data *Free Fire*.
- c. Hasil pengujian dengan algoritma *Naïve Bayes* dengan penggunaan perbandingan data latih 90% dan data uji 10%, menghasilkan *Free Fire* akurasi sebesar 94.81%, sedangkan untuk *PUBG* akurasi sebesar 88.79%. Dari hasil kedua objek akurasi tersebut, diketahui akurasi terbesar pada *Free Fire*.
- d. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa kedua perbandingan antara *Free Fire* dan *PUBG*. Didapatkan data *free fire* mempunyai aspek positif lebih besar dari *PUBG* dengan hasil 91% berbanding 89%.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, terdapat kekurangan dan kelemahan tertentu yang menuntut adanya perbaikan dan pengembangan agar dapat mencapai hasil yang lebih optimal di masa depan. Beberapa saran telah diidentifikasi sebagai pedoman untuk pengembangan dan perbaikan penelitian ini yaitu:

- a. Pengujian dengan menggunakan seleksi fitur TF-IDF untuk melihat perbandingan akurasi yang dihasilkan.
- b. Menggunakan pelabelan lain seperti *BERT*, *GBT*, dan *Amazon Mechanical Turk*.
- c. Dapat menggunakan media sosial lain dalam pengumpulan data seperti *Facebook*, *Instagram*, *Playstore*, dan sumber data lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Y., & Sugiharto, T. (2023). Analisis Sentimen Pengguna X Di Indonesia Terhadap Chatgpt Menggunakan Algoritma C4.5 Dan Naïve Bayes. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 115-122.
- Arsi, P., Subarkah, P., & Kusuma, B. A. (2023). Analisis Sentimen Game Genshin Impact Pada Play Store Menggunakan Naïve Bayes Clasifier. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 3(1), 161-170.
- Braja, A. S. P., & Kodar, A. (2023). Implementasi Fine-Tuning Bert Untuk Analisis Sentimen Terhadap Review Aplikasi *PUBG* Mobile Di Google Play Store. *Jimp-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 7(3), 120-128.
- Destia Prastowo, W. (2023). Analisis Sentimen Kepuasan Pemain *PUBG* Berdasarkan Komentar Di Media Sosial.
- Ermanto, Y. V., Wahyuningsih, Y., & Julio, R. (2022, December). Analisis Kemenangan Pemain Pada Permainan Player Unknown Battle Grounds (*PUBG*) Menggunakan Metode Crisp-Dm. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 6(1), T5-T5.
- Fadilah, R. A. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online “Garena *Free Fire* ” Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei Di Wilayah Rw 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang). (Doctoral Dissertation, Universitas Satya Negara Indonesia).
- Hamakonda, Towa Dan J.N.B. Tairas. (2002). Pengantar Klasifikasi Persepuluhan Dewey. Jakarta: Bpk Gunung Mulya.
- Halim, A., & Safuwani, A. (2023). Analisis Sentimen Opini Warganet X Terhadap Tes Screening Genose Pendeteksi Virus Covid-19 Menggunakan Metode Naïve Bayes Berbasis Particle Swarm Optimization. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(1), 170-178.
- Kamal, A., & Sopyan, M. (2023). Pengaruh Konten “Ryzen” Di Aplikasi Nimo Tv Terhadap Sikap Bermain Game *PUBG* Mobile Sea Esport. *Jurnal Ekonomi Kreatif Dan Manajemen Bisnis Digital*, 2(2), 160-178.
- Maulana, M. I. (2023). Klasifikasi Sentiment Ulasan Aplikasi Sausage Man Menggunakan Vader Lexicon Dan Naïve Bayes Classifier. *Klasifikasi Sentiment Ulasan Aplikasi Sausage Man Menggunakan Vader Lexicon Dan Naive Bayes Classifier*, 4(3), 485-49.
- Megawan, S., Lestari, W. S., & Tanti, T. (2024). Pelatihan Pemrograman Dasar Menggunakan Bahasa Python Pada Smk Methodist Tanjung Morawa. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49-55.
- Nugraha, E. D., & Gata, G. (2022, September). Penerapan Algoritma Knn Pada X Untuk Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Event Motogp Di Sirkuit Mandalika. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (Senafiti)*, 1(1), 421-427.
- Noviana, R., & Rasal, I. (2023). Penerapan Algoritma Naive Bayes Dan Svm Untuk Analisis Sentimen Boy Band Bts Pada Media Sosial X. *Jurnal Teknik dan Science*, 2(2), 51-60.

- Pane, G. R. S., & Mahendra, A. I. (2023). Interpersonal Communication Between *PUBG* Mobile Online Game Players On Team Debu. *Bengkulu: Journal Of Humanities And Social Sciences Innovation*, 3(4), 614-619.
- Pradipta, A. T. Analisis Sentimen Terhadap Game Multiplayer Online Battle Royale Menggunakan Algoritma K-Means Dan Levensthein Distance. (Bachelor's Thesis, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ruhyana, N. (2019). Analisis Sentimen Terhadap Penerapan Sistem Plat Nomor Ganjil/Genap Pada X Dengan Metode Klasifikasi Naive Bayes. *Ikra-Ith Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(1), 94-99.
- Soleqah, R. U. (2023). Analisis Sentimen Penggunaan Qris Berdasarkan Media Sosial X Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. (Doctoral Dissertation, Universitas Teknologi Digital Indonesia).
- Sukriadi, S., Ismail, I., & Andzar, A. M. (2023). Penerapan Text *Mining* Dalam Klasifikasi Judul Skripsi Yang Diusulkan Mahasiswa Menggunakan Metode Naive Bayes. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (Jisti)*, 6(2), 184-196.