

## DAFTAR TABEL

Tabel 1-1 Jumlah Ratio Pemain Games .....	4
Tabel 2-1 Penelitian Sebelumnya.....	42
Tabel 3-1 Karakteristik Penelitian .....	51
Tabel 3-2 Data Pelanggan .....	52
Tabel 3-3 Data Behavior Pelanggan .....	52
Tabel 3-4 Analytic Based Table.....	58
Tabel 3-5 Training and Testing Data Set .....	58
Tabel 3-6 Confusion Matrix.....	64
Tabel 4-1 Distribusi Pelanggan Berdasarkan Transaksi Dunia Games .....	70
Tabel 4-2 Analytic Based Table.....	75
Tabel 4-3 Training and Testing Data Set .....	75
Tabel 4-4 Optimum Parameter <i>Random Forest</i> .....	77
Tabel 4-5 Optimum Parameter XGBoost.....	79
Tabel 4-6 Confusion Matrix.....	81
Tabel 4-7 Perbandingan Confusion Matrix Data Test .....	87
Tabel 4-8 Top 20 Feature Importance.....	89
Tabel 4-9 Feature Importance Host Aplikasi .....	90
Tabel 4-10 Profil Pelanggan Potensi Pembeli.....	97
Tabel 4-11 Profil Pelanggan Potensi Pembeli Per Segmen Cluster.....	100
Tabel 4-12 Profil Pelanggan Pembeli Aktual VS Non-Pembeli Aktual .....	103
Tabel 4-13 Profil Pelanggan Potensi Pembeli.....	105
Tabel 4-14 Profil Segmen Potensi Pembeli Di Dunia Games .....	108

Tabel 4-15 Desain Marketing Strategy Berdasarkan Segmentasi Behavior .....	109
Tabel 5-1 Top 20 Feature Importance.....	111
Tabel 5-2 Profil Pelanggan Potensi Pembeli.....	112