

**ANALISIS KUALITAS MOBILE GAMES BERDASARKAN ULASAN
PLATFORM GOOGLE PLAY DI INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE TEXT MINING (STUDI KASUS LIMA GAMES TERATAS)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program
Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika

Disusun Oleh:

Muhammad Saiful Arifin

140119459



**MANAJEMEN BISNIS TELEKOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
TELKOM UNIVERSITY
BANDUNG
2023**