

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Google Play.....	1
Gambar 1.2 Pangsa pasar ponsel pintar di Indonesia.....	2
Gambar 1.3 Persentase game paling aktif dimainkan di Indonesia pada platform Android	3
Gambar 1.4 Survey pengalaman bermain game di berbagai negara.....	4
Gambar 1.5 Survey Pengalaman Games di Indonesia	5
Gambar 2.1 Proses tahapan Text Mining.....	23
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	40
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	48
Gambar 3.2 Tampilan Google Collaboratory untuk tahapan pengumpulan data dengan <i>scraping</i> Google Play	52
Gambar 3.3 Contoh hasil pengumpulan data lima games teratas menggunakan Google Collaboratory.....	53
Gambar 3.4 Teknik Analisis Data.....	53
Gambar 4.1 Hasil Coherence Score Mobile Legend.....	61
Gambar 4.2 Hasil Topic Modeling Mobile Legend	62
Gambar 4.3 Hasil Coherence Score Clash Of Clans.....	64
Gambar 4.4 Hasil Topic Modeling Clash Of Clans	64
Gambar 4.5 Hasil Coherence Score Stumble Guys	66
Gambar 4.6 Hasil Topic Modeling Stumble Guys.....	67
Gambar 4.7 Hasil Coherence Score Higgs Domino Island.....	69
Gambar 4.8 Hasil Topic Modeling Higgs Domino Island	70
Gambar 4.9 Hasil Coherence Score Roblox	72
Gambar 4.10 Hasil Topic Modeling Roblox.....	73