

ABSTRAK

Perkembangan industri *video games* ini semakin pesat dan mudah diakses, sehingga banyak orang yang mengenal *video games* terutama berjenis *turn based strategy* yang sedang populer tahun ini yaitu *Honkai Star Rail*. Games ini sedang marak dibicarakan orang, terutama di *Google Play Store*. Salah satu cara mengukur ulasan banyak orang tentang games ini yaitu bisa menggunakan Analisis Sentimen. Penelitian ini berfokus pada analisis sentimen dengan tujuan mengetahui apakah ulasan terpercaya yang dikumpulkan dari *Google Play Store* memiliki sentimen netral, baik atau sentimen buruk sehingga dapat membantu pengembangan *games* kedepannya. Diperlukan proses klasifikasi analisis sentimen otomatis untuk mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh sumber daya manusia. Pada penelitian ini membahas analisis sentimen dengan mengekstrak data *Google Play Store*. Analisis sentimen memiliki tahapan preprocessing yang terdiri dari *case folding*, *tokenizing*, *stopword removal*, *stemming*. Pembobotan kata yang digunakan adalah *term frequency–invers document frequency* dan perhitungan similaritasnya menggunakan *cosine similarity* kemudian menggunakan Algoritma *K-Nearest Neighbor* (KNN) sebagai metode klasifikasinya. Dengan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang sentimen terhadap *game Honkai Star Rail*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemain, pengembang *game*, dan industri *game* secara keseluruhan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas *game*, memahami preferensi pengguna, dan mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Analisis Sentimen, Google Play Store, K-Nearest Neighbor.

ABSTRACT

The development of the video game industry is growing rapidly and easily accessible, leading to many people becoming familiar with video games, especially the turn-based strategy genre that is currently popular this year, called Honkai Star Rail. This game is being widely discussed, especially on the Google Play Store. One way to measure the opinions of many people about this game is by using Sentiment Analysis. This research focuses on sentiment analysis with the aim of determining whether the reliable reviews collected from the Google Play Store have a neutral sentiment, positive sentiment, or negative sentiment, in order to assist the future development of games. An automated sentiment analysis classification process is needed to reduce errors caused by human resources. This research discusses sentiment analysis by extracting data from the Google Play Store. Sentiment analysis involves preprocessing stages consisting of case folding, tokenizing, stopword removal, and stemming. The word weighting used is term frequency-inverse document frequency, and the similarity calculation uses cosine similarity. The K-Nearest Neighbor (KNN) algorithm is then used as the classification method. By gaining a deeper understanding of the sentiment towards the game Honkai Star Rail, this research is expected to provide benefits for players, game developers, and the gaming industry as a whole. The results of this research can be used as a basis to improve game quality, understand user preferences, and develop more effective marketing strategies.

Keywords: Sentiment Analysis, Google Play Store, K-Nearest Neighbor.