

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xii
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan Penelitian.....	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian.....	3
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 Ulasan <i>Video Game</i>	5
II.2 <i>Knowledge Discovery in Database (KDD)</i>	6
II.2.1 Tahapan KDD	7
II.2.2 Metode <i>Data Mining</i>	8
II.3 <i>Text Mining</i>	9
II.3.1 <i>Text Pre-Processing</i>	9
II.3.2 Teknik <i>Text Mining</i>	13
II.4 <i>Machine Learning</i>	14
II.4.1 <i>Supervised Learning</i>	15

II.4.2	<i>Unsupervised Learning</i>	15
II.4.3	<i>Semi-Supervised Learning</i>	16
II.5	Analisis Sentimen	16
II.6	<i>Handling Imbalance Data</i>	17
II.7	Pemisahan Data	19
II.8	<i>Logistic Regression</i>	19
II.9	Evaluasi Model	20
II.9.1	<i>Confusion Matrix</i>	21
II.9.2	<i>K-Fold Cross Validation</i>	22
II.10	Penelitian Terdahulu	22
II.11	Alasan Pemilihan Kerangka Kerja/Teori/Pendekatan	24
Bab III	Metodologi Penelitian	26
III.1	Model Konseptual	26
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	27
III.3	Pengumpulan Data	28
III.4	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak	28
Bab IV	Analisis dan Perancangan	32
IV.1	<i>Load Data Mentah</i>	32
IV.2	Pengambilan Data Yang Dibutuhkan	32
IV.3	Identifikasi Sentimen	34
IV.4	Pembersihan Data	36
IV.5	Transformasi Data	40
IV.6	<i>Data Mining</i>	46
IV.6.1	Melatih Model Untuk Aspek	48
IV.6.2	Melatih Model Untuk Sentimen	49
IV.7	Evaluasi Model	49

IV.8	Skenario Pengujian	50
IV.8.1	Skenario Pengujian Pertama	50
IV.8.2	Skenario Pengujian Kedua	50
IV.8.3	Rencana Implementasi	50
IV.8.4	Menentukan Aspek Prioritas	50
Bab V	Implementasi dan pengujian.....	52
V.1	Hasil Skenario Pengujian Pertama	52
V.2	Hasil Skenario Pengujian Kedua	54
V.3	Implementasi Model.....	56
V.4	Menentukan Aspek Prioritas	57
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	58
VI.1	Kesimpulan	58
VI.2	Saran	58
Bab VII	Daftar Pustaka.....	59