

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Genshin Impact adalah permainan *free-to-play* (gratis) dengan genre action role-playing game (RPG). Permainan ini dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok bernama Mihoyo. Game online berkembang pesat sejak pandemi Covid-19, dimana orang-orang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game selama karantina berlangsung. Dengan praktik *social distancing* yang mengurangi aktivitas konsumen dan bisnis, game menawarkan aktivitas yang menarik bagi orang-orang di rumah yang mencari interaksi sosial. Riset menunjukkan bahwa terjadinya pertumbuhan besar dalam waktu bermain game dan penjualan sejak *lockdown* dimulai [1].

Menurut data dari perusahaan riset pasar aplikasi mobile Sensor Tower, Sistem gacha pada *game* Genshin Impact membuat pemain hanya mengandalkan keberuntungan untuk mendapatkan karakter yang diinginkan, akan tetapi pemain juga dapat melakukan top up Genesis Crystal yang dapat digunakan untuk gacha yang berarti bisa meningkatkan peluang mendapatkan karakter atau senjata yang diinginkan. Pada tanggal 1 sampai 7 september 2021 ketika Genshin Impact update versi 2.1 menunjukkan pembelian oleh pemain meningkat lima kali lipat dibandingkan pekan sebelumnya dengan kenaikan mencapai US 151 juta. Developer game juga selalu mengembangkan permainan dari segi grafis, kualitas permainan, serta pengembangan lainnya. Sebagian user dapat menggunakan tampilan yang terbaru, namun ada beberapa yang tidak [2]. Sekedar catatan,

perbaruan yang dilakukan Mihoyo memberikan fitur wish atau permohonan yang digunakan untuk melakukan gacha. Menurut informasi dari website resmi mihoyo selaku pengembang game Genshin Impact, *reward* akan didapatkan oleh semua pemain setelah mereka melakukan update terbaru. Dengan *reward* yang didapatkan pemain, diharapkan mendapatkan karakter atau senjata yang baru melalui gacha. Akan tetapi tidak semua pemain mendapatkan karakter yang diinginkan sehingga tidak semua pemain bisa merasakan kesenangan yang sama terhadap pemain lain.

Pada event anniversary genshin impact 2021, para pemain berharap tinggi mendapatkan hadiah dari persembahan Mihoyo. Akan tetapi hadiah yang ditawarkan sangat minim dan tidak sesuai ekspektasi penggemar. Para pemain genshin impact kompak memberikan ulasan negatif dan memberikan rating rendah kepada genshin impact. Rating genshin impact sendiri di playstore turun dari 4,3 bintang menjadi 2,3 bintang pada 29 september 2021. Akan tetapi rating genshin impact di Appstore tetap bertengger 4,7 bintang dengan 228 ribu ulasan. Namun dari banyaknya keluhan dari player, masih ada ulasan positif tentang update yang dilakukan developer [2]. Saat ini analisis sentimen menjadi salah satu topik panas yang banyak digunakan para peneliti, yang memiliki tujuan untuk menyediakan informasi dari sebuah dataset yang tidak terstruktur. Analisis sentimen sangat berguna saat pihak pengembang game ingin mengetahui opini pelanggan tentang pengalaman bermain game. Jadi dengan membaca ulasan dari platform adalah cara paling cocok untuk memutuskan arah pengembangan dan peningkatan game selanjutnya. Analisis sentimen juga dapat memverifikasi popularitas produk [3]. Analisis sentimen dapat digunakan untuk mengetahui pendapat tentang komentar

ataupun ulasan pada platform appstore dan playstore apakah sentimen positif dan negatif.

Informasi dari mihoyo mengenai update terbaru, membuat pemain turut serta memberikan respon seperti pendapat, komentar, ataupun tanggapan. Respon tersebut dilakukan melalui media platform seperti komentar di youtube, ulasan appstore, dan ulasan di playstore,. Dari platform, kita bisa mengetahui bahwa sentimen dibagi menjadi sentimen positif dan negatif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui klasifikasi sentimen pemain terkait update genshin terbaru. Data sentimen pemain diambil dari komentar Youtube, ulasan di App Store, dan Playstore menggunakan metode scrapping, kemudian dikelompokan menjadi sentimen positif dan negatif. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat akurasi menggunakan metode Term Frequency-Inverse Document Frequency (TF-IDF) sebagai pembobotan kata, serta metode Support Vector Machine (SVM) untuk melakukan klasifikasi. Dengan hasil tersebut diharapkan menjadi model data referensi pengembang genshin untuk menjadi acuan dalam menjaga kualitas pelayanan maupun perusahaan yang menggunakan data analisis sentimen untuk keperluan bisnis.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan , maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara kerja dan langkah-langkah penerapan metode Term Frequency-Inverse Document Frequency (TF-IDF) dan Support Vector

Machine (SVM) dalam melakukan analisis sentimen pada ulasan genshin impact?

2. Berapa tingkat akurasi sistem klasifikasi sentimen yang telah di bangun?

1.3 Batasan masalah

Permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi dengan beberapa hal tercantum pada point-point berikut :

1. Sistem klasifikasi ini dibangun dengan metode SVM dengan pembobotan kata menggunakan TF-IDF
2. Implementasi menggunakan bahasa pemrograman *Python*.
3. Klasifikasi sentimen menjadi 2 kategori yaitu sentimen positif dan negatif
4. Dataset yang digunakan berasal dari ulasan appstore , playstore, dan ulasan pada Youtube resmi Genshin Impact berbahasa Indonesia.
5. Dataset yang digunakan pada ulasan Youtube genshin di ambil dari video update event anniversary 2021.
6. Sampel yang digunakan untuk analisis sebanyak 1000 data setiap platform.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan pengetahuan bagi pembaca tentang langkah-langkah pembuatan sistem klasifikasi sentimen yang dibangun dengan menggunakan metode TF-IDF dan SVM.

2. Memberikan bentuk klasifikasi sentimen beserta tingkat akurasi yang dapat digunakan oleh perusahaan atau masyarakat umum.

1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat dibawah ini:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

- a. Memberikan pengetahuan lebih kepada penulis dalam menganalisa sentimen pengguna game genshin impact terhadap ulasan mengenai update game genshin impact menggunakan algoritma SVM dengan menggunakan metode TF-IDF.
- b. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar Strata Satu (S1) program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penulis apabila hendak melanjutkan penelitian dimasa yang akan datang.

1.5.2 Manfaat bagi universitas

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan di bangku perkuliahan dan juga sebagai bahan evaluasi.
- b. Menjadi sebuah tolak ukur bagi universitas dalam menentukan keberhasilan dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan ilmu yang yang sudah didapatkan selama menempuh pendidikan perkuliahan di universitas.
- c. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.3 Manfaat bagi pengguna analisis genshin impact

- a. Memberikan informasi kepada pengguna dalam menganalisis sentimen pengguna game genshin impact terhadap ulasan mengenai update genshin yang di ambil dari Youtube, appstore dan playstore.
- b. Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh perusahaan untuk menentukan tindakan selanjutnya agar lebih baik.
- c. Hasil dari penelitian dapat digunakan untuk penelitian tahap selanjutnya.

1.6 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif, yaitu penelitian yang mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditentukan sebelumnya, dan melibatkan perhitungan angka dan matematis dalam implementasi maupun pengujian.

Macam-macam metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode studi literatur

Penulis mengumpulkan penelitian terkait dari literatur buku-buku pustaka, jurnal-jurnal ilmiah, maupun dari situs internet. Studi literatur berkaitan dengan analisis sentimen dan algoritma SVM serta metode TF-IDF.

1.6.2 Pengumpulan data

Dataset yang digunakan dalam penelitian ini adalah ulasan dari komentar youtube, ulasan appstore, dan ulasan playstore. Dengan melakukan scraping kemudian data tersebut dilakukan labeling.

1.6.3 Metode pengujian

Metode pengujian yang digunakan untuk mengukur nilai akurasi dan nilai presisi adalah Confusion Matrix.

1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam penelitian ini, maka penulis telah melakukan penyusunan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menguraikan permasalahan pokok dan memberikan gambaran penelitian secara umum yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan dasar-dasar teori dalam pembuatan skripsi "Implementasi Payment Gateway Pada Sistem Informasi HMIF" dan memaparkan metode analisis yang digunakan beserta langkah-langkah pengembangan aplikasi yang berhubungan dengan topik penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan berisi tinjauan umum produk dan uraian gambaran umum produk yang kemudian memaparkan analisa permasalahan, menemukan solusi-solusi yang dapat diterapkan dan menerapkan solusi yang dipilih sesuai dengan analisis kebutuhan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi pemaparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dibuat serta saran dengan tujuan untuk perbaikan jika ada kekurangan pada penelitian.

