

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis sentimen pengguna Platform X terhadap Game Roblox di Indonesia menggunakan algoritma Naive Bayes, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil klasifikasi sentimen menunjukkan bahwa opini pengguna Platform X terhadap Game Roblox di Indonesia didominasi oleh sentimen positif. Dari total data yang dianalisis, sebanyak 832 data diklasifikasikan sebagai sentimen positif, sedangkan 613 data termasuk dalam sentimen negatif. Perbedaan jumlah ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna Platform X memiliki pandangan yang cenderung positif terhadap Game Roblox, baik dari segi pengalaman bermain, fitur permainan, maupun aspek sosial yang ditawarkan. Meskipun demikian, jumlah sentimen negatif yang masih cukup signifikan mengindikasikan adanya sebagian pengguna yang menyampaikan kritik atau ketidakpuasan terhadap Game Roblox.
2. Berdasarkan hasil evaluasi kinerja tiga turunan algoritma Naive Bayes, yaitu Multinomial Naive Bayes, Bernoulli Naive Bayes, dan Gaussian Naive Bayes, dapat disimpulkan bahwa Multinomial Naive Bayes merupakan model dengan performa terbaik secara keseluruhan. Model ini memperoleh nilai akurasi tertinggi sebesar 0,885 dibandingkan Bernoulli Naive Bayes (0,882) dan Gaussian Naive Bayes (0,872). Selain itu, Multinomial Naive Bayes juga menghasilkan nilai presisi tertinggi sebesar 0,952, serta nilai F1-score sebesar 0,895, yang menunjukkan keseimbangan yang baik antara presisi dan recall. Meskipun Bernoulli Naive Bayes memiliki nilai recall tertinggi (0,873) dan nilai AUC yang sama tinggi dengan Multinomial Naive Bayes (0,967), Multinomial Naive Bayes tetap lebih unggul karena memberikan performa yang lebih stabil pada sebagian besar metrik evaluasi.

Sementara itu, Gaussian Naive Bayes menunjukkan performa yang relatif lebih rendah dengan nilai AUC sebesar 0,926 dan jumlah kesalahan klasifikasi yang lebih tinggi pada kelas sentimen positif. Dengan demikian, Multinomial Naive Bayes dapat disimpulkan sebagai turunan algoritma Naive Bayes yang paling optimal untuk klasifikasi sentimen dua kelas pada data teks Platform X terkait Game Roblox.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi data, metode, maupun implementasi sistem. Penggunaan jumlah data yang lebih besar serta rentang waktu pengambilan data yang lebih panjang disarankan agar hasil analisis sentimen terhadap pengguna Platform X pada game Roblox dapat memberikan gambaran yang lebih representatif dan akurat terhadap opini publik. Selain itu, perluasan sumber data ke berbagai platform media sosial lainnya juga dapat dipertimbangkan untuk memperoleh perspektif sentimen yang lebih beragam.

Selain dari sisi data, pengembangan juga dapat dilakukan pada aspek metodologis dengan menerapkan metode representasi teks yang lebih variatif dan kompleks, seperti FastText atau contextual word embedding berbasis model transformer, serta membandingkannya dengan pendekatan TF-IDF yang digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan algoritma klasifikasi lain selain Naive Bayes, disertai optimasi parameter dan seleksi fitur yang lebih mendalam, diharapkan mampu meningkatkan kinerja model dalam melakukan klasifikasi sentiment.