

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses analisis sentimen pada komentar *YouTube* tentang turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final berhasil dilakukan melalui tahapan *web scraping*, *filtering* bahasa, *preprocessing* teks, pembobotan TF-IDF, pembagian data, serta pelatihan model menggunakan algoritma Naive Bayes Classifier (NBC) dan Support Vector Machine (SVM).
2. Penelitian menggunakan dua dataset, yaitu dataset awal (komentar ± 1 tahun setelah video diunggah) dan dataset *updated* (seluruh komentar hingga tahun 2025).

Dataset awal menunjukkan dominasi sentimen positif akibat euforia kemenangan Bigetron.

Dataset *updated* menunjukkan persebaran sentimen yang lebih beragam dan seimbang, mencerminkan opini publik jangka panjang.

3. Pada proses klasifikasi, algoritma Naive Bayes dan SVM menunjukkan performa yang baik, namun dengan tingkat akurasi yang berbeda untuk kedua dataset:

Dataset Awal : NBC = 85.93%, SVM = 88.30%.

Dataset Updated : NBC = 81.93%, SVM = 87.27%.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Optimasi *preprocessing* diperlukan, khususnya dalam penanganan bahasa gaul, campuran bahasa, dan struktur kalimat tidak baku pada komentar *YouTube*. Penambahan kamus slang atau normalisasi teks lanjutan dapat meningkatkan kualitas data.

2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan *stopword* yang lebih relevan, termasuk istilah-istilah khusus *e-sport* atau kosakata baru yang sering digunakan oleh komunitas gaming.
3. Algoritma yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada Naive Bayes dan SVM. Penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi algoritma lain seperti Random Forest, XGBoost, KNN, Decision Tree, Logistic Regression, atau bahkan metode Deep Learning seperti LSTM dan BERT untuk memperoleh performa yang lebih baik.
4. Komentar YouTube banyak mengandung emoji yang juga dapat membawa makna sentimen. Penelitian berikutnya disarankan untuk mengimplementasikan pembobotan emoji atau sentiment *lexicon* khusus emoji untuk meningkatkan akurasi analisis.
5. Dataset dapat diperluas dengan mengambil komentar dari video lain terkait PMCO atau *e-sport*, sehingga analisis sentimen dapat mencakup sudut pandang publik yang lebih luas dan lebih representatif.
6. Penelitian lanjutan dapat menambahkan analisis temporal, seperti perubahan sentimen per tahun, sehingga dapat terlihat bagaimana opini publik berkembang dari waktu ke waktu.