

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dan diperoleh hasil pengujian mengenai analisis sentimen terhadap tim terfavorit pada ajang *Mobile Legends: Bang Bang Professional League* (MPL) di Indonesia berdasarkan komentar Youtube menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengujian menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM) dalam mengklasifikasikan sentimen komentar Youtube terhadap tim terfavori MPL Indonesia menunjukkan hasil yang baik. Model SVM mampu mengelompokkan sentimen ke dalam kelas positif dan negatif dengan tingkat akurasi rata-rata yang tinggi.
2. Hasil pengujian menunjukkan bahwa metode SVM dapat digunakan secara efektif untuk menganalisis antusiasme dan persepsi masyarakat berdasarkan komentar yang diberikan oleh pengguna Youtube.
3. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *confusion matrix*, metode SVM mampu mengenali pola sentimen pada data komentar Youtube dengan baik, sehingga dapat dijadikan sebagai metode yang andal dalam penelitian analisis sentimen di bidang e-sport, khususnya pada *Mobile Legends: Bang Bang Professional League* di Indonesia.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan penelitian, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah data komentar yang lebih besar dan beragam agar hasil analisis sentimen yang diperoleh menjadi lebih representatif serta mampu mencerminkan opini masyarakat secara lebih luas.
2. Penggunaan metode klasifikasi lain, seperti *Naïve Bayes*, *Random Forest*, atau *Deep Learning*, dapat dipertimbangkan sebagai pembandingan untuk mengetahui metode yang paling optimal dalam mengklasifikasikan sentimen komentar Youtube pada konteks e.sports.
3. Selain komentar Youtube, sumber data dapat diperluas ke platform media sosial lain seperti Twitter (X) atau Instagram untuk memperoleh gambaran sentimen masyarakat yang lebih menyeluruh.
4. Pengembangan sistem analisis sentimen berbasis aplikasi atau dashboard visualisasi juga dapat dilakukan agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan secara praktis oleh pihak terkait.