

# BABI PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Game* adalah suatu permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh perangkat keras. Sebuah permainan pada umumnya menyediakan sistem penilaian berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas yang ada di dalam permainan dengan tujuan untuk melatih perkembangan otak dan konsentrasi. Di zaman sekarang, *game* banyak disukai mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dikarenakan *game* sudah dapat dimainkan di perangkat seperti *smartphone*, dimana *smartphone* sendiri sudah banyak dimiliki oleh kalangan anak-anak.

*Mobile games* merupakan salah satu jenis *game* yang paling banyak dimainkan saat ini karena mudah diakses dan bisa dimainkan dimana saja. Keberadaan *mobile games* menjadi semakin pesat perkembangannya, dengan adanya fitur *online* didalam *mobile games* menjadi daya tarik tersendiri untuk orang-orang terus bermain. *PUBG Mobile* dan *FreeFire* adalah salah satu contoh dari beberapa *game* yang saat ini memiliki pemain yang paling banyak diminati. Dari contoh *game* tersebut ada kesamaan dari segi permainan dan sistem penilaian. Maka dari itu banyak sekali orang yang membanding-bandingkan *games* tersebut dan menjadi perdebatan bagi para pecinta masing-masing *game* tersebut.

Dampak dari masalah ini, pada aplikasi *Google Play* sebagai salah satu tempat penyedia dari masing-masing *game*, orang-orang yang bermain *game* tersebut menuangkan opininya terhadap *game* yang mereka mainkan. Opini-opini tersebut dapat diolah menjadi suatu informasi dengan cara yaitu analisis sentimen.

Analisis sentimen merupakan pengelompokan teks pada dokumen, kalimat, atau pendapat. Dalam hal ini, penerapan analisis sentimen digunakan untuk melihat opini atau komentar yang bersifat positif atau negatif terhadap *mobiles games*.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tresnawati (2017), yang membahas tentang Analisis Sentimen Pada *Twitter* Menggunakan Pendekatan *Agglomerative Hierarchical Clustering*. dalam penelitian pendahulu, pengelompokan emosi di sosial media *twitter* menggunakan lima jenis data emosi seperti marah, cinta, sedih, senang, dan takut. Peneliti merancang sebuah aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Matlab dan didapatkan kesimpulan dari akurasi perhitungan menggunakan algoritma AHC yaitu 81,6%.

Selain itu, adapun penelitian dari Ratnawati (2018), yang membahas tentang Implementasi Algoritma *Naïve Bayes* Terhadap Analisis Sentimen Opini Film Pada *Twitter*. Penelitian ini menggunakan klasifikasi opini terhadap suatu film pada *twitter* menggunakan cara *scrapping* dan dirancang menggunakan Bahasa pemrograman python dan didapatkan kesimpulan dari akurasi perhitungan menggunakan algoritma *Naïve Bayes* yaitu 90%.

## 1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem analisis sentimen secara otomatis mampu mengelompokkan komentar positif dan negatif pada *game mobile* Menggunakan Algoritma *K Nearest Neighbour*.

## 1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Rancangan sistem analisa sentimen memiliki beberapa ruang lingkup, yaitu :

1. Opini atau komentar yang diambil hanya yang berkaitan dari *games PUBG Mobile* dan *FreeFire*.
2. Data latih dan data Uji yang digunakan diambil dari ulasan *Google PlayStore* sebanyak 150 untuk data latih dan 50 untuk data uji.
3. Data latih opini positif ditentukan dengan kalimat yang memiliki kata : Bagus, Keren, Baik.
4. Data latih opini negatif ditentukan dengan kalimat yang memiliki kata : Jelek, Kecewa, Buruk.
5. Data komentar yang digunakan adalah data komentar berbahasa Indonesia.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang ingin dicapai :

1. Membantu menganalisis sentimen data uji terhadap data latih menggunakan *K Nearest Neighbour*.
2. Membantu para pengembang agar diperbaiki kesalahan yang masih terdapat pada masing-masing *game* berdasarkan klasifikasi komentar.
3. Menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang akan mengambil tema analisis sentimen.