

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo <i>Mobile Legend</i>	2
Gambar 1. 2 Jumlah Pemain <i>Mobile Game</i> Indonesia.....	3
Gambar 1. 3 <i>Game</i> Terpopuler di Indonesia Berdasarkan Pengguna Aktif.....	4
Gambar 1. 4 <i>Avarage Monthly Players</i>	5
Gambar 1. 5 <i>Monthly Gain / Loss</i>	5
Gambar 1. 6 <i>Max Player in a Day</i>	6
Gambar 1. 7 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legend: Bang-Bang</i> Mei 2022.....	6
Gambar 1. 8 Pengguna <i>Smartphone</i>	7
Gambar 1. 9 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legend: Bang-Bang</i>	8
Gambar 1. 10 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legend: Bang-Bang</i>	9
Gambar 2. 1 Kerangka Pikiran.....	32
Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	58
Gambar 3. 2 Pengolahan di Rapid Miner.....	60
Gambar 3. 3 Hasil Web <i>Scraping</i>	62
Gambar 3. 4 Contoh hasil pengumpulan ulasan pengguna Google Playstore pada Microsoft Excel 2019.....	63
Gambar 3. 5 <i>Workflow</i> Analisis Data.....	63
Gambar 3. 6 Performa Matriks.....	71
Gambar 4. 1 Ulasan Pada Play Store.....	72
Gambar 4. 2 Pengolahan Data.....	73
Gambar 4. 3 Klasifikasi Dimensi Mappsq1.....	74
Gambar 4. 4 Pemberian Label.....	75
Gambar 4. 5 Proses Pengolahan Data dengan RapidMiner.....	75
Gambar 4. 6 Hasil Performance Vector.....	76
Gambar 4. 7 Gambar Grafik Sentiment Data Training.....	77
Gambar 4. 8 Gambar Sentimen Data Testing.....	77