

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Google Play.....	1
Gambar 1.2 Pangsa pasar ponsel pintar di Indonesia.....	2
Gambar 1.3 Persentase game paling aktif dimainkan di Indonesia pada platform Android .....	3
Gambar 1.4 Survey pengalaman bermain game di berbagai negara.....	4
Gambar 1.5 Survey Pengalaman Games di Indonesia .....	5
Gambar 2.1 Proses tahapan Text Mining.....	23
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	40
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	48
Gambar 3.2 Tampilan Google Collaboratory untuk tahapan pengumpulan data dengan <i>scraping</i> Google Play .....	52
Gambar 3.3 Contoh hasil pengumpulan data lima games teratas menggunakan Google Collaboratory.....	53
Gambar 3.4 Teknik Analisis Data.....	53
Gambar 4.1 Hasil Coherence Score Mobile Legend.....	61
Gambar 4.2 Hasil Topic Modeling Mobile Legend.....	62
Gambar 4.3 Hasil Coherence Score Clash Of Clans.....	64
Gambar 4.4 Hasil Topic Modeling Clash Of Clans .....	64
Gambar 4.5 Hasil Coherence Score Stumble Guys .....	66
Gambar 4.6 Hasil Topic Modeling Stumble Guys.....	67
Gambar 4.7 Hasil Coherence Score Higgs Domino Island.....	69
Gambar 4.8 Hasil Topic Modeling Higgs Domino Island .....	70
Gambar 4.9 Hasil Coherence Score Roblox .....	72
Gambar 4.10 Hasil Topic Modeling Roblox.....	73