

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAK | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian | 1 |
| 1.2 Latar Belakang Penelitian | 2 |
| 1.3 Perumusan Masalah..... | 11 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 12 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 13 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 14 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 15 |
| 2.1 Teori dan Penelitian Terdahulu | 15 |
| 2.1.1 Perilaku Konsumen | 15 |
| 2.1.2 <i>Dimension Quality Mobile Games</i> | 15 |
| 2.1.3 ISO 25010 | 16 |
| 2.1.4 ISO 9126 | 18 |
| 2.1.5 <i>Mobile Games</i> | 20 |
| 2.1.6 <i>User Generate Content</i> | 20 |
| 2.1.7 <i>Customer Insight</i> | 21 |
| 2.1.8 <i>Big Data</i> | 22 |
| 2.1.9 <i>Text Mining</i> | 23 |
| 2.2 Penelitian Terdahulu | 25 |
| 2.3 Kerangka Pemikiran..... | 39 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 42 |

| | | |
|--|--|----|
| 3.1 | Jenis Penelitian | 42 |
| 1. | Berdasarkan Tujuan Penelitian | 43 |
| 2. | Berdasarkan Pendekatan Terhadap Pengembangan Teori..... | 44 |
| 3. | Berdasarkan Metodologi Penelitian..... | 44 |
| 4. | Berdasarkan Strategi Penelitian | 44 |
| 5. | Berdasarkan Unit Analisis | 45 |
| 6. | Berdasarkan Keterlibatan Peneliti | 45 |
| 7. | Berdasarkan Latar Penelitian | 45 |
| 8. | Berdasarkan Waktu Penelitian..... | 46 |
| 3.2 | Operasionalisasi Variabel..... | 46 |
| 3.3 | Tahapan Penelitian | 47 |
| 3.4 | Populasi dan Sampel | 50 |
| 3.4.1 | Populasi..... | 50 |
| 3.4.2 | Sampel..... | 51 |
| 3.5 | Pengumpulan Data dan Sumber Data..... | 52 |
| 3.5.1 | Pengumpulan Data | 52 |
| 3.5.2 | Sumber Data..... | 53 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | 53 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 60 |
| 4.1 | Karakteristik Data..... | 60 |
| 4.2 | Hasil Penelitian..... | 61 |
| 4.2.1 | Hasil dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna pada game <i>Mobile Legend</i> | 61 |
| 4.2.2 | Hasil dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna pada game <i>Clash Of Clans</i> | 63 |
| 4.2.3 | Hasil dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna pada game <i>Stumble Guys</i> | 66 |
| 4.2.4 | Hasil dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna pada game <i>Higgs Domino Island</i> | 69 |
| 4.2.5 | Hasil dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna pada game <i>Roblox</i> | 72 |

| | | |
|---------------------------------|---|----|
| 4.2.6 | Hasil perbandingan yang paling bermasalah pada dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> melalui ulasan pengguna ke lima games yaitu Mobile Legend, Clash Of Clans, Stumble Guys, Higgs Domino Island dan Roblox | 75 |
| 4.3 | Pembahasan Hasil Penelitian..... | 80 |
| 4.3.1 | Pembahasan Hasil Penelitian dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> pada games <i>Mobile Legend</i> | 80 |
| 4.3.2 | Pembahasan Hasil Penelitian dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> pada games <i>Clash Of Clans</i> | 82 |
| 4.3.3 | Pembahasan Hasil Penelitian dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> pada games <i>Stumble Guys</i> | 84 |
| 4.3.4 | Pembahasan Hasil Penelitian dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> pada games <i>Higgs Domino Island</i> | 87 |
| 4.3.5 | Pembahasan Hasil Penelitian dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> pada games <i>Roblox</i> | 89 |
| 4.3.6 | Pembahasan Hasil Penelitian perbandingan yang paling bermasalah pada dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> dari ke lima games yaitu Mobile Legend, Clash Of Clans, Stumble Guys, Higgs Domino Island dan Roblox | 92 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 94 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 94 |
| 5.1.1 | Kesimpulan analisis dimensi kualitas <i>Mobile Games</i> pada game <i>Mobile Legend</i> 94 | |
| 5.1.2 | Kesimpulan analisis dimensi kualitas <i>Mobile Games</i> pada game <i>Clash Of Clans</i> | 94 |
| 5.1.3 | Kesimpulan analisis dimensi kualitas <i>Mobile Games</i> pada game <i>Stumble Guys</i> | 95 |
| 5.1.4 | Kesimpulan analisis dimensi kualitas <i>Mobile Games</i> pada game <i>Higgs Domino Island</i> | 95 |
| 5.1.5 | Kesimpulan analisis dimensi kualitas <i>Mobile Games</i> pada game <i>Roblox</i> 96 | |
| 5.1.6 | Kesimpulan analisis perbandingan yang paling bermasalah pada dimensi kualitas game berdasarkan hasil <i>Topic Modeling</i> dari ke lima games yaitu Mobile Legend, Clash Of Clans, Stumble Guys, Higgs Domino Island dan Roblox 96 | |

| | | |
|----------------------|----------------------|----|
| 5.2 | Saran | 97 |
| 5.2.1 | Saran Praktis | 97 |
| 5.2.2 | Saran Teoritis | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 99 |