

Abstrak

Games online adalah sebuah produk aplikasi yang sangat populer saat ini. Banyak orang terutama generasi muda senang bermain games online. *Games online* yang sedang populer saat ini yaitu *Mobile Legends* dan *Arena of Valor*. Kedua *games* ini sedang marak dibicarakan orang banyak terutama di media sosial. Cara mengukur pendapat banyak orang tentang kedua games ini yaitu bisa menggunakan Analisis Sentimen. Tujuan Tugas akhir ini yaitu untuk memberikan informasi polarisasi sentimen yang terjadi pada komentar-komentar tentang *games online* *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* dari sosial media *Twitter*. Informasi yang akan diberikan yaitu berupa klasifikasi sentimen positif dan negatif dan metode yang digunakan yaitu *Naïve Bayes Classifier*. Hasil prediksi *tweet* data *Mobile Legends* yaitu *tweet* positif ada sebanyak 33 *tweet*, dan *tweet* negatif ada sebanyak 44 *tweet*. Hasil prediksi *Arena of Valor* yaitu *tweet* positif ada sebanyak 54 *tweet*, dan *tweet* negatif ada sebanyak 151 *tweet*. Nilai akurasi, eror, *recall*, dan *precision* yang didapat masing-masing sebesar 88,89%, 19,18%, 96,97%, dan 69,57% untuk *Mobile Legends* sedangkan *Arena of Valor* memiliki nilai akurasi, eror, *recall*, dan *precision* masing-masing sebesar 39,02%, 60,98%, 88,89% dan 28,74%.

Kata kunci : *Analisis Sentimen, Naïve Bayes Classifier*