Abstrak

Game merupakan hiburan yang disukai oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, pria sampai wanita. Tidak semua game bisa di akses oleh setiap orang, contohnya game berbayar yang hanya bisa dimainkan jika kita membeli game tersebut. Sebelum membeli game, tentunya pemain akan melihat ulasan mengenai game tersebut, apakah game tersebut layak di beli atau tidak. Ulasan tersebut lah yang akan di olah dengan Analisis Sentimen. Tujuan tugas akhir ini yaitu untuk memberikan informasi sentimen ulasan ymengenai game-game yang ada di Steam. Informasi yang diberikan berupa klasifikasi sentimen positif dan negatif. Pada penelitian ini sistem menggunakan metode klasifikasi Support Vector Machine dan seleksi fitur Information Gain. Sistem yang menggunakan Support Vector Machine dengan Information Gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 79.32% dan Support Vector Machine tanpa Information Gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 65.92%. Kernel Support Vector Machine yang menghasilkan akurasi paling baik yaitu kernel linear dengan akurasi sebesar 79.32%.

Kata kunci : Game, Support Vector Machine, Analisis Sentimen, Information Gain, Seleksi Fitur