

ABSTRAK

“Aplikasi dan *Game Developer*” merupakan subsektor ekonomi kreatif yang sedang mengalami pertumbuhan pesat dan menunjukkan potensi bisnis besar terhadap perekonomian dunia. Di antara para pelakunya, ada pengembang *indie* (independen), yang memiliki keterbatasan sumber daya dan sangat bergantung pada jasa distribusi digital *video game* untuk menjual produknya. Platform distribusi digital *video game* terbesar saat ini adalah Steam yang menyediakan fitur ulasan produk *online*, yang mana dapat dijadikan acuan oleh para pengembang *video game* guna mengembangkan *video game*-nya lebih baik.

Ulasan produk *online* cenderung berjumlah banyak dan beragam sehingga menimbulkan tantangan bagi para pengembang *indie video game* untuk membaca dan menganalisisnya secara manual. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode analisis berbasis *machine learning* guna memperoleh informasi penting dari ulasan produk *indie video game* di Steam secara otomatis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sentiment analysis* dengan algoritma *Naïve Bayes Classifier* dan *LDA-based topic modeling* terhadap data ulasan 24 *indie video game* lokal di Steam yang diperoleh menggunakan metode *text mining*.

Penelitian ini menemukan bahwa sentimen positif dominan di antara ulasan sebesar 69.8% dengan akurasi algoritma sebesar 75.45% dan nilai Kappa sebesar 0.454. Ulasan yang telah diproses mengandung sejumlah topik dominan dengan istilah yang sering muncul berupa “*story*”, “*character*”, “*music*”, dan “*art*”, yang diduga merupakan aspek-aspek *video game* yang mempengaruhi sentimen pemainnya.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meningkatkan kualitas persiapan dan *pre-processing* data yang akan digunakan, serta menerapkan algoritma *machine learning* yang mampu mengklasifikasi teks ulasan *online* yang sangat kompleks untuk memperoleh akurasi klasifikasi dan hasil analisis yang lebih baik.

Kata kunci: *sentiment analysis, topic model, video game, machine learning, big data, keputusan pembelian.*