

## ABSTRAK

Pembaruan *video game* merupakan hal yang tidak jarang dilakukan oleh *game developer*. Pembaruan umumnya dilakukan dengan memperbaiki kekurangan, salah satunya dengan melihat ulasan *video game* dari pengguna. Steam merupakan salah satu *digital video game distributor service* yang memungkinkan pengguna membeli *video game* secara *online*. Di tahun 2021 Steam memiliki pengguna aktif sebesar 132 juta bulanan dan 69 juta harian. Dengan banyaknya pengguna yang menggunakan Steam, pastinya jumlah ulasan yang dihasilkan pun banyak. *Game developer* akan kesulitan menyimpulkan aspek mana yang akan diprioritaskan untuk diperbaiki karena data yang didapatkan sangat banyak dan variatif sehingga menyulitkan untuk dilakukan analisis. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk melakukan analisis data ulasan yang didapatkan. Salah satu caranya yaitu menggunakan analisis sentimen berbasis aspek. Di dalam penelitian ini, peneliti akan mencari tahu bagaimana cara untuk melakukan analisis prioritas pembaruan dan mencari tahu aspek apa yang harus diprioritaskan untuk dilakukan pembaruan berdasarkan data yang peneliti gunakan. Cara untuk menganalisis prioritas pembaruan dalam *video game* dilakukan dengan beberapa tahapan, mulai dari *load* data mentah, pengambilan data yang dibutuhkan, identifikasi sentimen, pembersihan data, transformasi data, *data mining*, evaluasi model, implementasi model, hingga menentukan aspek prioritas. Penelitian ini menggunakan algoritma *logistic regression* dimana hasil analisis sentimen dalam setiap aspek didapatkan nilai akurasi yaitu sebesar 91% untuk aspek *Control & Gameplay*, 98% untuk aspek *Sound*, 78% untuk aspek *graphics*, 94% untuk aspek *Story & Characters*, 90% untuk aspek *replayability* dan 82 % untuk aspek *Others*. Aspek yang dijadikan prioritas pembaruan secara berurutan dari yang tertinggi hingga terendah yaitu aspek *Others*, aspek *Replayability*, aspek *Control & Gameplay*, aspek *Story & Characters*, aspek *Graphics*, dan aspek *Sound*.

Kata kunci— *analisis sentimen, machine learning, text mining, ulasan video game*