

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "*Analisis Sentimen Ulasan Game di Steam Menggunakan Model LSTM dan Word2Vec.*" Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Sarjana Informatika.

Laporan ini membahas penerapan model Long Short-Term Memory (LSTM) dalam klasifikasi sentimen berbasis teks, dengan dukungan representasi kata menggunakan Word2Vec. Topik ini dipilih karena pentingnya analisis opini pengguna dalam mengevaluasi kualitas produk digital, khususnya game.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Orang Tua saya, yang telah memberikan do'a dan dukungan. Dosen pembimbing, Ibu Alqis Rausanfita, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Muhammad Dzulfikar Fauzi, S.Kom., M.Cs., atas bimbingan dan arahannya. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh dosen, keluarga, dan rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan.

Penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya di bidang analisis sentimen dan pemrosesan bahasa alami. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan terbuka terhadap kritik serta saran yang membangun.

Surabaya, Juni 2025

Penulis