

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Metode Penelitian	6
1.6. Jadwal Pelaksanaan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Studi Literatur	10
2.2. Analisis Sentimen	12
2.3. Penerapan LLM dalam Analisis Sentimen	12
2.4. Genre RPG dalam Konteks Game	13
2.5. Steam sebagai Platform Distribusi Game	14
2.6. Arsitektur Transformer	14
2.7. BERT	15
2.8. RoBERTa.....	16
2.9. DistilBERT	17
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	19
3.1. Desain Perancangan Sistem.....	19
3.2. Pengumpulan Data	20
3.3. Pra-Pemrosesan Data	20
3.4. Pembagian Data	21
3.5. Pelatihan dan Validasi Model	21
3.6. Pengujian dan Evaluasi Model	22

3.6.1.	Confusion matrix	23
3.6.2.	Akurasi	24
3.6.3.	Precision	24
3.6.4.	Recall	25
3.6.5.	<i>F1-score</i>	25
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	27
4.1.	Skenario Percobaan	27
4.1.1.	Pengaruh Lemmatization dan <i>Stopword</i> Removal	28
4.1.2.	Tuning Hyperparameter untuk Model BERT	29
4.1.3.	Tuning Hyperparameter untuk Model RoBERTa	29
4.1.4.	Tuning Hyperparameter untuk Model DistilBERT	29
4.1.5.	Analisis Distribusi Sentimen pada Kata Kunci Domain RPG	29
4.1.6.	Perbandingan Akhir Tiga Model dengan Konfigurasi Terbaik	30
4.2.	Hasil Percobaan.....	30
4.2.1.	Dampak Praproses	31
4.2.2.	Hasil Tuning Hyperparameter untuk Model BERT	31
4.2.3.	Hasil Tuning Hyperparameter untuk Model RoBERTa	32
4.2.4.	Hasil Tuning Hyperparameter untuk Model DistilBERT	33
4.2.5.	Hasil Kata Kunci Domain RPG (RPGSentiLex)	34
4.3.	Analisis	34
4.3.1.	Analisis Pengaruh Praproses	35
4.3.2.	Analisis Percobaan Tuning Hyperparameter Model.....	35
4.3.3.	Distribusi Sentimen pada Istilah Domain.....	35
4.3.4.	Perbandingan Akhir Model	36
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1.	Kesimpulan.....	37
5.2.	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....		40