

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	x
Daftar gambar.....	xi
Daftar Lampiran	xii
Daftar Istilah.....	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	3
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Manfaat penelitian	4
I.5 Batasan Penelitian	5
I.6 Sistematika Laporan	6
Bab II Landasan Teori	8
II.1 Literatur	8
II.1.1 <i>Video game</i> dan Platform Steam	8
II.1.2 Pengaruh Ulasan pada <i>Video game</i>	9
II.1.3 Peringkasan Ulasan <i>Video game</i>	10
II.1.4 <i>Natural Language Processing</i> dan <i>Large Language Models</i>	11
II.1.5 <i>Sentiment Analysis</i>	12

II.1.6	CRISP-DM.....	15
II.1.7	<i>Knowledge Discovery in Databases</i>	17
II.1.8	<i>Waterfall Model</i>	17
II.1.9	SCRUM.....	18
II.1.10	<i>Unified Modeling Language</i>	19
II.1.11	<i>Entity-Relationship Diagram</i>	24
II.1.12	Pengujian Sistem	25
II.1.13	<i>Fleiss' Kappa</i>	26
II.1.14	<i>LLM-as-a-Judge</i>	26
II.1.15	<i>State of The Art</i>	27
II.2	Pemilihan Metodologi Penelitian	30
II.2.1	Perbandingan Kombinasi Metodologi.....	30
II.2.2	Alasan Pemilihan CRISP-DM + <i>Waterfall</i> Sebagai Metode / Kerangka kerja.....	31
Bab III	Metode Penyelesaian Masalah.....	33
III.1	Metodologi Penelitian.....	33
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	34
III.2.1	Tahap Riset dan Analisis Data (CRISP-DM).....	36
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem (<i>Waterfall</i>).....	37
Bab IV	Penyelesaian Permasalahan	39
IV.1	Riset dan Analisis Data dengan Metodologi CRISP-DM.....	39
IV.1.1	<i>Business Understanding</i>	39
IV.1.2	<i>Data Understanding</i>	41
IV.1.3	<i>Data Preparation</i>	45
IV.1.4	<i>Modeling</i>	50
IV.1.5	<i>Evaluation</i>	52

IV.1.6	<i>Deployment</i>	54
IV.2	Pengembangan Sistem dengan Metodologi <i>Waterfall</i>	55
IV.2.1	<i>Requirement Analysis</i>	55
IV.2.2	<i>System Design</i>	63
IV.2.3	<i>Implementation</i>	82
IV.2.4	<i>Testing</i>	87
Bab V	Validasi, Analisis Hasil, dan Implikasi	92
V.1	Analisis Kinerja Model dan Validasi <i>Prompt</i>	92
V.1.1	Evaluasi Pengaruh Struktur <i>Prompt</i>	92
V.1.2	Evaluasi Komparatif Kinerja Model LLM.....	95
V.1.3	Analisis Kesalahan Kualitatif pada Model Unggulan	97
V.2	Pengujian Prototipe Sistem.....	100
V.2.1	Pengujian <i>Black-Box</i>	101
V.2.2	Pengujian <i>White-Box</i>	105
V.3	Analisis Hasil Keluaran (<i>Output</i>) Sistem	106
V.3.1	Studi Kasus: Analisis Ulasan Game <i>Cyberpunk 2077</i>	106
V.4	Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	109
V.5	Implikasi dan Potensi Sistem.....	110
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	111
VI.1	Kesimpulan	111
VI.2	Saran	112
Daftar Pustaka		113
Lampiran		119