

BAB 1 PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan industri hiburan digital telah mendorong berkembangnya berbagai platform game, salah satunya adalah Steam. Steam merupakan salah satu platform distribusi digital terbesar dalam industri game, yang dikembangkan oleh Valve Corporation [1]. Steam merupakan platform game dan situs jejaring sosial terkemuka, yang memungkinkan para penggunanya untuk membeli dan menyimpan game [2]. Steam memiliki fitur-fitur yang dapat membantu konsumen dalam mempertimbangkan pembelian game, seperti help dashboard yang menyediakan informasi mengenai ulasan dan rating game [3]. Seperti halnya marketplace tradisional, para pengguna Steam saling berbagi masukan melalui ulasan dan rating game. Ulasan-ulasan tersebut dapat berisi wawasan berharga mengenai kelebihan, kekurangan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan terhadap sebuah game.

Memahami opini pengguna merupakan hal yang krusial, terutama dalam industri game yang kompetitif di mana kepuasan pengguna sangat memengaruhi kesuksesan sebuah game. Akan tetapi, banyaknya ulasan yang tersedia dapat menyulitkan untuk mengekstrak informasi yang bermakna dan relevan secara manual. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat dan canggih, yang memicu persaingan, sehingga memberikan dorongan untuk dapat menguasai teknologi [4]. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode otomatis untuk memproses ulasan pengguna dan memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai kualitas game RPG di Steam. Salah satu pendekatan untuk mencapai hal ini adalah melalui analisis sentimen.

Analisis sentimen adalah teknik yang digunakan untuk memeriksa umpan balik pelanggan di media sosial, menyediakan sarana untuk mengukur kepuasan pelanggan [5]. Ulasan-ulasan ini memberikan wawasan tentang

pandangan pengguna, memungkinkan identifikasi masalah dan pengembangan layanan [6]. Analisis ulasan penting untuk memahami kepuasan pengguna dan mengidentifikasi masalah serta memandu perbaikan aplikasi [7].

Berbagai algoritma pembelajaran mesin telah digunakan untuk analisis sentimen. Dalam penelitian sebelumnya [8], Word2Vec diterapkan untuk analisis sentimen tweet, mencapai kinerja yang signifikan dengan akurasi 84,12%, yang menunjukkan bahwa model ini mengungguli metode pembelajaran mesin tradisional seperti Naive Bayes. Dalam penelitian ini, metode Word2Vec dan SVM diimplementasikan untuk menganalisis sentimen dalam ulasan game RPG di Steam. Word2Vec menghasilkan vektor kata berdasarkan konteks, sementara SVM mengklasifikasikan polaritas sentimen. Metode pembelajaran mesin ini dipilih karena efektivitasnya yang terbukti dan kekuatan pelengkap dalam analisis sentimen. Teknik pembelajaran mesin menggunakan kata-kata emosi sebagai fitur klasifikasi, dan pemilihan emosi dapat dicapai dengan cepat dan efisien menggunakan kamus [9].