

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Analisis Sentimen	4
2.2. Word Embedding.....	5
2.3. Machine Learning	6
2.4. Game RPG	7
2.5. Steam.....	8
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	9
3.1. Dataset.....	9
3.2. Preprocessing	10
3.3. Data Splitting	14
3.4. Word2Vec.....	14
3.5. Support Vector Machine.....	15
3.6. Confusion Matrix.....	16
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	18
4.1. Skenario 1 : Lemmatisasi dan Tanpa Lemmatisasi	18
4.2. Skenario 2: Dimensi Word2Vec	19
4.3. Skenario 3: Kernel SVM Linear, RBF, dan Polinomial	19
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	21
5.1. Kesimpulan	21
5.2. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22