

LAPORAN SKRIPSI

**PENERAPAN *SUPPORT VECTOR MACHINE* SEBAGAI
METODE KLASIFIKASI SENTIMEN ULASAN APLIKASI
GAME GENSIN IMPACT DI *PLAY STORE***



Oleh:
Agustian Yoga Permata
20552010001

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Agustian Yoga Permata
NIM : 20552010001
Program Studi : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Penerapan *Support Vector Machine* Sebagai Metode
Klasifikasi Sentimen Ulasan Aplikasi *Game Genshin*
Impact di Play Store

Telah Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji laporan Skripsi Program Studi
Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sumatera Selatan dan
Dinyatakan LULUS pada (hari Kamis Tanggal 6 Bulan Juli Tahun 2025) Di
(Kampus B Universitas Sumatera Selatan)

Palembang, 6 Juli 2025

Ketua Penguji,



Serly Oktarina, M.Kom.

NIDN. 0215109003

Penguji 1



Dr. M. Taufik Roseno, S.T., M.Kom.

NIDN. 0023037705

Penguji 2



Ubaidillah, M.Kom.

NIDN. 00227127402

Mengetahui,

Dekan



Dr. M. Taufik Roseno, S.T., M.Kom.

NIDN. 0023037705

Kepala Program Studi



Serly Oktarina, M.Kom.

NIDN. 0215109003

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memicu peningkatan jumlah ulasan pengguna terhadap aplikasi digital, termasuk *game mobile*. *Genshin Impact* merupakan salah satu *game action-RPG* populer yang banyak mendapat ulasan di *Google Play Store*. Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan sentimen pengguna terhadap aplikasi tersebut menggunakan algoritma *Support Vector Machine* (SVM). Sebanyak 2.300 ulasan berbahasa Indonesia dikumpulkan dan diproses menggunakan metode ekstraksi fitur *Term Frequency-Inverse Document Frequency* (TF-IDF). Data dibagi menjadi 80% data latih dan 20% data uji. Distribusi sentimen cukup seimbang, yaitu 51,74% ulasan negatif dan 48,26% ulasan positif. Model SVM dengan *kernel* linear menghasilkan akurasi sebesar 84,34%. Kinerja model juga menunjukkan presisi 85%, recall 87%, dan F1-score 86% untuk sentimen negatif, serta presisi 84%, recall 81%, dan F1-score 82% untuk sentimen positif. *Confusion matrix* mengonfirmasi bahwa model mampu mengklasifikasikan dengan baik, meskipun terdapat kecenderungan kecil untuk mengklasifikasikan ulasan positif sebagai negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode SVM cukup efektif untuk analisis sentimen otomatis terhadap ulasan aplikasi. Temuan ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang dalam mengevaluasi persepsi pengguna serta menjadi acuan untuk pengembangan sistem klasifikasi sentimen serupa.

Kata Kunci: Analisis Sentimen, *Genshin Impact*, *Google Play Store*, *Support Vector Machine*, TF-IDF