

**ANALISIS SENTIMEN ULASAN *GAME* HARRY POTTER: HOGWARTS
MYSTERY PADA SITUS GOOGLE PLAY MENGGUNAKAN *NAÏVE BAYES*
*CLASSIFIER***

Puti Ayu Andhini Rahman

ABSTRAK

Salah satu dampak dari pandemi Covid-19 adalah semua orang harus berada di rumah untuk meminimalisir penyebaran virus dan mereka merasa jenuh karena taman rekreasi atau bermain tutup, untuk menghilangkan rasa jenuh tersebut banyak dari mereka yang mencari hiburan melalui permainan video baik *online* maupun *offline*. Harry Potter: Hogwarts Mystery adalah salah satu permainan video *online* bermain peran yang berlatarkan cerita Harry Potter berdasarkan seri novel JK Rowling. Permainan ini masuk kedalam pilihan editor di Google Play Store, yang dikembangkan oleh Jam City dengan lisensi dari Portkey Games, yang dirilis pada 25 April 2018 untuk perangkat Android dan Ios. Dalam pengembangan permainan ini, tentunya ulasan dari pengguna merupakan satu dari banyak hal penting untuk dijadikan pertimbangan oleh developer. Ulasan pengguna yang tersimpan dalam basis data Google Play Store dapat dijadikan bahan untuk penelitian analisis pengguna. Ulasan dari pengguna permainan ini umumnya berisi kesan positif atau kritik yang bersifat negatif, dimana hal ini tentu berpengaruh terhadap rating sebuah permainan agar permainan dapat terus berkembang. Untuk memantau ulasan-ulasan tersebut, dibutuhkan suatu metode yang dapat memantau secara garis besar sentimen pengguna, metode yang dilakukan pada penelitian ini menyangkut kegiatan pengumpulan data menggunakan *web scrapper*, melalui *preprocessing* data, pembobotan kata, dan teknik yang digunakan untuk klasifikasi sentimen menggunakan *Naïve Bayes Classifier* yang dapat mengkategorikan ulasan pengguna tanpa harus melakukannya secara manual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan klasifikasi terhadap ulasan tersebut dan mendapatkan informasi yang berguna bagi pihak yang berkepentingan. Hasil dari klasifikasi diharapkan mampu mengkategorikan kelompok sentimen pengguna game Harry Potter: Hogwarts Mystery dengan tingkat akurasi yang cukup tinggi.

Kata kunci: Analisis Sentimen, *Google Play*, *Game*, *Naïve Bayes Classifier*

**SENTIMENT ANALYSIS OF HARRY POTTER: HOGWARTS MYSTERY
GAME REVIEW ON GOOGLE PLAY SITE USING *NAÏVE BAYES*
CLASSIFIER**

Puti Ayu Andhini Rahman

ABSTRACT

One of the impacts of Covid-19 pandemic is everyone must be at home to minimize the spread of the virus and they feel bored because recreational park or play places are closed, to eliminate this feeling of saturation, many of them are looking for entertainment through video games both online and offline. Harry Potter: Hogwarts Mystery is an online role-playing video game set in the Harry Potter story based on the JK Rowling novel series. This game is included in the editor's choice on the Google Play Store, developed by Jam City with a license from Portkey Games, which was released on April 25th, 2018 for Android and iOS devices. In developing this game, of course, user reviews are one of the many important things for developers to consider. User reviews stored in the Google Play Store database can be used as research material for user analysis. Reviews from game users containing positive impressions or negative criticism, which certainly affects the rating of game, in order that the game can continue to develop. To monitor these reviews, a method is needed that can outline user sentiment, the method used in this study involves data collection activities using a web scraper, through data preprocessing, word weighting, and techniques used for sentiment classification using Naïve Bayes. A classifier that can categorize user reviews without having to do it manually. The purpose of this study is to classify these reviews and obtain useful information for interested parties. The results of the classification are expected to be able to categorize the sentiment groups of Harry Potter: Hogwarts Mystery users with a fairly high level of accuracy.

Keywords: Sentiment Analysis, Google Play, Game, Naïve Bayes Classifier