

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan berikut.

1. Pada data ulasan pengguna game Harry Potter: Hogwarts Mystery di google play yang diambil sejak bulan Oktober 2020 hingga Januari 2021, sebagian besar pengguna game ini sudah merasa bahwa game ini bagus dan menyenangkan, namun masih ada beberapa saran-saran dari pengguna seperti menambahkan Bahasa Indonesia, menambahkan kuota energi, dan kecepatan loading untuk memulai game agar ditingkatkan.
2. Penerapan algoritma Naïve Bayes Classifier menghasilkan klasifikasi sentimen dengan nilai akurasi yang paling besar adalah 88% berdasarkan pembagian data latih sebesar 80% dan data uji sebesar 20%.
3. Hasil klasifikasi dari Naïve Bayes Classifier yang dihasilkan dari pembagian data latih sebesar 80% dan data uji sebesar 20% menghasilkan performa yang baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji evaluasi menggunakan *confusion matrix*, yaitu dari total data uji sebanyak 183 data dari jumlah total keseluruhan data sentimen setelah dilakukan praproses dan pembersihan data adalah sebanyak 914 data, menghasilkan nilai recall sebesar 89%, nilai precision sebesar 87%, nilai F1-Score sebesar 88%, dan akurasi sebesar 88%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah didapat, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan klasifikasi ulasan produk sebagai berikut.

1. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya memperdalam proses *filtering data*, sehingga kata-kata yang memiliki frekuensi tinggi pada kamus data dapat dikurangi dengan lebih baik,
2. Pada penelitian selanjutnya dilakukan proses pelabelan dengan melakukan pengecekan secara manual yang dalam artian label dicek secara mandiri oleh peneliti selanjutnya apakah pelabelan data sudah sesuai dengan sentimen yang diberikan pengguna.

3. Pada penelitian selanjutnya, proses *filtering* dilakukan dengan melakukan penambahan *filtering* kata secara manual, sehingga kata yang seharusnya tidak penting seperti kata ‘banget’ dan lainnya dapat terhapus dan menghasilkan *word cloud* yang lebih baik.
4. Pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu menganalisis sentimen dari bahasa lain, karena pengguna game Hogwarts Mystery tersebar di seluruh dunia, alangkah baiknya jika ulasan yang digunakan juga mencakup ulasan dari berbagai negara, karena permasalahan yang muncul dapat berbeda-beda.
5. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan algoritma *machine learning* lainnya agar dapat menjadi pembelajaran dan sebagai pembanfing peforma tingkat keakuratan klasifikasi sentimen yang dilakukan.
6. Pada penelitian selanjutnya dapat melakukan visualisasi lebih rinci agar pemahaman data secara keseluruhan bagi pembaca dapat lebih baik lagi.
7. Bagi pihak pengembang game Harry Potter: Hogwarts Mystery, hasil dari sentimen ulasan yang sebagian kecilnya sudah dijadikan bahan data penelitian ini dapat menjadikannya sebagai bahan pembelajaran dan sebagai saran untuk pengembangan game menjadi lebih baik agar dapat terus bersaing dengan competitor game lainnya, juga diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, khususnya pelanggan yang berada di Indonesia.