

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA *TWITTER* MENGENAI  
DAMPAK *VIDEO GAMES* BERJENIS *BATTLE ROYALE*  
MENGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR MACHINE*  
(SVM)**

**SKRIPSI**



**PANDU PATRA WALUJO**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
2019**

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA *TWITTER* MENGENAI  
DAMPAK *VIDEO GAMES* BERJENIS *BATTLE ROYALE*  
MENGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR MACHINE*  
(SVM)**

**SKRIPSI**



**PANDU PATRA WALUJO**

**081411631021**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
2019**

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA *TWITTER* MENGENAI DAMPAK  
*VIDEO GAMES* BERJENIS *BATTLE ROYALE* MENGGUNAKAN  
METODE *SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)***

**SKRIPSI**

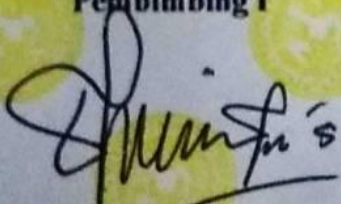
**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer Bidang Sistem Informasi  
pada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Airlangga**

**PANDU PATRA WALUJO**

**081411631021**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**



**Purbandini, S.Si., M.Kom.**

**NIP. 19710712 200812 2 001**

**Pembimbing II**



**Endah Purwanti, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 19781217 200501 2 001**

**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI**

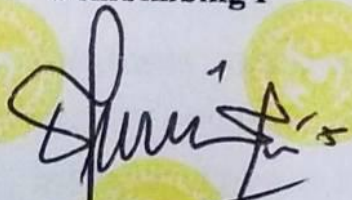
**Judul** : **ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TWITTER  
MENGENAI DAMPAK VIDEO GAMES  
BERJENIS BATTLE ROYALE MENGGUNAKAN  
METODE SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)**

**Penyusun** : **Pandu Patra Walujo**  
**NIM** : **081411631021**

**Pembimbing I** : **Purbandini, S.Si., M.Kom.**  
**Pembimbing II** : **Endah Purwanti, S.Kom, M.Kom.**  
**Tanggal Seminar** : **15 November 2019**

**Disetujui Oleh:**

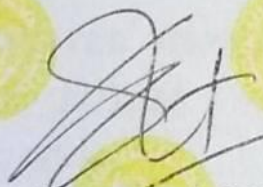
**Pembimbing I**



**Purbandini, S.Si., M.Kom.**

**NIP. 197107122008122001**

**Pembimbing II**

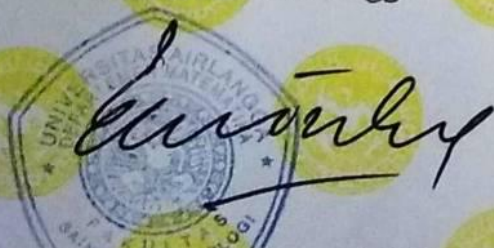


**Endah Purwanti, S.Kom, M.Kom.**

**NIP. 197812172005012001**

**Mengetahui,**

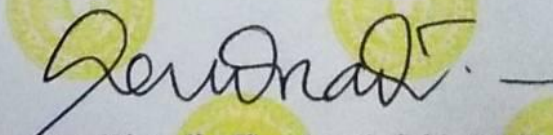
**Ketua Departemen Matematika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Airlangga**



**Drs. Eko Tjahjono, M.Si.**

**NIP. 196007061986011001**

**Koordinator Program Studi  
S1 Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Airlangga**



**Dr. Rimuljo Hendradi, S.Si., M.Si**

**NIP. 197102111997021001**

**SURAT PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS**

Yang bertanda-tangan dibawah ini, saya:

Nama : Pandu Patra Walujo  
NIM : 0811411631021  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul:

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA *TWITTER* MENGENAI DAMPAK *VIDEO GAMES* BERJENIS *BATTLE ROYALE* MENGGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)***

Apabila suatu saat nanti terbukti melakukan kegiatan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya,



Pandu Patra Walujo

0811411631021

## **PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI**

Skripsi ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga, diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

**Dokumen skripsi ini merupakan hak milik Universitas Airlangga.**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Segala puja dan puji kehadirat Allah SWT, karena atas izin, rahmat serta hidayahNya, penulisan Skripsi yang berjudul “Analisis Sentimen Pengguna Twitter Mengenai Dampak Video Games Berjenis Battle Royale Menggunakan Metode Support Vector Machine (SVM)” dapat diselesaikan.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata I pada Jurusan Sistem Informasi di Universitas Airlangga Surabaya. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil pengamatan, diskusi, dan keterlibatan langsung dalam proses penelitian.

Dalam penyajian Skripsi ini penulis menyadari masih belum mendekati kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan.

Tak lupa penulis haturkan terima kasih kepada Purbandini, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing I dan Endah Purwanti, S.Si., M.Kom selaku dosen pembimbing II atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi perkembangan pengetahuan bagi penulis maupun bagi pihak yang membutuhkan.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Surabaya, November 2019

Penulis

Pandu Patra Walujo

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Sentimen Pengguna *Twitter* Mengenai Dampak *Video Games* Berjenis *Battle Royale* Menggunakan Metode *Support Vector Machine* (SVM) bisa terselesaikan dengan baik.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari banyaknya bantuan dan dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya dalam kehidupan penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Nina Anggaraini, Budi Walujo, dan Satria Yudhistira selaku orang tua dan adik kandung yang telah memberikan dukungan secara penuh dalam bentuk doa, semangat, kasih sayang, materi, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Purbandini, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing I atas pengarahan, kegigihan serta kesabaran dalam membimbing, memberikan ilmu, pengalaman, pelajaran berharga, dan koreksi selama penyusunan skripsi ini.
4. Endah Purwanti, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing II dan selaku dosen wali yang dengan sabar memahami dan membimbing sejak awal masa perkuliahan hingga skripsi ini terselesaikan.
5. Faried Effendy, S.Si., M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak bantuan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa studi hingga penulisan skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh staff Prodi S1 Sistem Informasi yang membantu selama perkuliahan berlangsung sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan dengan lancar.
8. Muhamad Yusuf Indra atas segala ilmu dan bantuan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Fandi Bramanto, Rizaldi Firdaus Akbar, dan Anfernee Dera Dwana atas waktunya yang telah bersedia membantu penulis untuk memberikan label data.



10. Hilmi Achwin, Lanang Alun Nugraha, dan Ramadhan Akira yang bersedia direpotkan oleh penulis untuk memberikan semangat dan bantuan.
11. Fandi Bramanto, Dimas Aditya, dan Dionisius Nanda Priyadi yang telah memberikan motivasi serta menemani dan membimbing penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
12. Prasetyo Adi Mukti dan Raffy Dwastian selaku sahabat yang telah menghibur penulis selama di bangku perkuliahan hingga menyelesaikan studi.
13. Anfernee Dera Dwana dan Lafarhan Rafis yang selalu memberikan motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
14. Feni Masruroh atas segala waktu, doa, dan motivasi yang diberikan, serta bantuan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
15. Teman-teman Lowo Familia yang telah menemani suka maupun duka selama perkuliahan mulai awal kuliah hingga saat ini.
16. Teman-teman Asik Gaming yang telah memberikan tempat untuk menyalurkan hobi penulis dari awal kuliah hingga saat ini.
17. Teman-teman S1 Sistem Informasi '14 yang selalu memberikan kebersamaan dan kekeluargaan untuk penulis.
18. Temy dan kucing-kucing FST selaku kucing kesayangan yang telah menemani dan menghibur penulis.
19. Teman-teman dan pihak lain yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.