

Pandu Patra Walujo, 2019, **Analisis Sentimen Pengguna Twitter Mengenai Dampak Video Games Berjenis Battle Royale Menggunakan Metode Support Vector Machine (SVM)**. Skripsi ini dibawah bimbingan Purbandini, S.Si., M.Kom. dan Endah Purwanti, S.Kom, M.Kom., Program Studi S1 Sistem Informasi Departemen Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga, Surabaya.

ABSTRAK

Perkembangan industri *video games* dewasa ini semakin pesat dan mudah diakses, sehingga semakin banyak masyarakat yang mengenal *video games* terutama berjenis *Battle Royale* yang sedang populer dewasa ini. Banyak perdebatan mengenai dampak dari jenis *video game* tersebut, terlebih kasus kekerasan dan penembakan yang terjadi belakangan ini banyak dihubungkan dengan dampak yang ditimbulkan dari *video games*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sentimen pengguna *Twitter* mengenai dampak dari *video game* berjenis *battle royale* menggunakan metode *Support Vector Machine (SVM)*. Data diambil dari *tweet* pengguna *Twitter* mengenai dampak *video games* berjumlah 513 *tweet* berbahasa Inggris, kemudian sentimen akan dikategorikan menjadi sentimen positif dan negatif. Berdasarkan hasil pengujian, akurasi terbesar didapat dengan menggunakan SVM Kernel Polynomial sebesar 74,5% pada skenario perbandingan 80:20 data *training* dan data *testing*. Hasil sentimen yang didapatkan yaitu 65,8% bersentimen positif, sedangkan 34,2% bersentimen negatif.

Kata Kunci: Analisis sentimen, *Twitter*, *Video Games*, *Battle Royale*, *Support Vector Machine (SVM)*

Pandu Patra Walujo, 2019, **Sentiment Analysis of Twitter About The Impact of The Battle Royale Video Games Using the Support Vector Machine (SVM)**

This undergraduate thesis was supervised by Purbandini, S.Si., M.Kom. and Endah Purwanti, S.Kom, M.Kom., Bachelor Degree Information System, Faculty of Sains and Technology, Airlangga University, Surabaya.

ABSTRACT

The development of video games industry is increasingly rapid and easily accessible, so that more people familiar with video games, especially Battle Royale genre that is popular nowadays. A lot of debate about the impact of this genre of video games, especially the cases of violence and shootings that occurred lately are much related to the impact caused by video games. This study aims to analyze Twitter user's sentiments about the impact of Battle Royale video games using the Support Vector Machine (SVM) method. Data is taken from Twitter user's tweets about the impact of video games total of 513 English language tweets, the sentiments will be categorized into positive and negative sentiments. Based on the results, the greatest accuracy is obtained by using the Polynomial Kernel SVM of 74,5% with 80:20 comparison scenario of training data and testing data. The sentiment results obtained were 65,8% positive, while 34,2% negative.

Keyword: *Sentiment Analysis, Twitter, Video Games, Battle Royale, Support Vector Machine (SVM)*