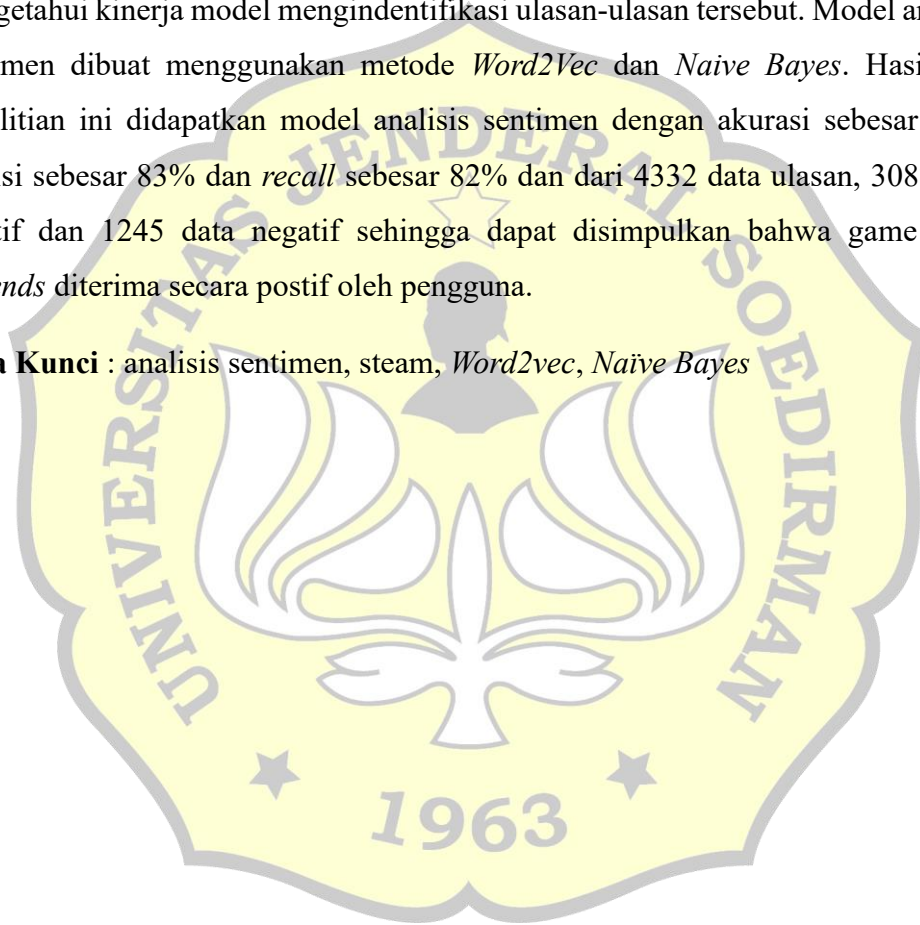


ABSTRAK

Perkembangan *video game* sangat pesat yang mana sekarang bisa dimainkan secara *online* melalui beberapa platform. Salah satu platform yang sering digunakan adalah *Steam*, pada *Steam* terdapat ulasan untuk setiap gamenya tetapi beberapa ulasan bias dan ambigu. Dalam hal ini analisis sentimen berguna untuk mengetahui ulasan-ulasan tersebut mengandung hal positif seperti meningkatkan keterampilan strategis atau hal negatif seperti potensi kecanduan bermain, selain itu juga untuk mengetahui kinerja model mengidentifikasi ulasan-ulasan tersebut. Model analisis sentimen dibuat menggunakan metode *Word2Vec* dan *Naive Bayes*. Hasil dari penelitian ini didapatkan model analisis sentimen dengan akurasi sebesar 75%, presisi sebesar 83% dan *recall* sebesar 82% dan dari 4332 data ulasan, 3087 data positif dan 1245 data negatif sehingga dapat disimpulkan bahwa game *Apex Legends* diterima secara positif oleh pengguna.

Kata Kunci : analisis sentimen, steam, *Word2vec*, *Naive Bayes*



ABSTRACT

The rapid development of video games, which can now be played online through several platforms, is remarkable. One of the commonly used platforms is Steam, where each game has reviews, but some reviews are biased and ambiguous. In this case, sentiment analysis is useful to determine whether the reviews contain positive aspects like improving strategic skills or negative aspects like the potential for addiction. It is also used to evaluate the model's performance in identifying these reviews. The sentiment analysis model was created using Word2Vec and Naive Bayes methods. The research resulted in a sentiment analysis model with an accuracy of 75%, precision of 83%, and recall of 82% from 4332 review data, consisting of 3087 positive and 1245 negative data. Therefore, it can be concluded that Apex Legends game is positively received by users.

Keyword : *sentiment analysis, steam, Word2vec, Naive Bayes*

