

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan dengan judul “Analisis Sentimen Ulasan *Game Apex Legends* pada *Steam* Menggunakan *Naive Bayes Classifier*” adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penggunaan algoritma *Naive Bayes* serta ekstraksi fitur dengan metode *Word2Vec*, dari 4332 data ulasan yang diuji, didapatkan hasil kelas positif sebanyak 3087 data dan kelas negatif sebanyak 1245 data, sehingga dapat disimpulkan bahwa game *Apex Legends* diterima secara positif oleh pengguna.
2. Analisis sentimen ulasan game *Apex Legends* pada *steam* menggunakan algoritma *Naive Bayes* mendapatkan akurasi yang cukup tinggi yaitu 75%, presisi sebesar 83%, *recall* sebesar 82% dan *F1-Score* sebesar 83%, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mengidentifikasi sentimen dari ulasan game *Apex Legends*.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah berhasil dilakukan, diberikan beberapa saran yang bisa meningkatkan nilai akurasi, presisi dan *recall* yang lebih baik, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengecekan data dilakukan secara berulang untuk mendapatkan data yang berkualitas dan menghilangkan data yang dirasa tidak terlalu berguna sebagai bahan pembelajaran.
2. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan algoritma klasifikasi atau metode ekstraksi fitur lainnya sebagai perbandingan seperti, perbandingan antara *Word2Vec* dan *FastText* atau perbandingan antara *Naive Bayes* dan SVM. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang keunggulan dan kelemahan masing-masing algoritma.