

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perbandingan metode *Support vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB) dalam analisis sentimen ulasan pengguna *Game Roblox di Google Play Store*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil klasifikasi dan visualisasi data, diperoleh persentase masing-masing kategori sentimen dari keseluruhan data ulasan pengguna *game Roblox di Google Play Store*. Hasil analisis menunjukkan bahwa sentimen negatif mendominasi dengan persentase sebesar 62,47% atau sebanyak 12.319 data, diikuti oleh sentimen positif sebesar 25,48% atau sebanyak 5.024 data, dan sentimen netral sebesar 12,05% atau sebanyak 2.376 data. Hasil visualisasi *Word Cloud* menunjukkan bahwa kata-kata yang paling sering muncul pada sentimen positif antara lain “bagus”, “banget”, “suka”, dan “seru”, yang mengindikasikan adanya kepuasan pengguna terhadap pengalaman bermain *game Roblox*. Sementara itu, kata-kata yang paling sering muncul pada sentimen negatif antara lain “enggak”, “bisa”, “error”, dan “lagi”, yang menggambarkan adanya keluhan pengguna terkait gangguan teknis dan kendala dalam penggunaan *game Roblox*.
2. Berdasarkan hasil evaluasi dan perbandingan kinerja algoritma, dapat disimpulkan bahwa kedua metode, yaitu *Support Vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB), mampu digunakan untuk menganalisis sentimen ulasan

pengguna terhadap *game Roblox*. Namun demikian, hasil pengujian menunjukkan bahwa algoritma *Support Vector Machine* memiliki performa yang lebih unggul dibandingkan dengan *Naïve Bayes*. SVM menghasilkan nilai akurasi sebesar 81,11%, lebih tinggi dibandingkan *Naïve Bayes* sebesar 70,39%, serta memiliki nilai *Recall* makro dan *F1-score* makro yang lebih baik sehingga mampu mengklasifikasikan sentimen secara lebih seimbang pada ketiga kelas sentimen. Meskipun *Naïve Bayes* menunjukkan nilai presisi makro yang lebih tinggi, algoritma ini memiliki keterbatasan dalam mendeteksi keseluruhan kelas sentimen, khususnya pada kelas netral dan positif. Oleh karena itu, *Support Vector Machine* direkomendasikan sebagai metode yang lebih optimal untuk analisis sentimen ulasan *game Roblox* berbahasa Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan algoritma klasifikasi lain yang lebih kompleks, seperti *Random Forest*, *Long Short-Term Memory* (LSTM), atau model berbasis *transformer* seperti BERT, guna meningkatkan akurasi analisis sentimen, khususnya pada data ulasan yang mengandung bahasa informal, konteks ambigu, atau sarkasme yang belum dapat ditangani secara optimal oleh metode SVM dan *Naïve Bayes*.
2. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengembangkan pendekatan analisis sentimen berbasis aspek (*aspect-based sentiment analysis*) serta

memperluas sumber data, tidak hanya terbatas pada *Google Play Store*, agar hasil analisis dapat menggambarkan persepsi pengguna secara lebih mendalam dan komprehensif serta memberikan rekomendasi yang lebih aplikatif bagi pengembang *Game Roblox*.