

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis yang dilakukan pada *game Arena of Valor* dengan mengambil komentar pengguna di *PlayStore* yang digunakan untuk dataset sebanyak 2000 komentar, menggunakan metode *Naïve Bayes* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian menggunakan algoritma *Naïve Bayes*, proses pengklasifikasian analisis sentimen pada *game Arena Of Valor* dapat dilakukan.
2. Saat menggunakan 2 *tools* yang berbeda dalam pengolahan data, didapat hasil yang berbeda dan cukup jauh perbandingannya.
3. Hasil dari akurasi yang didapat dari pengujian dataset, dapat dikategorikan *game* tersebut sudah cukup bagus.
4. Dari hasil pengujian didapatkan kelas negatif berjumlah 874 dengan persentase 57.58% lebih banyak daripada kelas positif yang berjumlah 644 dengan persentase 42.42% berdasarkan dari komentar pengguna pada aplikasi *PlayStore*.
5. Pada pengolahan data hanya mengambil 2 kelas, yaitu positif dan negatif supaya memudahkan dalam melakukan pengolahan.
6. Pada hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar pengguna kurang menyukai *game Arena of Valor* dengan berbagai alasan, sedangkan pada

PlayStore mayoritas masih memberikan ulasan positif pada aplikasi, yang menunjukkan perbedaan persepsi antara peringkat yang diberikan.

5.2 Saran

1. Bagi developer *game*, dapat lebih dikembangkan lagi *gamenya* dengan memberi lebih banyak update dan konten baru, supaya para pemain senang memainkan game tersebut.
2. Untuk metode selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sama, sebaiknya menggunakan metode lain atau dikombinasikan dengan metode yang lain.
3. Dalam pengujian ini diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk melihat lebih jauh tentang pengujian analisis sentimen.

Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan *tools* yang lain serta lebih perbanyak dataset yang digunakan untuk lebih memperkuat hasil dari pengujian sentimen.

