

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis sentimen terhadap permainan *Counter Strike 2*, maka kesimpulan pertama yang didapatkan adalah bahwa dari 1916 rekor data dari pemain yang memberikan ulasan, 40.7 % dari responden memberikan komentar dengan sentimen yang positif dan sering mengulangi kata “*good game*” dan “*cs2*”, sedangkan 30.7% dari pemain mengekspresikan opini negatif terhadap *Counter Strike 2* dengan kata favorit “*cheater*”. Sisa dari persentase, yaitu 28.6% tidak memiliki opini positif ataupun negatif terhadap permainan *Counter Strike 2*. Demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemain yang berkomentar menyukai permainan ini dikarenakan permainan *Counter Strike 2* dianggap bagus, hanya saja keberadaan *cheater* atau pemain yang menggunakan program eksternal untuk berbuat curang nampaknya menghalangi pemain lainnya untuk menikmati permainan ini. Dari hasil yang ditemukan ini, kiranya seluruh pihak yang terlibat dalam pengembangan permainan *Counter Strike* juga diharapkan untuk lebih tegas dalam menindaklanjuti pemain yang menggunakan program ilegal untuk berbuat curang, dikarenakan hal tersebut mengganggu pemain lainnya dalam menikmati permainan. Selain itu, segi teknis dari permainan juga harus dipertahankan atau mungkin ditingkatkan dikarenakan fitur itu yang menjadi tolak ukur utama bagi para pemain untuk memberikan rekomendasi dan juga ulasan positif.

Kesimpulan kedua yang dapat dihasilkan dari penelitian ini adalah bahwa model *Random Forest* memiliki tingkat keberhasilan prediksi tertinggi, yaitu 86,9% akurasi untuk model klasifikasi berdasarkan rekomendasi dan juga 87,7% untuk model klasifikasi berdasarkan sentimen.

Kesimpulan ketiga yang dapat disimpulkan juga bahwa model prediksi sentimen dan rekomendasi komentar *Counter Strike 2* berbasis *web* yang dihasilkan dapat diandalkan sebagai indikator untuk menentukan rekomendasi dan sentimen

dari pemain, dimana pengguna dapat dengan mudah mencari komentar ulasan di media manapun dan tinggal menyalin dan menempelnya di input dari aplikasi, maka aplikasi akan mengembalikan jenis sentimen dan jenis rekomendasi.

5.2 Saran

Untuk peneliti yang kedepannya juga akan melakukan analisis sentimen terhadap permainan *Counter Strike 2* atau sejenisnya, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan algoritma *Machine Learning* klasifikasi yang lebih banyak agar dapat menghasilkan tingkatan akurasi yang lebih besar terhadap model yang dibentuk, seperti contohnya KNN ataupun *Gaussian Naive Bayes*.
2. Memperluas jangkauan komentar yang diambil menjadi lebih dari 6 bulan, seperti 1 tahun ataupun 2 tahun untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik terhadap perkembangan komentar pemain terhadap *Counter Strike 2*.
3. Menambah fitur-fitur yang lebih banyak pada halaman *web* agar hasil aplikasi dapat terlihat lebih menarik, dimana hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memproses teks secara otomatis seluruh komentar dari hasil *upload file* teks (.txt) pengguna.
4. Mempertimbangkan penambahan data validasi dalam pembentukan model *machine learning* agar dapat mengurangi waktu pemrosesan model menjadi lebih singkat.
5. Menggunakan pendekatan analisis sentimen lain, seperti pendekatan *lexicon* ataupun juga pendekatan campuran agar dapat memberikan hasil yang lebih variatif dibandingkan penelitian ini.
6. Lebih dapat mengantisipasi banyaknya komentar yang memiliki sifat sarkasme, dengan mengambil lebih banyak data lagi agar setiap model algoritma bisa memiliki lebih banyak materi untuk berlatih, sehingga model tersebut dapat dengan lebih akurat dalam mendeteksi komentar berjenis apapun.