

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

1. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, penelitian ini dapat mengimplementasikan metode *support vector machine* sebagai algoritma klasifikasi untuk menentukan sentimen berbasis aspek pada ulasan pengguna *game Roblox*.
2. Hasil akurasi dari aspek *gameplay* merupakan nilai akurasi terbaik dengan nilai rata-rata 0,94.

5.2 Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan ini masih mempunyai beberapa kekurangan, sehingga terdapat saran-saran yang diajukan peneliti untuk penelitian selanjutnya ialah:

1. Menambah jumlah *dataset* sehingga diketahui pengaruh dalam mengklasifikasikan aspek dan sentimen dalam suatu ulasan.
2. Dapat menerapkan seleksi fitur seperti *information gain*, *particle swarm optimization*, dan sebagainya.
3. Menambah teknik *preprocessing* seperti *lemma* dalam Bahasa Indonesia agar dapat diketahui apakah memiliki pengaruh pada hasil akurasi