

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Tahapan Analisis.....	4
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.5.4 Metode Pengujian Akurasi	6
1.5.5 Penarikan Kesimpulan.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Roblox	7
2.2 Google Play	7
2.3 Analisis Sentimen.....	8

2.4	Text Mining.....	8
2.5	Preprocessing	9
2.5.1	<i>Cleaning</i>	9
2.5.2	<i>Case Folding</i>	9
2.5.3	<i>Tokenizing</i>	9
2.5.4	<i>Stopword Removal</i>	9
2.5.5	<i>Stemming</i>	10
2.6	Pembobotan TF-IDF	10
2.7	Support Vector Machine	11
2.8	<i>Confusion Matrix</i>	16
2.9	Penelitian-Penelitian Terkait.....	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Analisis Masalah	27
3.1.1	Analisis Data Masukkan.....	28
3.1.2	Analisis Identifikasi Sentimen	30
3.1.3	Analisis Identifikasi Aspek	30
3.1.4	Gambaran Umum Sistem	31
3.1.5	Analisis <i>Preprocessing Data</i>	32
3.1.6	Analisis Ekstraksi Fitur TF-IDF.....	40
3.1.7	Analisis Klasifikasi	46
3.1.8	Pengujian Klasifikasi.....	53
3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	54
3.2.1	Analisis Perangkat Keras	54
3.2.2	Analisis Perangkat Lunak.....	54
3.2.3	Analisis Pengguna.....	55

3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
3.3.1	Diagram Konteks.....	55
3.3.2	Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) <i>Level 1</i>	55
3.3.3	Data Flow Diagram (DFD) <i>Level 2</i>	56
3.3.4	Spesifikasi Proses	58
3.3.5	Kamus Data	60
3.4	Perancangan Antarmuka	61
3.4.1	Perancangan Antarmuka <i>Home</i>	61
3.4.2	Perancangan Antarmuka <i>Form Data Latih</i>	62
3.4.3	Perancangan Antarmuka Proses Data Latih	63
3.4.4	Perancangan Antarmuka <i>Form Data Uji</i>	64
3.4.5	Perancangan Antarmuka Proses Data Uji	65
3.4.6	Jaringan Semantik	66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		67
4.1	Implementasi	67
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	67
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	67
4.1.3	Implementasi Antarmuka	68
4.2	Pengujian.....	68
4.2.1	Rencana Pengujian	69
4.2.2	Skenario Pengujian.....	69
4.2.3	Hasil Pengujian	70
4.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Fungsional	73
4.2.5	Kesimpulan Hasil Pengujian Akurasi	87
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		89

5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA.....	90