

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari keseluruhan proses yang telah dilakukan dalam membangun sistem untuk analisis sentiment berbasis aspek serta melakukan pengujian dengan metode Naïve Bayes Multinomial dan teknik balancing data Random Undersampling dan Random Oversampling. Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Naïve Bayes Multinomial sebagai metode klasifikasi dapat digunakan dalam melakukan klasifikasi Sentimen berbasis Aspek pada Review Game Genshin Impact berdasarkan teks dalam Bahasa Indonesia.
2. Teknik balancing data *Random Oversampling* dan *Random Undersampling* terbukti mempengaruhi Analisis sentiment berbasis aspek pada ulasan teks *game genshin impact* berbahasa Indonesia. Dimana data *Random Oversampling* memiliki pengaruh lebih baik dalam segi akurasi dari pada data *Random Undersampling* ataupun data *non-balance* dengan tingkat akurasi tertinggi mencapai 85,55% pada aspek *gameplay dan story*.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut agar menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya dengan Memperbaiki pemilihan data saat melakukan Undersampling dan Oversampling. Agar mencegah pemilihan data memilih data yang tidak bagus saat oversample dan mencegah pemilihan data yang bagus saat undersample akibat pemilihan acak/random dari random undersampling/oversampling.