

**ANALISIS SENTIMEN GAME MOBILE LEGENDS DI GOOGLE PLAY  
STORE MENGGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR  
MACHINE* DAN *LOGISTIC REGRESSION***

**Skripsi**



Disusun oleh

**Mochamad Alif Prayogo  
20SA1097**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2024**

**ANALISIS SENTIMEN GAME MOBILE LEGENDS DI GOOGLE PLAY  
STORE MENGGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR  
MACHINE* DAN *LOGISTIC REGRESSION***

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Mochamad Alif Prayogo**

**20SA1097**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2024**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### ANALISIS SENTIMEN GAME MOBILE LEGENDS DI GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR MACHINE* DAN *LOGISTIC REGRESSION*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mochamad Alif Prayogo**

**20SA1097**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 24 Juli 2024

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Riyanto, M.Kom.**  
**NIDN. 0616088401**

**Dinar Mustofa, M.Kom.**  
**NIDN. 0622099002**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 01 Agustus 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Fandy Setvo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**ANALISIS SENTIMEN GAME MOBILE LEGENDS DI GOOGLE PLAY  
STORE MENGGUNAKAN METODE *SUPPORT VECTOR  
MACHINE* DAN *LOGISTIC REGRESSION***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mochamad Alif Prayogo**

**20SA1097**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 01 Agustus 2024

**Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.**  
NIDN. 0618098301

**M. Syaiful Amin, M.Kom.**  
NIDN. 0622059002

**Dinar Mustofa, M.Kom.**  
NIDN. 0622099002

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 01 Agustus 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
NIK. 2012.09.1.009

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mochamad Alif Prayogo  
NIM : 20SA1097  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Analisis Sentimen Game Online Mobile Legends di  
Google Play Store Menggunakan Metode *Support  
Vector Machine* dan *Logistic Regression*

Dosen Pembimbing 1 : Riyanto, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Dinar Mustofa, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 20 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

**Mochamad Alif Prayogo**  
NIM. 20SA1097

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puja dan puji Syukur bagi Allah SWT atas segala nikmat serta karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mendapat banyak sekali dukungan dan bimbingan dari banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih dan mempersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Suwandi dan Ibu Sukarti yang selalu bekerja keras dan, mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis.
2. Kepada Bapak Riyanto, M.Kom., dan Bapak Dinar Mustofa, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan arahan sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendidik dan memberikan ilmu, wawasan serta pengetahuan.
4. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa restu dan dukungan sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua teman-teman IF20C dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan support dan bantuannya.

## **HALAMAN MOTTO**

“Jangan takut untuk pernah berubah menjadi lebih baik, karena sekecil apapun perubahan tetaplah perubahan” - Paduka Gym Majapahit gezifg



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan skripsi dengan judul **“ANALISIS SENTIMEN GAME MOBILE LEGENDS DI GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE DAN LOGISTIC REGRESSION”** dapat diselesaikan dengan baik. Proses penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil, Maka dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada.:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dinar Mustofa, M.Kom., dan Bapak Riyanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Primandani Arsi, SST., M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik.
6. Seluruh Dosen dan staff Universitas Amikom Purwokerto yang selama ini telah bekerja sama dengan baik dalam bidang Akademik.
7. Orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa restu dan dukungan sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua teman-teman IF20C dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan support dan bantuannya.



Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penulisan dimasa mendatang sehingga tercipta karya-karya lain yang lebih baik lagi.

Penulis,

