

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

Skripsi



Disusun oleh

Aditya Pratama

21SA2142

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

**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 Studi Sistem Infomasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Aditya Pratama

21SA2142

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

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

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Pratama

21SA2142

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 14 Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIDN. 0612078301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 01 Agustus 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Sistem Informasi

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

Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
NIK. 2018.09.2.143

PENGESAHAN

Skripsi

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

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Pratama

21SA2142

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 01 Agustus 2025

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0615128401

Nandang Hermanto, M.Kom.
NIDN. 0602027505

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIDN. 0612078301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 01 Agustus 2025

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 : Aditya Pratama
NIM : 21SA2142
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

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

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M.

Dosen Pembimbing 2 : -

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, 14 Juli 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Aditya Pratama
NIM. 21SA2142

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya,. yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan, sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan hati yang penuh rasa terima kasih, karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT, dengan rahmat, petunjuk, serta kasih sayang-Nya, sehingga setiap langkah dalam perjalanan ini dapat kulalui. Segala puji bagameu, ya Allah, yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan kemudahan dalam menempuh proses ini.
2. Kepada kedua orang tua saya tercinta, yang membesarkan dan merawat saya dengan baik selama ini, terimakasih banyak untuk semua hal yang engkau berikan, terimakasih untuk kerja keras dan usaha yang tidak pernah berhenti.
3. Dosen pembimbing skripsi yaitu Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada seluruh teman-teman SI21D yang telah menemani dan memberikan dukungan serta bantuan selama kuliah di Universiats Amikom Purwokerto.
5. Kepada semua pihak yang telah hadir dalam perjalan hidup saya, yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas waktu, kebaikan, ilmu dan bantuannya.
6. Kepada Aditya Pratama apresiasi sebesar – besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak pernah menyerah. Terimakasih sudah bertahan.

HALAMAN MOTTO

“Knowledge and faith are always my companions.”

Xavier.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul "Analisis Sentimen Game Mobile Legends di Google Play Store Menggunakan Metode *Support Vector Machine* dan *Logistic Regression*" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, antara lain:

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 Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku dosen pembimbing skripsi, atas arahan dan bimbingannya dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini..
5. Bapak Ito Setiawan M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik.
6. Kepada kedua orang tua penulis, yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti, serta menjadi sumber kekuatan penulis dalam menghadapi berbagai tantangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi dunia akademik maupun bagi penelitian selanjutnya.

Purwokerto, 14 Juli 2025

Penulis

