

ABSTRAK

Sentimen merupakan sebuah riset secara terkomputasi terhadap opini sentimen dan emosi yang dikemas secara tekstual. Banyak metode yang dapat diterapkan dalam proses analisis sentimen, salah satunya adalah metode *deep learning*. Dengan pesatnya teknologi internet membuat pemain game online semakin meningkat sehingga diperlukan opini masyarakat sangat dibutuhkan untuk menilai sentiment terhadap video game online. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan metode *deep learning* dengan algoritma *Convolutional Neural Network* (CNN) untuk meningkatkan hasil analisis sentimen. Pada penelitian ini telah dilakukan algoritma CNN untuk sentiment analisis terhadap data yang didapat dari twitter. Metodologi yang digunakan adalah *Cross-Industry Standar Process for Data Mining*. Kemudian dilakukan *preprocessing* dan pembobotan menggunakan GloVe. Nilai akurasi algoritma CNN yaitu 81%. Dan menunjukkan 80.4% bernilai positif dan 19.6% bernilai negatif. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan selanjutnya dilihat dari opini pemain game.

Kata Kunci: Analisis Sentimen, *Convolutional Neural Networks*, *Confusion Matrix*, *Natural Language Processing*, *Deep Learning*

ABSTRACT

Sentiment analysis is computational research of opinion and emotion that covered textually. Many methods is applied in sentiment analysis, one of them is deep learning. With the rapid development of internet technology, online game players are increasingly becoming increasingly important so that public opinion is needed to assess sentiment towards online video games. This research was conducted to apply the deep learning method with the Convolutional Neural Network (CNN) algorithm to improve the results of the sentiment analysis. In this research, the CNN algorithm has been carried out for sentiment analysis of data obtained from Twitter. Methodology used is the Cross-Industry Standard Process for Data Mining. Then preprocessing and weighting were carried out using GloVe. The accuracy value of the CNN algorithm is 81%. And it shows 80.4% is positive and 19.6% is negative. from this research can be used to assist in decision making then seen from the opinions of gamers

Keywords: *Sentiment Analisis, Convolutioanl Neural Networks, Confusion Matriks, Natural Language Processing, Deep Learning*