

**ANALISIS SENTIMEN PADA ULASAN PENGGUNA GAME
MOBILE LEGENDS DI PLAY STORE MENGGUNAKAN DEEP
LEARNING TRANSFORMERS BERT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar SARJANA KOMPUTER



Disusun Oleh :

Muhammad Khoiril Saipul

190100093

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2025**

**ANALISIS SENTIMEN PADA ULASAN PENGGUNA GAME
MOBILE LEGENDS DI PLAY STORE MENGGUNAKAN DEEP
LEARNING TRANSFORMERS BERT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar SARJANA KOMPUTER



Disusun Oleh :

Muhammad Khoiril Saipul

190100093

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2025**

**SENTIMENT ANALYSIS OF USER REVIEWS FOR MOBILE
LEGENDS ON THE PLAY STORE USING DEEP
LEARNING TRANSFORMERS BERT**

AN UNDERGRADUATED THESIS

Submitted As One Of The Requirement For Obtaining A Degree
Informatic Engineering Study Program



Compiled By :

Muhammad Khoiril Saipul

190100093

**FACULTY OF ENGINEERING
SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY
JAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Muhammad Khoiril Saipul

NIM: 190100093

Program Studi: Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi/Tugas Akhir menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi/Tugas Akhir ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan) Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 01 Agustus 2025



(Muhammad Khoiril Saipul)

190100093

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Khoiril Saipul
NIM : 190100093
Jurusan : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Analisis Sentimen Pada Ulasan Pengguna Game Mobile Legends Di Play Store Menggunakan Deep learning Transformers BERT
Tanggal Ujian : 26 Agustus 2025

Jakarta, 26 Agustus 2025

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

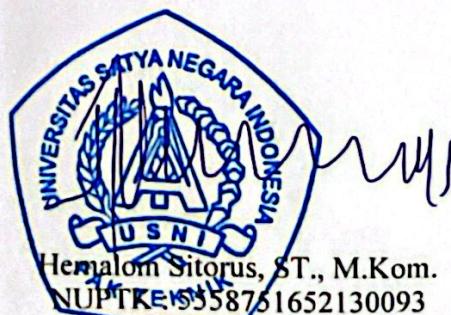
Dr. Priongo Hendradi, S.Kom., MMSI

Dosen Pembimbing II

Riamra Sibarani S.Si.MM.St.

Menyetujui,

Dekan



Hernalom Sitorus, ST., M.Kom.
NUPTK : 5558751652130093

Ketua Program Studi

Hernalom Sitorus, ST., M.Kom.
NUPTK : 5558751652130093

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Khairil Saipul

NIM : 190100093

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Analisis Sentimen Pada Ulasan Pengguna Game Mobile
Legends Di Play Store Menggunakan Deep Learning
Transformers BERT

Tanggal Ujian : 26 Agustus 2025

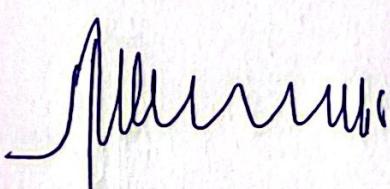
Skripsi tersebut telah diperbaiki sesuai saran dan komentar Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Satya Negara Indonesia.

Jakarta, 26 Agustus 2025

Ketua Pengaji

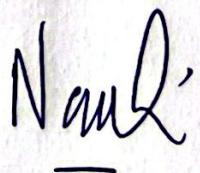
Dr. Priongo Hendradi, S.Kom., MMSI

Pengaji I



(Hernalom Sitorus, S.T., M. Kom)

Pengaji II



(Sukarno Bahat Nauli, S. Kom, M. Kom)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**ANALISIS SENTIMEN PADA ULASAN PENGGUNA GAME MOBILE
LEGENDS DI PLAYSTORE MENGGUNAKAN DEEP LEARNING
TRANSFORMERS BERT**

OLEH:

NAMA: MUHAMMAD KHOIRIL SAIPUL

NIM: 190100093

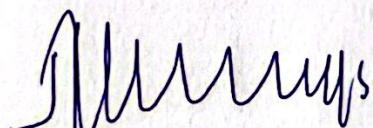
Telah dipertahankan didepan Penguji pada tanggal 26 Agustus 2025 dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Penguji



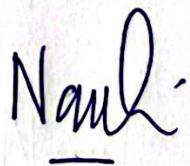
Dr. Prionggo Hendradi, S.Kom., MMSI

Penguji I



(Hernalom Sitorus, S.T., M. Kom)

Penguji II



(Sukarno Bahat Nauli, S. Kom, M. Kom)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kasih sayang dan petunjuk-Nya, saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Analisis Sentimen Pada Ulasan Pengguna Game Mobile Legends Di Play Store Menggunakan Deep learning Transformers Bert**" dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini saya susun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Satya Negara Indonesia.

Dalam perjalanan penyusunan skripsi ini, saya mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala rasa hormat dan terima kasih, saya ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada:

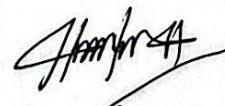
1. **Bapak Dr. Sihar P.H. Sitorus., B.S.B.A., M.B.A.** selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. **Bapak Hernalom Sitorus, ST., M.Kom.** selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. **Bapak Hernalom Sitorus, ST., M.Kom.** selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika, yang selalu memberikan dukungan dan masukan berharga selama perkuliahan.
4. **Bapak Dr. Prionggo Hendradi, S.Kom., MMSI.** dan **Ibu Riamra Sibarani S.Si. MM.Si.** selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan dengan bimbingan yang mendalam dan penuh perhatian.
5. **Seluruh dosen dan staf** Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia, yang telah banyak berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat.

6. **Ibunda Semi**, atas segala doa, motivasi, dan pengorbanan yang tak ternilai selama saya menyelesaikan studi dan skripsi ini. Terima kasih tidak akan pernah cukup untuk menggambarkan betapa besar rasa terima kasih saya.
7. **Keluarga dan teman-teman**, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat yang luar biasa hingga akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun kontribusinya sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya kepada kita semua.

Saya menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih sempurna di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pembaca dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bekasi, 01 April 2025



Muhammad Khoiril Saipul

Nim. 190100093

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Satya Negara Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Khoiril Saipul

NIM : 190100093

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) kepada Universitas Satya Negara Indonesia atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS SENTIMEN PADA ULASAN PENGGUNA GAME MOBILE LEGENDS DI PLAY STORE MENGGUNAKAN DEEP LEARNING TRANSFORMERS BERT.

Beserta kelengkapan lainnya (jika diperlukan). Selain itu, Universitas Satya Negara Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangakalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta dan bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang digunakan secara etis.

Saya juga memberikan izin kepada pembimbing Skripsi/Tugas Akhir/Tesis/Karya Ilmiah lainnya untuk menjadi penulis kedua dari karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 26 Agustus 2025

Yang menyatakan



(Muhammad Khoiril Saipul)

DOSEN PEMBIMBING I
DOSEN PEMBIMBING II

: Dr. Prionggo Hendradi, S. Kom., MMSI
: Riaman Sibarani S.Si. MM.Si

ABSTRAK

Game *Mobile Legends: Bang Bang* menghasilkan jutaan ulasan pengguna yang mengandung sentimen berharga bagi pengembang, namun analisisnya terkendala oleh volume data yang besar serta penggunaan bahasa informal yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem analisis sentimen otomatis menggunakan model *deep learning Transformers* BERT untuk mengklasifikasikan ulasan pengguna ke dalam kategori positif, negatif, dan netral. Metode penelitian mencakup pengumpulan 548.250 data ulasan dari Kaggle, pra-pemrosesan teks untuk menangani noise, dan pelatihan model IndoBERT melalui teknik fine-tuning. Kinerja model dievaluasi menggunakan metrik akurasi, presisi, recall, dan F1-score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model IndoBERT yang telah disempurnakan (fine-tuned) mencapai akurasi 83.2%, sebuah peningkatan signifikan sebesar +62.8% dibandingkan model dasarnya (pre-trained) yang hanya mencapai 20.4%. Keberhasilan ini membuktikan bahwa proses fine-tuning secara efektif mengadaptasi model untuk memahami jargon dan konteks unik dalam ulasan *game*. Seluruh alur penelitian diimplementasikan dalam sebuah aplikasi web interaktif menggunakan Streamlit sebagai bukti konsep dan alat visualisasi hasil analisis.

Kata Kunci : Analisis Sentimen, *Deep learning*, *Mobile Legends*, *Transformers BERT*, IndoBERT, Pengolahan Bahasa Alami.

DOSEN PEMBIMBING I
DOSEN PEMBIMBING II

: Dr. Prionggo Hendradi, S. Kom., MMSI
: Riama Sibarani S.Si. MM.Si

ABSTRACT

The game Mobile legends: Bang Bang generates millions of user reviews containing valuable sentiment for developers, but its analysis is hindered by large data volumes and the use of complex informal language. This research aims to design and implement an automated sentiment analysis system using the deep learning Transformers BERT model to classify user reviews into positive, negative, and neutral categories. The research method includes collecting 548,250 review data from Kaggle, text preprocessing to handle noise, and training the IndoBERT model through a fine-tuning technique. The model's performance was evaluated using accuracy, precision, recall, and F1-score metrics. The results indicate that the fine-tuned IndoBERT model achieved an accuracy of 83.2%, a significant improvement of +62.8% compared to the pre-trained base model, which only reached 20.4%. This success demonstrates that the fine-tuning process effectively adapts the model to understand the unique jargon and context of game reviews. The entire research workflow is implemented in an interactive web application using Streamlit as a proof of concept and a tool for visualizing the analysis results.

Keywords : Sentiment Analysis, Deep learning, Mobile Legends, Transformers BERT, IndoBERT, Natural Language Processing.