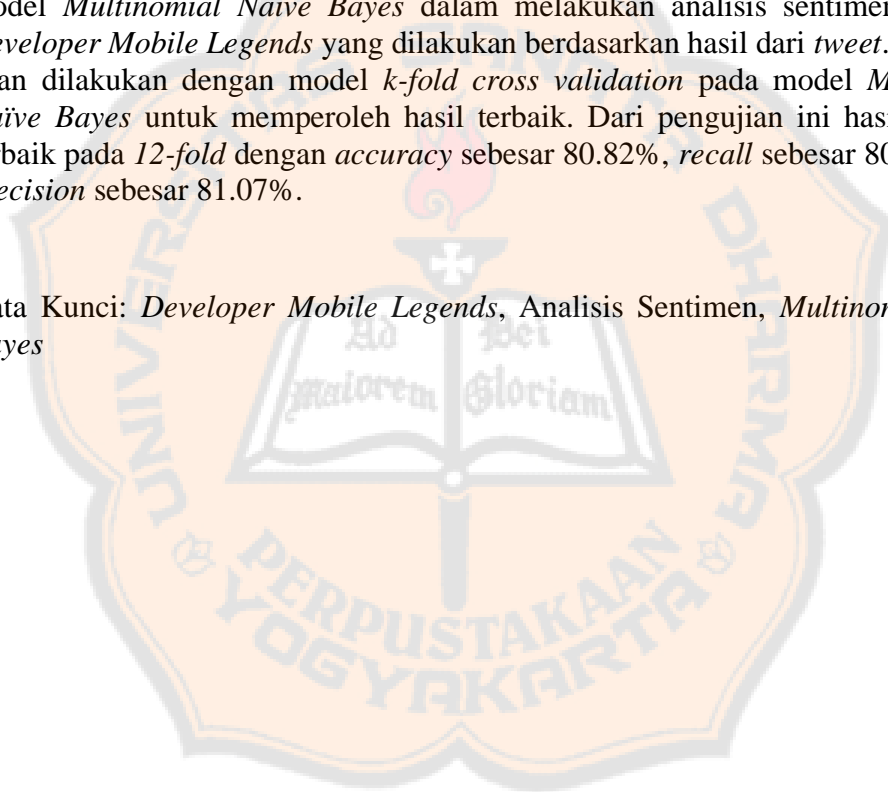


## ABSTRAK

*E-sport* di Indonesia sudah diakui salah satu cabang olahraga Nasional salah satunya merupakan *game online* yang dikembangkan oleh *Developer Mobile legends*. Dengan tujuan perusahaan *E-sport* mengembangkan industrinya untuk dapat bersaing dan meningkatkan layanan beserta kualitas mereka. Namun faktanya masih banyak terdapat kekurangan dari *Developer Mobile Legends*, beberapa kekurangan yang timbul dari pemain yang memainkan permainan ini diantara *bug* yang terjadi didalam permainan ketika sudah berada didalam permainan, *bug* kekuatan karakter, *bug skill*, dan *bug item*. Oleh karena itu topik mengenai *Developer Mobile Legends* menjadi perbincangan dikalangan pemain. Banyak pemain yang kemudian menyapaikan pro dan kontra terhadap *Developer Mobile Legends* yang dituangkan didalam media sosial salah satunya Twitter. Penelitian ini akan menggunakan model *Multinomial Naïve Bayes* dalam melakukan analisis sentimen terhadap *Developer Mobile Legends* yang dilakukan berdasarkan hasil dari *tweet*. Pengujian akan dilakukan dengan model *k-fold cross validation* pada model *Multinomial Naïve Bayes* untuk memperoleh hasil terbaik. Dari pengujian ini hasil rata-rata terbaik pada *12-fold* dengan *accuracy* sebesar 80.82%, *recall* sebesar 80.84%, dan *precision* sebesar 81.07%.

Kata Kunci: *Developer Mobile Legends*, Analisis Sentimen, *Multinomial Naïve Bayes*



## ABSTRACT

E-Sport in Indonesia has been recognized as one of the branches of national sports, one one of which is an online game developed Mobile legends. With the aim of e-sport companies developing their industry so they can compete and improve their services and quality. But the fact is that there are still many shortcomings from Mobile Legends, some of the deficiencies that arise from players who play this game include bugs that occur in the game when they are in the game, character strenght bugs, skill bugs, and item bugs. Therefore the topic regarding Mobile Legends is a topi of conversation among players. Many players the conveyed the pros and cons of the Mobile Legends as outlined on social media, one of which was Twitter. This research will use the Multinomial Naïve Bayes model in conducting sentiment analysis of Mobile Legends Developers based on the results of tweets. Testing will be carried out using the k-fold cross validation model on Multinomial Naïve Bayes model to get the best result. From this test the best average results are 12-fold with accuracy 80.82%, 80.84% recall, and 81.07% precision.

Keywords: Mobile Legends Developer, Sentiment Analysis, Multinomial Naïve Bayes

