

DAFTAR ISI

Hlm.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Tugas Akhir	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kerangka Pemikiran	6
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	7
1.6.3 Metode Penulisan Program	7
1.6.4 Metode Pengujian	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II STUDI PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Video Game Online	14
2.2.2 Twitter	16
2.2.3 Analisis Semtimen	17

2.2.4	Deep Learning	17
2.2.5	<i>Convolutional Neural Networks</i>	18
2.2.6	Confusion Matrix	21
2.2.6	Analisis sentimen	23
2.2.7	Python	23
2.2.8	GloVe	24
2.2.9	PyTorch.....	30
2.2.10	SpaCy	31
2.2.11	CRISP-DM.....	32
BAB III METODOLOGI.....		36
3.1	Business Understanding	36
3.2	Data Understanding	38
3.3	Data Preparing	38
6.2.1	Tokenizing.....	39
3.2.2	Case Folding	40
6.2.2	Data Cleaning.....	40
3.3	Modeling	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Evaluation.....	47
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		58

DAFTAR GAMBAR

	Hlm.
Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran	6
Gambar 2.1 Dota 2	15
Gambar 2.2 Perbandingan neuron otak manusia dengan <i>artificial neural networks</i>	18

Gambar 2.3 asitektur cnn yang digunakan pada klasifikasi gambar	19
Gambar 2.4 <i>Convolution Operation</i>	20
Gambar 2.5 jaringan multi-layer perceptron yang digunakan untuk melatih klasifikasi.	21
Gambar 2.6 man – woman.....	29
Gambar 2.7 City – Zip Code	29
Gambar 2.8 Comparative – Superlative	29
Gambar 2.6 Phases of the CRISP-DM reference model	33
Gambar 3.1 Contoh Konvolusi kalimat dalam notasi gabungan-vektor	44
Gambar 3.2 Model architecture with two channels for an example sentence	45
Gambar 3.3 Contoh Perhitungan Convolutional Neural Networks	46
Gambar 4.1 <i>Confusion Matrix and Accuracy output</i>	48
Gambar 4.2 <i>Classification Report</i>	50

DAFTAR TABEL

	Hlm.
Tabel 2.1 Tabel Studi Pustaka	13
Tabel 2.2 Istilah dalam Twitter	16
Tabel 2.4 Confusion matrix	22
Tabel 2.5 <i>Co-occurrence probabilities for target words ice and steam with selected context words from a 6 billion token corpus.</i>	25
Tabel 2.6 Fitur Spacy	31
Tabel 3.1 Sample Datasets	39
Tabel 3.2 Tokenizing Results	39
Tabel 3.3 Case Folding Results	40
Tabel 3.4 Data Cleaning Results	41
Tabel 3.5 Contoh <i>channel</i> urutan tag	44
Tabel 4.1 <i>Epochs</i>	47