

ABSTRAK

Ricky Immanuel, 56418101

KLASIFIKASI DATA PENILAIAN GAMES DI APP STORE MENGGUNAKAN ALGORITMA XGBCLASSIFIER

PI Teknik Informatika, Universitas Gunadarma, 2021

Kata Kunci : Games, Klasifikasi, Learning, Machine, XGBClassifier

(x + 82 + Lampiran)

Dalam penulisan ini membahas Klasifikasi Data Penilaian Games di App Store menggunakan Algoritma XGBClassifier. *Game* merupakan permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*. Industri game yang masih berdiri kokoh sampai hari ini memegang dua pasar besar yaitu *video game* dan *game* komputer. *Game* dapat diunduh melalui *App Store*. *App Store* didirikan dan dibuka sebagai pasar market *IOS* pada tanggal 10 Juli 2008 melalui sebuah *update iTunes*. XGBoost atau *extreme Gradient Boosting* adalah algoritma berbasis pohon. Algoritma XGBoost dikembangkan sebagai proyek penelitian di University of Washington. Dataset yang digunakan dalam program ini diambil dari www.kaggle.com yaitu Dataset Games dari App Store yang terdapat 17.008 data games dan 10 atribut. Setelah melakukan perhitungan, didapatkan nilai akurasi 75%.

Daftar Pustaka (2017 - 2021)