

## 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](http://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)