

ABSTRAK

Christ Vieri (03082210030)

ANALISIS POLA PREFERENSI PENGGUNA PLATFORM STEAM TERHADAP JENIS GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI UNTUK PEMODELAN POLA PENGGUNA

(xii + 89 halaman: 21 gambar; 14 tabel; 5 lampiran)

Video *game* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer, terutama di negara-negara maju. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola preferensi pengguna di platform distribusi *game* digital terbesar, *Steam*, dengan menggunakan teknik *data mining*, khususnya teknik *association rule*. Algoritma Apriori dipilih karena efektivitasnya dalam menemukan pola asosiasi antara berbagai jenis *game* yang dimainkan oleh pengguna. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada pengguna *Steam* di komunitas Indonesia dari Agustus hingga Oktober 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna yang memainkan *game Action* cenderung juga memainkan *game RPG*, dengan nilai *support* 0,7103, *confidence* 0,7755, dan *lift* 1,0372. Selain itu, pengguna berusia 25-34 tahun yang memainkan *game Action* juga cenderung memainkan *game Adventure*, dengan nilai *support* 0,5636, *confidence* 0,6078, dan *lift* 1,0447. Temuan lain menunjukkan bahwa frekuensi bermain berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Pengguna yang bermain kurang dari 5 jam melaporkan tingkat kepuasan sebesar 94,55%, sementara pengguna yang bermain lebih dari 20 jam mencapai 99,26%. Hasil ini menekankan pentingnya memahami preferensi pengguna untuk merancang strategi pemasaran yang lebih efektif di platform *Steam*, sehingga pengembang dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan lebih baik.

Kata kunci: Analisis Preferensi, Platform Steam, Jenis Game, Algoritma Apriori.

Referensi: 30 (2020-2024).

ABSTRACT

Christ Vieri (03082210030)

ANALYSIS OF STEAM PLATFORM USER PREFERENCE PATTERNS TOWARD TYPES OF GAMES USING THE APRORI ALGORITHM FOR USER PATTERN MODELING

(xii + 89 pages: 21 pictures; 14 tables; 5 attachments)

Video games have become one of the most popular forms of entertainment, especially in developed countries. This study aims to understand user preference patterns on the largest digital game distribution platform, Steam, using data mining techniques, specifically association rule techniques. The Apriori algorithm was chosen for its effectiveness in discovering association patterns among various types of games played by users. Data was collected through a questionnaire distributed to Steam users in the Indonesian community from August to October 2024. The results indicate that users who play Action games tend to also play RPGs, with a support value of 0.7103, confidence of 0.7755, and lift of 1.0372. Additionally, users aged 25-34 who play Action games are also likely to play Adventure games, with a support value of 0.5636, confidence of 0.6078, and lift of 1.0447. Another finding shows that playing frequency affects user satisfaction. Users who play less than 5 hours reported a satisfaction level of 94.55%, while those who play more than 20 hours reached 99.26%. These results emphasize the importance of understanding user preferences to design more effective marketing strategies on the Steam platform, allowing developers to better meet the needs and expectations of users.

Keyword: Preference Analysis, Steam Platform, Game Types, Apriori Algorithm

References: 30 (2020-2024).