

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Teknologi Video Game	7
2.2 Video Game	8
2.2.1 Perkembangan Video Game.....	8
2.2.2 Jenis-jenis Video Game.....	9
2.3 Steam	13
2.3.1 Fitur-fitur pada Steam	13
2.3.2 Informasi game pada Steam	17
2.4 Data Mining	19
2.4.1 Karakteristik Data Mining.....	21
2.4.2 Data Preprocessing.....	22
2.5 Aturan Asosiasi	25
2.6 Algoritma Apriori.....	26
2.7 Jupyter Notebook	32

2.8	Penelitian Terdahulu	33
BAB III METODOLOGI.....		36
3.1	Metode Pengumpulan Data	36
3.2	Kerangka Pikir	38
3.3	Tahapan Penelitian	40
3.4	Metode Penyelesaian.....	45
3.5	Alat Penelitian.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Deskripsi Data Penelitian.....	51
4.2	Tahap Pembersihan Data.....	58
4.3	Transformasi Data.....	60
4.4	Hasil Analisis Algoritma Apriori	64
4.4.1	Menentukan Nilai Minimum Support dan Confidence.....	65
4.4.2	Penerapan Algoritma Apriori.....	66
4.4.3	Interpretasi Hasil Analisis	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Steam Store Game Concord	1
Gambar 1. 2 Review pengguna terhadap game Concord.....	2
Gambar 2. 1 Genre The Last of Us TM Part I pada platform Steam	12
Gambar 2. 2 Halaman Utama Library Management.....	14
Gambar 2. 3 Halaman Utama Steam Store	15
Gambar 2. 4 Halaman Utama Steam Workshop	15
Gambar 2. 5 Fitur Cloud Saves Steam	16
Gambar 2. 6 Halaman Utama Steam Community.....	17
Gambar 2. 7 Tabel Data Magnitude gempa bumi.....	24
Gambar 2. 8 Data Tabular Data Magnitude Gempa Bumi.....	25
Gambar 3. 1 Kerangka Pikir.....	39
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian	40
Gambar 3. 3 Kuesioner Google Form	43
Gambar 3. 4 Sampel jawaban responden	47
Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Usia Pengguna.....	53
Gambar 4. 2 Grafik Distribusi Jenis Kelamin.....	54
Gambar 4. 3 Grafik Distribusi Lama Bermain Pengguna.....	55
Gambar 4. 4 Grafik Jumlah Kumunculan Jenis Game.....	56
Gambar 4. 5 Pemeriksaan nilai yang hilang.....	60
Gambar 4. 6 Hasil One-hot Encoding Jenis_Game	64
Gambar 4. 7 Hasil iterasi setiap baris dalam rules	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Tabel Data	28
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3. 1 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras.....	49
Tabel 4. 1 Usia Pengguna.....	53
Tabel 4. 2 Tabel Distribusi Jenis Kelamin	54
Tabel 4. 3 Tabel Distribusi Lama Bermain Pengguna	55
Tabel 4. 4 Jumlah kemunculan jenis game	56
Tabel 4. 5 Tabel Data Deskriptif Kepuasan bermain di Steam.....	57
Tabel 4. 6 Tabel Data Deskriptif Kualitas Pelayanan Steam	57
Tabel 4. 7 Tabel tipe data sebelum konversi.....	61
Tabel 4. 8 Tabel tipe data setelah konversi	62
Tabel 4. 9 Itemset yang memenuhi minimum support.....	67
Tabel 4. 10 Tabel aturan asosiasi	68
Tabel 4. 11 Hubungan antar lama bermain dan kepuasan	84

