

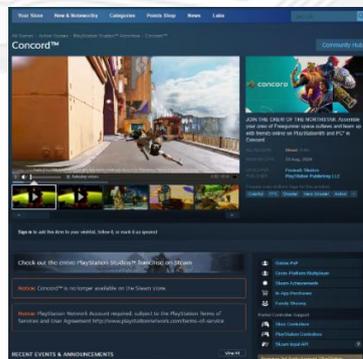
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

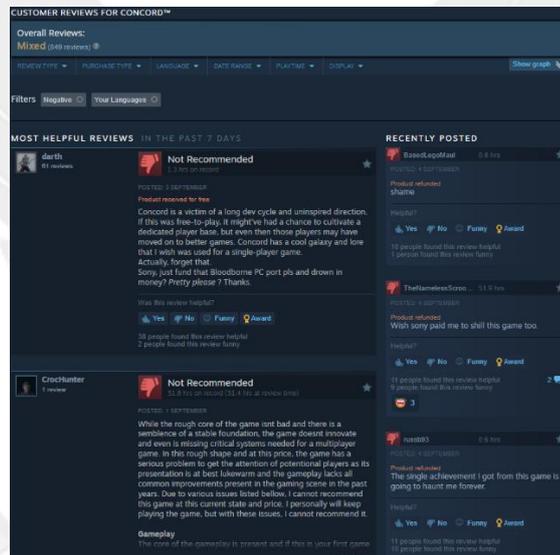
Industri permainan game telah mengalami pertumbuhan pesat, menjadi salah satu sektor ekonomi terbesar di dunia. Steam, platform distribusi game digital terbesar yang dikembangkan oleh Valve Corporation, memiliki peran penting dalam menyediakan akses ke berbagai genre game. Dengan jumlah pengguna aktif yang mencapai 30 juta pada tahun 2022 (Sinaga et al., 2022). Steam menjadi platform favorit dibandingkan kompetitornya seperti Epic Games Store dan Ubisoft Connect (Jahja & Isnaini, 2022).

Namun, keberhasilan tidak selalu menyertai setiap *game* yang dirilis di *Steam*, sebagaimana terlihat pada kasus game Concord, sebuah *game hero shooter action* yang dirilis pada tanggal 23 Agustus 2024 dan harus diberhentikan paksa pada 6 September 2024 meskipun memiliki potensi, gagal menarik basis pemain yang cukup besar.



Gambar 1. 1 Steam Store Game Concord

Setelah dirilis, game ini hanya memiliki sekitar 70 pemain aktif dengan ulasan yang campur aduk 588 ulasan positif dan 261 ulasan negative yang terdapat pada salah satu *database steam* di (<https://steamdb.info/app/2443720/>). Masalah ini diperparah dengan perilisannya *Concord* di pasar yang sudah jenuh dengan game sejenis, sehingga sulit untuk bersaing dan menarik perhatian pemain. Berikut beberapa ulasan pemain terhadap *game Concord* yang terlihat pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Review pengguna terhadap *game Concord*

Kasus seperti ini menunjukkan bahwa memahami preferensi pengguna secara mendalam dapat membantu pengembang menghindari kesalahan strategi dan menargetkan audiens dengan lebih tepat. Algoritma Apriori, teknik data mining, menawarkan solusi efektif untuk menemukan pola asosiasi dalam data pengguna, termasuk preferensi terhadap jenis game tertentu. Algoritma ini membantu

mengidentifikasi pola tersembunyi yang mendukung keputusan strategis, seperti memahami jenis game favorit berdasarkan usia atau frekuensi bermain.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan Algoritma Apriori untuk mengidentifikasi pola preferensi pengguna Steam dan memanfaatkan hasil analisis dalam strategi pemasaran. Dengan jumlah pengguna yang terus bertambah dan preferensi yang beragam, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mendalam tentang dinamika pasar game serta mendukung pengembangan model prediktif untuk memproyeksikan tren di masa depan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, menghasilkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Algoritma Apriori dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola preferensi pengguna *Steam* terhadap jenis game?
- 2) Bagaimana hasil analisis pola preferensi pengguna melalui Algoritma Apriori dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif dalam industri game di *Steam*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengidentifikasi pola preferensi pengguna *Steam* terhadap jenis *game* dengan menggunakan algoritma Apriori.
- 2) Untuk menggunakan hasil analisis pola preferensi tersebut untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.

### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokuskan pada batasan masalah yang dibahas, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian masalah preferensi pengguna menggunakan metode algoritma apriori pada platform video *game Steam*, yakni sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya berfokuskan pada platform *Steam*.
- 2) Data diperoleh menggunakan kuesioner dari tahun bulan Agustus hingga Oktober 2024.
- 3) Penelitian ini menggunakan Algoritma Apriori yang memiliki keterbatasan dalam kompleksitas komputasi dan bergantung pada hasil parameter *minimum support* dan *minimum confidence* yang dipilih.

- 4) Data yang diteliti berfokuskan pada jenis *game* yang diteliti dan tidak berdasarkan judul *game*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi penelitian lanjutan terkait analisis preferensi pengguna.
- 2) Membantu pengembang dan pemasar *game* memahami preferensi pengguna dan mengarahkan strategi pemasaran yang efektif.
- 3) Memberikan wawasan tentang preferensi pengguna yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna di platform *Steam*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan analisis preferensi pengguna pada *Steam* terhadap jenis *game* dengan menggunakan algoritma Apriori ini disusun dengan struktur yang terdiri dari beberapa bab, yakni:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I membahas dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II membahas teknologi video *game*, industri video *game*, platform *Steam*, data *mining*, aturan asosiasi, algoritma apriori, *jupyter notebook* dan penelitian terdahulu.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab III membahas metode pengumpulan data, kerangka berpikir, tahapan penelitian, metode penyelesaian dan alat penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV menguraikan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya, mempresentasikan hasil penelitian, dan menganalisis preferensi pengguna *Steam* menggunakan metode Algoritma Apriori.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V menguraikan tentang kesimpulan yang diambil mengenai metode Algoritma Apriori dalam menganalisis preferensi pengguna terhadap jenis *game Steam* dan saran dari penulis dari penulis setelah melakukan penelitian.