

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN SISTEM ANALISIS FITUR MONETISASI *GAME* ELEKTRONIK DENGAN *USER-CENTERED DESIGN*

Oleh

**SIEVER GEOFFREY KALELE**

*Acceptance Survey Scale of Economic Strategies* (ASSES) adalah suatu *tool* yang dikembangkan untuk menganalisis pengalaman pengguna dengan memberikan landasan umum mengenai desain sistem monetisasi yang berintegritas berdasarkan hasil penerimaan pengguna / pemain yang dikumpulkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *User-Centered Design* (UCD) dimana data yang didapatkan dari pengumpulan hasil *review* yang disediakan dari platform Steam, Dimana *tool* ini membantu dalam proses analisis data dimana pengguna menentukan kata kunci dan metrik penerimaan untuk mengidentifikasi tren sentimen pemain dan juga sebagai landasan. Menggunakan data asli dari *review* pengguna gim yang di analisis, data *review* melalui pipeline analisis yaitu validasi jumlah & kualitas data, pembersihan data agar format *review* sesuai, dan analisa data yang diolah dengan metode regresi bayesian sebagai inti perhitungan statistik. Dimana ditemukan dimana kedua game yang ‘Warframe’ dan ‘Destiny 2’ memiliki metode monetisasi yang menyerupai dengan nilai sentimen yang berbanding

**Kata Kunci:** Bayesian, Monetization, User-Centered Design, Video Games.

## ABSTRACT

### PENGEMBANGAN SISTEM ANALISIS FITUR MONETISASI *GAME* ELEKTRONIK DENGAN *USER-CENTERED DESIGN*

By

**SIEVER GEOFFREY KALELE**

*The Acceptance Survei Scale of Economic Strategies (ASSES) is a tool developed to analyze user experience by providing a general basis for designing a monetization system with integrity based on the collected user/player acceptance results. The research method used is the User-Centered Design (UCD) method, where data is obtained from collecting review results provided from the Steam platform. This tool helps in the data analysis process, where users determine keywords and acceptance metrics to identify player sentiment trends, and also as a basis. Using original data from user reviews of the games being analyzed, the review data goes through an analysis pipeline, namely validating the quantity & quality of data, cleaning the data so that the review format is appropriate, and analyzing data processed using the Bayesian regression method as the core of statistical calculations. It was found that the two games 'Warframe' and 'Destiny 2' have similar monetization methods with comparable sentiment values.*

**Kata Kunci:** Bayesian Analysis, Game Economy, Monetization, User-Centered Design, Video Games.