

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN
PEMBELIAN ITEM PADA GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN
KLASIFIKASI NAIVE BAYES**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

HADI WIRANATA

NPM: 2113030067

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

HADI WIRANATA

NPM: 2113030067

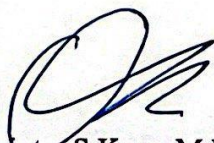
Judul:

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN
PEMBELIAN ITEM PADA GAME GENSIN IMPACT MENGGUNAKAN
KLASIFIKASI NAIVE BAYES**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 juli 2025

Pembimbing I



Sucipto, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Arie Nugroho, S.Kom, M.M, M.Kom

NIDN. 0712108103

Skripsi oleh :

HADI WIRANATA

NPM : 2113030067

Judul

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN
PEMBELIAN ITEM PADA GAME GENSIN IMPACT MENGGUNAKAN
KLASIFIKASI NAIVE BAYES**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Sucipto, S.Kom, M.Kom.

[..........]

2. Penguji 1 : Aidina Ristyan, S.Kom, M.Kom.

[..........]

3. Penguji 2 : Arie Nugroho, S.Kom, M.M, M.Kom.

[..........]

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer




Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN.0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Hadi Wiranata
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 03 November 2002
NPM : 2113030067
Fak/ Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Kediri, 03 Juli 2025

Yang menyatakan



Hadi Wiranata

NPM: 2113030067

MOTTO

“Mulailah sekarang. Mulailah dari tempat kamu berada. Mulailah dengan rasa takut. Mulailah dengan rasa sakit. Mulailah dengan keraguan. Mulailah dengan tangan yang gemetar. Mulailah dengan suara yang bergetar; tetapi tetap mulai. Mulailah dan jangan berhenti. Mulailah dari tempat kamu berada, dengan apa yang kamu miliki. Cukup mulai.”

— Anonim

ABSTRAK

Hadi Wiranata Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian *Item* Pada *Game Genshin Impact*, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: *Genshin Impact*, Pembelian *Item* Virtual, Naive Bayes, Data Mining

Perkembangan industri *game online* telah memunculkan fenomena mikrotransaksi yang memungkinkan pemain melakukan pembelian *item* virtual dalam *game*. Salah satu *game* populer yang mengimplementasikan sistem ini adalah *Genshin Impact*, yang menggunakan mekanisme *gacha* untuk memperoleh karakter dan *item* langka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian *item* dalam *game Genshin Impact* dengan menggunakan algoritma klasifikasi Naive Bayes.

Data diperoleh melalui survei daring terhadap 314 pemain aktif, yang dikumpulkan dari komunitas pemain *Genshin Impact* di media sosial. Variabel yang dianalisis meliputi lama bermain, kepuasan terhadap *gacha*, kepuasan terhadap kosmetik, kepuasan terhadap alur cerita, pengaruh sosial, serta pengalaman pembelian sebelumnya. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan CRISP-DM, dengan proses pemilihan fitur menggunakan metode *information gain*, pemodelan dengan Gaussian Naive Bayes, dan evaluasi model menggunakan *Stratified K-Fold Cross Validation* sebanyak 10 fold.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model klasifikasi Naive Bayes mampu memprediksi keputusan pembelian dengan akurasi rata-rata sebesar 71,01%. Fitur yang paling berpengaruh terhadap keputusan pembelian adalah pengalaman pembelian sebelumnya, kepuasan terhadap sistem *gacha*, dan pengaruh sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku pembelian dalam *game* dipengaruhi oleh kombinasi pengalaman personal dan interaksi sosial di dalam komunitas pemain.

Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan data mining berbasis Naive Bayes cukup efektif digunakan dalam menganalisis perilaku konsumen digital, khususnya dalam konteks ekonomi virtual dan strategi monetisasi *game*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul “*Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelian Item pada Game Genshin Impact*” ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dengan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Sucipto, S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Sucipto, S.Kom, M.Kom. dan Arie Nugroho, S.Kom, M.M, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
5. Bpk. Heru Cahyono dan Ibu Winarsih, atas dukungan moral dan spiritual yang tiada henti.
6. Agus dwi setyawan selaku kakak tercinta yang senantiasa memberikan dukurungan moral dan materil yang tiada henti selama penulisan skripsi ini.
7. Evania Priyanto yang telah memberikan dukungan semangat, bantuan selama penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Kediri, 03, Juli 2025



HADI WIRANATA
NPM: 2113030067

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Mikrotransaksi	7
3. Perilaku Konsumen dalam <i>Game Online</i>	8
4. Data Mining	9
5. Klasifikasi Data Mining.....	9
6. Naive Bayes	10
7. <i>K-Fold Cross Validation</i>	11
8. <i>Jupiter Notebook</i>	12
9. <i>Confusion Matrix</i>	13
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	15
C. Kerangka Berpikir	17
D. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. <i>Business Understanding</i>	22
B. <i>Data Understanding</i>	22
C. <i>Data Preparation</i>	23

D. Modeling	24
E. <i>Evaluation</i>	25
F. <i>Deployment</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. <i>Business Understanding</i>	27
B. <i>Data Understading</i>	27
1. <i>Collect initial data</i>	27
2. <i>Describe data</i>	28
3. <i>Explore Data</i>	29
C. <i>Data Preparation</i>	38
1. Penghapusan Kolom Non-fitur.....	38
2. <i>Encode</i> kategorikal data	39
3. Pemilihan Fitur dan Label	40
4. Seleksi fitur dengan <i>weight by information gain</i>	41
D. Modeling	43
1. Pelatihan model	43
2. Perhitungan Manual Naive Bayes	45
3. Validasi Data	50
5. Evaluasi Model.....	53
E. <i>Evaluation</i>	54
1. Confusion Matrix	55
2. Akurasi Model.....	56
3. Classification Report	57
4. Perbandingan dengan algoritma Random Forest.....	58
5. Pembahasan	61
F. <i>Deployment</i>	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Confusion Matrix	14
Tabel 3.1 Klasifikasi Model dan Parameter Value	25
Tabel 4.1 Initial data pemain <i>Gensin Impact</i>	28
Tabel 4.2 Data Atribut.....	28
Tabel 4.3 Fitur sebelum di hapus dan sesudah di hapus	38
Tabel 4.4 Sebelum dan sesudah encoding.....	39
Tabel 4.5 Pemilihan fitur dan label	41
Tabel 4.6 Akurasi	56
Tabel 4.7 <i>Classification Report</i>	57
Tabel 4.8 perbandingan matrix evaluasi	58
Tabel 4.9 perbandingan <i>confusion matrix</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17
Gambar 2.2 Hipotesis	19
Gambar 3.1 CRISP-DM	21
Gambar 4.1 visualisasi jenis kelamin responden	29
Gambar 4.2 Visualisasi usia responden	30
Gambar 4.3 Visualisasi data lama bermain.....	31
Gambar 4.4 Visualisasi data kepuasan <i>gacha</i>	32
Gambar 4.5 Visualisasi data kepuasan kosmetik	33
Gambar 4.6 Visualisasi data kepuasan alur cerita.....	34
Gambar 4.7 Visualisasi data pengaruh sosial.....	35
Gambar 4.8 Visualiasi data pembelian sebelumnya	36
Gambar 4.9 Visualisasi data keputusan pembelian.....	37
Gambar 4.10 sebelum <i>oversampling</i>	52
Gambar 4.11 Setelah <i>oversampling</i>	53
Gambar 4.12 Confusion Matrix	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Kartu Bimbingan.....	72
Lampiran 2. Berita acara ujian skripsi	73
Lampiran 3. Lembar revisi ujian skripsi	74
Lampiran 4. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	75
Lampiran 5. Bukti Halaman Awal Cek Similiarity.....	76
Lampiran 6. Bukti Screenshot Submit Artikel/LOA /Screenshot Artikel Terbit..	77
Lampiran 7. Kuisisioner pengumpulan data	78
Lampiran 8. <i>Script code python</i>	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap kehidupan Pmanusia secara menyeluruh, mulai dari cara berkomunikasi, bekerja, belajar, hingga menikmati hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami lonjakan popularitas adalah *game online*. *Game online* telah menjadi fenomena global dan berkembang menjadi bagian integral dari budaya masyarakat modern. Kehadirannya tidak hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media sosial, ekonomi, bahkan edukasi yang dinamis dan interaktif. Minat terhadap *game online* terus meningkat, seiring dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet dan penetrasi smartphone di berbagai lapisan masyarakat (Permata & Muhammadiyah, 2022).

Saat ini, *game online* menjadi pilihan hiburan yang merata di berbagai kalangan usia dan latar belakang sosial. Tidak hanya anak-anak dan remaja, namun juga dewasa dan orang tua banyak yang memainkan *game* sebagai bentuk relaksasi dan interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan meningkatnya tren gaya hidup digital yang serba cepat dan fleksibel. Selain itu, berkembangnya komunitas pemain (*gamer*) secara daring turut memperkuat eksistensi *game online* sebagai fenomena sosial dan ekonomi (Amin Nasution et al., 2022). Perkembangan ini juga dipengaruhi oleh hadirnya platform-platform *game* berbasis mobile yang memungkinkan akses yang mudah dan cepat dari berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tabelt (Chalista Yulia Hazizah & Anik Nur Handayani, 2022).

Salah satu *game online* yang berhasil menarik perhatian global adalah *Genshin Impact*, sebuah permainan bergenre action role-playing yang dirilis oleh pengembang asal Tiongkok, *miHoYo*, pada tahun 2020. *Genshin Impact* menyuguhkan kualitas visual yang sangat tinggi, dunia terbuka yang luas, serta alur cerita yang mendalam. *Game* ini juga terkenal karena menghadirkan sistem eksplorasi, pertarungan elemen, dan karakter-karakter unik yang sangat menarik bagi pemain. Salah satu elemen utama dalam *Genshin Impact* yang membedakannya dengan *game* lainnya adalah sistem mikrotransaksi berbasis

gacha, yaitu sistem undian acak yang memungkinkan pemain memperoleh karakter atau item tertentu dengan probabilitas tertentu menggunakan mata uang dalam *game*, yang bisa diperoleh secara gratis maupun dengan pembelian menggunakan uang nyata (Aldiansyah Pratama et al., 2024).

Sistem *gacha* memberikan sensasi kejutan yang menjadi salah satu daya tarik utama permainan, tetapi sekaligus dapat menimbulkan efek psikologis seperti ketergantungan atau pembelian berlebihan. Pemain yang merasa tertarik untuk mendapatkan karakter langka atau item eksklusif sering kali tergerak untuk melakukan pembelian secara impulsif. Sistem ini sangat bergantung pada aspek probabilitas, dan pemain tidak dapat menjamin hasil yang akan diperoleh, yang menciptakan unsur ketidakpastian dan ekspektasi tinggi (Cokki et al., 2025). Fenomena ini memunculkan perhatian kalangan akademik dan praktisi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pemain dalam melakukan pembelian item virtual di dalam *game*.

Faktor-faktor tersebut antara lain mencakup kepuasan terhadap hasil *gacha*, ketertarikan terhadap kostum dan karakter, pengalaman bermain, kepuasan terhadap konten, pengaruh komunitas sosial, riwayat pembelian sebelumnya, hingga durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Seluruh elemen ini dapat membentuk pola perilaku pembelian tertentu yang menjadi perhatian penting dalam studi perilaku digital, khususnya dalam konteks ekonomi virtual (Saputra, 2023). Dalam banyak kasus, event-event terbatas dan desain promosi yang eksklusif juga mendorong pemain untuk melakukan pembelian secara cepat agar tidak ketinggalan konten tertentu yang bersifat sementara (Dharma, 2025).

Model bisnis berbasis mikrotransaksi telah menjadi strategi dominan dalam pengembangan *game* modern. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memperoleh pendapatan secara berkelanjutan dengan menawarkan item, fitur, atau konten tambahan yang dapat dibeli dalam jumlah kecil. Strategi ini terbukti efektif dalam mempertahankan loyalitas pemain sekaligus meningkatkan keterlibatan pengguna dalam *game*. Mikrotransaksi juga memungkinkan pemain untuk merasa memiliki kontrol terhadap progres permainan mereka tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk mencapai target tertentu. Selain itu, sistem ini memberikan fleksibilitas bagi pemain untuk memilih item atau konten mana yang ingin mereka

beli sesuai preferensi dan kebutuhan masing-masing. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih personal dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Dalam banyak kasus, mikrotransaksi juga digunakan untuk membuka akses ke fitur eksklusif, meningkatkan tampilan karakter, atau mempercepat kemajuan permainan, sehingga menciptakan ekosistem permainan yang kompetitif dan dinamis (Rita et al., 2024).

Untuk dapat memahami pola pembelian dalam *game* seperti *Genshin Impact* secara komprehensif, pendekatan analisis data diperlukan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Naive Bayes, sebuah algoritma klasifikasi berbasis probabilitas yang dikenal karena kesederhanaan dan efisiensinya dalam mengolah data yang kompleks dan berukuran besar. Naive Bayes bekerja dengan asumsi bahwa setiap variabel prediktor bersifat independen satu sama lain. Meskipun asumsi ini sering kali tidak sepenuhnya berlaku dalam praktik, algoritma ini tetap mampu memberikan hasil klasifikasi yang baik dalam berbagai konteks aplikasi, termasuk analisis perilaku digital. Keunggulan utama dari Naive Bayes adalah kecepatan pemrosesannya dan kemampuan untuk tetap bekerja dengan baik meskipun terdapat data yang tidak lengkap atau tidak seimbang. Dalam konteks perilaku pembelian pemain, algoritma ini dapat membantu mengidentifikasi pola-pola yang tersembunyi dalam data, seperti hubungan antara tingkat kepuasan, durasi bermain, dan kecenderungan melakukan pembelian item. Dengan demikian, Naive Bayes menjadi alat yang relevan dan bermanfaat dalam mendukung pengambilan keputusan berbasis data pada studi perilaku pemain *game* daring (Afriansyah et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amin dan Muhammad Andika Fathurrahman pada tahun 2023 menggunakan algoritma Naive Bayes untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian item pada *game Guardian Tales*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman bermain, kepuasan terhadap sistem *gacha*, dan riwayat pembelian sebelumnya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian. Dengan tingkat akurasi mencapai 80,95%, algoritma ini terbukti efektif dalam mengidentifikasi variabel-variabel yang paling relevan (Amin & Fathurrahman, 2023). Meskipun *Genshin Impact* dan *Guardian Tales* berbeda dalam aspek visual dan naratif, kedua

game tersebut memiliki kesamaan dalam penerapan sistem mikrotransaksi berbasis *gacha*. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan analisis yang digunakan dalam satu *game* dapat diadaptasi untuk *game* lainnya dengan sistem transaksi yang serupa. Penggunaan platform seperti *Jupyter Notebook* dalam analisis data juga memberikan keunggulan dalam hal fleksibilitas, kemampuan visualisasi, dan reusabilitas kode, yang membuat proses eksplorasi data dan pelatihan model menjadi lebih efisien dan terstruktur (Bachti et al., 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode klasifikasi Naive Bayes dengan bantuan *Jupyter Notebook* guna menganalisis dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian item virtual dalam *game Genshin Impact*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi akademik terhadap pengembangan ilmu sistem informasi, khususnya dalam bidang data mining dan perilaku konsumen digital. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman teoretis mengenai faktor-faktor pembelian dalam *game online*, tetapi juga memiliki dampak praktis dalam pengembangan sistem rekomendasi, personalisasi pengalaman bermain, serta kebijakan monetisasi *game* yang lebih berkelanjutan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatnya jumlah pemain *Genshin Impact* dari berbagai kalangan usia memunculkan pola perilaku pembelian item virtual yang beragam dan perlu dianalisis secara sistematis untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya.
2. Keputusan pembelian item virtual dalam *game Genshin Impact* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks, sehingga diperlukan metode klasifikasi yang tepat untuk menganalisis dan memprediksi pola pembelian tersebut.
3. Perlunya pengukuran tingkat akurasi metode Naive Bayes dalam mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian item virtual di *Genshin Impact* untuk memastikan kehandalan hasil prediksi.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Data yang akan dianalisis sekitar kurang lebih 200 data yang berasal dari survei pemain yang di dapat dari kuisioner yang di sebar melalui media sosial.
2. Penelitian ini akan menggunakan metode klasifikasi Naïve Bayes untuk klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian.
3. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi lama bermain, kepuasan *gacha*, kepuasan kostume/kosmetik, kepuasan cerita, pengaruh pembelian sebelumnya, pengaruh sosial dan juga keputusan pembelian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan algoritma klasifikasi Naive Bayes dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian *item virtual* pada *game Genshin Impact* berdasarkan data hasil survei pemain?
2. Faktor-faktor apa saja yang paling signifikan dalam memengaruhi keputusan pemain untuk membeli item virtual berdasarkan data survei dari pemain *Genshin Impact*?
3. Seberapa tinggi tingkat akurasi model klasifikasi Naive Bayes yang dibangun dalam memprediksi keputusan pembelian item virtual berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode Stratified K-Fold Cross Validation?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pemain dalam membeli item dalam *game Genshin Impact* menggunakan algoritma Naïve Bayes.
2. Mengetahui Faktor-faktor yang paling signifikan dalam memengaruhi keputusan pemain untuk membeli item virtual berdasarkan data survei dari

pemain *Genshin Impact*.

3. Mengukur tingkat akurasi metode klasifikasi Naïve Bayes dalam memprediksi keputusan pembelian item virtual berdasarkan data survei dari pemain *Genshin Impact*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana metode klasifikasi Naïve Bayes dapat diterapkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian item virtual. Dengan memanfaatkan teknik klasifikasi ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pola-pola dalam data, sehingga membantu memahami hubungan antara berbagai faktor dengan keputusan pembelian secara lebih terstruktur dan sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, M., Saputra, J., Yoga Pudya Ardhana, V., Sa, Y., & Qamarul Huda Badaruddin, U. (2024). Algoritma Naive Bayes Yang Efisien Untuk Klasifikasi Buah Pisang Raja Berdasarkan Fitur Warna. Hal. 236 Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(2), 236-248. <https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.438>
- Aldiansyah Pratama, M., Hasan, F. N., & Pratama, M. A. (2024). Comparison of the Naïve Bayes Method and Support Vector Machine in Sentiment Analysis of *Genshin Impact* Game Reviews. In MECOMARE (Vol. 13, Issue 2), 76-88. <https://doi.org/10.35335/computational.v13i2.198>
- Amin Nasution, M., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis Impact Of Online Games On Social Behavior Of SMPN 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis. 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers *Genshin Impact* terhadap Pembelian *Gacha*. Journal of Business and Economics Research (JBE), 2(3), 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Annur, H. (2018). Klasifikasi Masyarakat Miskin Menggunakan Metode Naïve Bayes. In Agustus (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.303.160-165>.
- Amin, M., & Fathurrahman, M. A. (n.d.). INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi) Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Item pada *Game* Guardian Tales: Pendekatan Klasifikasi dengan Metode Naive Bayes. INFORMASI Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi. Volume 15 No.2, 171-180. <https://doi.org/10.37424/informasi.v15i2.257>.
- Alexander Ricky, R., Agus, D., & Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, F. (2021). The Association Between Microtransaction In Video Games With Video Game Addiction Among Medical Students. In *Damianus Journal of Medicine* (Vol. 20, Issue 2). <https://doi.org/10.25170/djm.v20i2.1329>

- Bachti, A. S., Agustama, A. T., Wiranata, H., **Daniati, E., & Ristyawan, A.** (2024). Prediksi Harga Mobil Toyota Bekas Menggunakan Algoritma Regresi Linear Berganda. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(1), 173–183. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V8I1.4924>.
- Bhakti, I. N., Sholikhin, A. Z., Lukman, M. A., **Daniati, E., & Ristyawan, A.** (2024). Klasifikasi Kategori Berita Menggunakan Naive Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(2), 1155–1164. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V8I2.5051>
- Chalista Yulia Hazizah, & Anik Nur Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Generasi Muda Society 5.0. <https://doi.org/10.17977/um068v1i62022p272-276>
- Cokki, C., Maupa, H., Wanstum, W., & Sulaiman, S. (2025). *Gacha* Addiction and In-App Purchases: A Study on *Genshin Impact* Players in Indonesia. *Matrik : Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 20. <https://doi.org/10.24843/MATRIK:JMBK.2025.v19.i01.p03>
- Chen, C., & Fang, Z. (2023). *Gacha Game* Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1), 6:1 - 6:22. <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Claudia, J., & Evita, I. (2019). Micro Transaction Dalam Online *Game*: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online Yang Bermasalah? *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 46-54. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.99>
- Dharma, O. (n.d.). Pengaruh Event Marketing Dan Promosi Sosial Media Terhadap Keputusan Pembelian Gim “The Sunshines Over Us” Di Indonesia.
- Eko Saputro, M. P., Ananda, N. A., & Rizqi, R. M. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada *Game Online* Pubg Mobile. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 36–44. <https://doi.org/10.37673/JMB.V2I2.522>.
- Faisal Nugraha, F., Sunandar, I., & Juliane, C. (2022). Penerapan Data Mining Dengan Metode Klasifikasi Menggunakan Algoritma C4.5. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4). <http://jurnal.mdp.ac.id>. Vol. 9, No. 4, Hal. 2862-2869, <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i4.2399>
- Habibi, H. A. N. S., **Nugroho, A., & Firliana, R.** (2023). Perbandingan Algoritma

- Naïve Bayes Classifier Dan K-Nearest Neighbors Untuk Analisis Sentimen Covid-19 Di Twitter. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 11(01), 54–62. <https://doi.org/10.33884/jif.v11i01.7069>.
- Khotimah, A. C., & Utami, E. (2022). Comparison Naïve Bayes Classifier, K-Nearest Neighbor And Support Vector Machine In The Classification Of Individual On Twitter Account. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(3), 673-680 <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.3.254>
- Mustofa, H., & Mahfudh, A. A. (2019). Klasifikasi Berita Hoax Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(1), 1, 1-12. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.1.3915>.
- Mandira, I. M. C., & Suputra, I. D. G. W. D. (2023). Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada *Game Online* Valorant. *JURNAL ILMU EKONOMI & SOSIAL*, 14(1), 74–82. <https://doi.org/10.35724/jies.v14i1.5090>
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of Moh. Iqbal, I. J., Afrizal A. B .P., **Aidina R., Erna D.** (2024). Klasifikasi Penggunaan Video *Game* Dengan Menggunakan Metode Algoritma Naive Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8 (2), 910-918. <https://doi.org/10.29407/inotek.v8i2.5020>.
- Nurjanah, I., Karaman, J., Widaningrum, I., & Mustikasari, D., Sucipto. (2023). Penggunaan Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Pemberian Kredit Pada Koperasi Desa. In *Journal of Computer Science and Information Technology* E-ISSN (Vol. 3, Issue 2), 77-87. <https://doi.org/10.47065/explorer.v3i2.766>
- Oon Wira Yuda, Darmawan Tuti, Lim Sheih Yee, & Susanti. (2022). Penerapan Penerapan Data Mining Untuk Klasifikasi Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu Menggunakan Metode Random Forest. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 122–131. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.885>
- Permata Sari, I., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Dampak *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038-1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2798>
- Putro, H. F., Vlandari, R. T., & Saptomo, W. L. Y. (2020), . Penerapan Metode

- Naive Bayes Untuk Klasifikasi Pelanggan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 8(2), 19-24.
<https://doi.org/10.30646/tikomsin.v8i2.500>
- Prastiwi, H., Pricilia, J., & Raswir, E. (n.d.). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Implementasi Data Mining Untuk Menentuksn Persediaan Stok Barang Di Mini Market Menggunakan Metode K-Means Clustering. 1(2), 141-148. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2022.2.1.34>
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of microtransactions in impulse buying and purchase intention in the video *game* market. *Entertainment Computing*, 50.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100693>
- Riyanah, N., Informasi, S., Tinggi, S., Informatika, M., Komputer, D., & Mandiri, N. (2021). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Klasifikasi Penerima Bantuan Surat Keterangan Tidak Mampu (Implementation of Algorithms Naïve Bayes for Classification Recipients Help Letter Description Not Able). 2(4), 206–213. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i4.117>
- Sucipto**, S., Dwi Prasetya, D., & Widiyaningtyas, T. (2024). Educational Data Mining: Multiple Choice Question Classification in Vocational School. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 23(2), 379–388. <https://doi.org/10.30812/matrik.v23i2.3499>
- Teknika, J., & Ria Supriyatna, A. (n.d.). *Teknika* 17 (1): 163-172 Prediksi Penyakit Diabetes Menggunakan Algoritma Random Forest. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8051410>
- Tempola, F., Muhammad, M., & Khairan, A. (2018). Perbandingan Klasifikasi Antara Knn Dan Naive Bayes Pada Penentuan Status Gunung Berapi Dengan K-Fold Cross Validation Comparison Of Classification Between Knn And Naive Bayes At The Determination Of The Volcanic Status With K-Fold Cross Validation. 5(5), 577–584. <https://doi.org/10.25126/jtiik20185983>.
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of microtransactions in impulse buying and purchase intention in the video *game* market. *Entertainment Computing*, 50.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100693>

- Rika Nofitri, Novica Irawati (2019). *Analisis Data Hasil Keuntungan Menggunakan Software Rapidminer. JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*. 5(2), 199-204. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.365>.
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 13(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>