

Abstrak

Big Data adalah istilah yang diberikan untuk kumpulan data yang sangat besar dan kompleks, sehingga keputusan dibuat berdasarkan analisis mendalam terhadap Big Data yang ada. Untuk menentukan promosi penjualan game yang rendah, diperlukan informasi yang valid untuk mengambil keputusan berdasarkan genre, platform, dan penerbit. Studi ini akan menyajikan penjualan secara grafis mulai dari studi literatur, akuisisi data, dan pembersihan data, hingga exploratory data analysis (EDA), dimana penjualan video game tertinggi dan terendah di pasar global berdasarkan genre adalah aksi di 1745,27 dan strategi 174,5. Dan untuk penjualan berdasarkan platform, PS2 adalah 1255.64 dan PCFX adalah 0,03, dalam hal ini untuk menentukan video game yang akan dipromosikan adalah genre strategi dan platform PCFX.

Kunci: *Exploratory Data Analysis(EDA), Sales Video Games, Big Data, Matplotlib.*

Abstract

Big Data is a term given to data sets that are very large and complex, so decisions are made based on an in-depth analysis of existing Big Data. To determine promotions for low game sales, valid information is needed in order to make decisions based on genre, platform, and publisher. This study will present sales graphically starting from literature studies, data acquisition, and data cleaning, to exploratory data analysis (EDA), where the highest and lowest video game sales in the global market by genre are action at 1745.27 and strategy at 174.5. And for sales based on platform, PS2 is 1255.64 and PCFX is 0.03, in this case, to determine the video game to be promoted, it is the strategy genre and PCFX platform.

Keywords: *Exploratory Data Analysis(EDA), Sales Video Games, Big Data, Matplotlib.*