

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat konsep big data pertama kali muncul di jurnal Nature, digambarkan sebagai data berskala besar yang dapat disajikan, diproses, dan dianalisis menggunakan teknologi, metode, dan teori yang ada [1]. Big Data adalah istilah kumpulan data yang luas dan kompleks yang tidak dapat diproses menggunakan alat manajemen basis data tradisional atau aplikasi pemrosesan data lainnya [2]. Pemanfaatan Big Data yang sudah banyak dirasakan khususnya pada penjualan video game yang dimana terdiri dari beberapa data, yaitu platform, genre maupun publisher. Oleh sebab itu, dibutuhkan pemahaman tentang big data agar dapat menentukan secara optimal penjualan tersebut.

Periklanan adalah cara yang sangat efektif untuk pemasaran produk, cara ini sering digunakan untuk menyebarkan informasi produk yang akan dipasarkan. Keputusan pemasaran ditentukan setelah mengetahui informasi terhadap suatu produk, sehingga keputusan tersebut diambil berdasarkan analisis mendalam terhadap Big Data yang ada. Kesalahan dalam Analisis produk yang akan dipasarkan mengakibatkan kerugian yang tidak sedikit terhadap perusahaan [3] karena keliru dalam eksplorasi pengolahan Big Data tersebut, maka perlu pengkajian terhadap penjualan video game yang diminati pasar. Suatu Keputusan dapat ditetapkan dengan memperoleh informasi yang valid, maka dengan ini diperlukan sebuah metode *exploratory data analysis (EDA)*.

Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah metode *exploratory data analysis* untuk mengidentifikasi data penjualan dimana penyajiannya secara grafis, sehingga informasi yang diperoleh mempermudah dalam menentukan produk yang akan di promosikan. Pada penelitian ini terdapat data penjualan video game di pasar *North America, European Union, Jepang* hingga pasar *Global* sehingga dengan metode ini akan lebih mudah mengidentifikasi informasi yang didapatkan dalam penyaringan melalui penjualan berdasarkan genre, platform maupun publisher. Hal ini dilakukan agar dapat menentukan sebuah keputusan yang valid dan benar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara menganalisa data untuk mengetahui penjualan video game yang disajikan dalam bentuk grafis?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Menggunakan metode *exploratory data analysis (EDA)* ;
2. *Dataset* berasal dari repositori *video game sales* milik Mario Caesar di website *Kaggle*;
3. Parameter yang digunakan untuk menentukan produk terbaik adalah platform, genre dan publisher.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penjualan video game yang tertinggi maupun terendah menggunakan metode Exploratory Data Analysis.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Sebagai alat bantu penjual untuk menentukan promosi terhadap produk;
2. Membantu penjual untuk menghindari kerugian yang sangat besar.
3. Memberi informasi secara akurat untuk membuat game yang sering diminati.