

1. Pendahuluan

Wisata merupakan kegiatan yang dilakukan sekelompok atau individu orang untuk keperluan yang berguna sebagai penghilang kejenuhan, atau bosan. Ada juga yang melakukan wisata dikarenakan dinegaranya tidak ada atraksi di daerah lain sehingga bisa memikat hati para wisatawan di berbagai tempat objek wisata [1], [2]. Pada dasarnya sekarang wisatawan sebelum melakukan wisata, akan melakukan pencarian informasi dari berbagai media terutama dari media sosial, blogger, dan situs website yang ada ulasan pada objek wisata. Namun di dalam ulasan ada banyak ulasan positif dan negatif yang dimana nanti ulasan negatif atau positif tersebut akan digunakan untuk menentukan apakah tempat wisata yang dituju layak untuk dikunjungi atau tidak [3].

Dari permasalahan diatas, maka dari itu salah satu solusi yang akan digunakan yaitu menggunakan analisis sentimen. Analisis sentimen merupakan salah satu text mining yang bisa digunakan untuk melakukan dan menganalisa data yang diproses dari komputer, bertujuan untuk mencari tingkat popularitas, seperti kata yang ada dalam teks dengan nilai positif atau negatif [4]. Dengan adanya ulasan positif bisa meningkatkan citra dari lokasi wisata, dan jika ulasan negatif justru sebaliknya [5].

Pada penelitian ini diusulkan menggunakan analisis sentimen menggunakan ulasan wisata teks yang berbahasa Indonesia dengan menggunakan *TF-IDF* dan *Random Forest*. sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh M.Ali Fauzi [6]. Pada penelitian tersebut mereka melakukan analisis sentimen terhadap teks ulasan produk. Sedangkan untuk analisis sentimen terhadap wisata sendiri juga pernah dilakukan oleh Lio Wilianto dan kawan-kawan [7]. Dalam penelitiannya mereka melakukan analisis sentimen terhadap komentar pengunjung wisata menggunakan metode *Naive Bayes*. Sulis Mardianti dan kawan-kawan[8]. Dalam penelitiannya menggunakan ekstraksi fitur *N-Gram* untuk melakukan pengolahan data pada komentar. Adapun berdasarkan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh n-gram terbaik dengan perubahan parameter pada metode *random forest*, dan mengetahui pengaruh n-gram dengan menggunakan treshold df sehingga mendapatkan nilai n-gram terbaik dari perubahan treshold df.