

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.2. Latar Belakang Penelitian	2
1.3. Perumusan Masalah	9
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.5.1. Aspek Teoritis	10
1.5.2. Aspek Praktis	11
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Teori dan Penelitian Terdahulu	13
2.1.1 Pemasaran	13
2.1.2 Perilaku Konsumen.....	14
2.1.2.1 Macam-Macam Perilaku Konsumen.....	16
2.1.2.2 Model Perilaku Konsumen.....	16
2.1.3 Persepsi	17
2.1.4 Kualitas Layanan (<i>Service Quality</i>)	18
2.1.5 <i>Mobile Apps Service Quality (MASQ)</i>	19
2.1.6 Keluhan Pelanggan	22
2.1.7 Kepuasan Pelanggan	23
2.1.8 <i>User Generated Content (UGC)</i>	24
2.1.9 Penambangan Teks (<i>Text Mining</i>)	25
2.1.10 Penelitian Terdahulu.....	26

2.2.	Kerangka Pemikiran.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42	
3.1.	Jenis Penelitian.....	43
3.2.	Operasionalisasi Variabel	45
3.3.	Tahapan Penelitian	49
3.4.	Populasi dan Sampel	50
3.4.1	Populasi.....	50
3.4.2	Sampel.....	50
3.5.	Pengumpulan Data dan Sumber Data	51
3.6.	Teknik Analisis Data.....	53
3.6.1	<i>Binary and Multi-Class Classification</i>	53
3.6.1.1	Pembersihan dan Pelabelan Data	53
3.6.1.2	<i>Text Pre-Processing</i>	55
3.6.1.3	Pembobotan TF-IDF	56
3.6.1.4	Penggunaan Model Klasifikasi (<i>Modelling</i>)	56
3.6.1.5	Evaluasi dan Perbandingan Performa Kedua Model	58
3.6.1.6	Hasil dan interpretasi	60
A.	Hasil Analisis Sentimen (<i>Binary Classification</i>).....	60
B.	Hasil Klasifikasi Dimensi MASQ (<i>Multi-Class Classification</i>)	60
3.6.2	<i>WordCloud</i>	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62	
4.1.	Karakteristik Data	63
4.1.1	Data	63
4.1.2	Proses	64
4.2.	Hasil Penelitian	67
4.2.1	Hasil Perbandingan Evaluasi Performa Algoritma antara Naïve Bayes dengan <i>k-Nearest Neighbors</i>	67
4.2.2	Hasil Sentimen Pengguna Aplikasi KineMaster Berbasis Android	71
4.2.3	Hasil Perbandingan Kualitas Layanan antar Dimensi <i>Mobile Apps Service Quality</i> (MASQ) pada Aplikasi KineMaster.....	72
4.2.4	Prioritas Masalah atau Keluhan Pengguna di Dimensi MASQ.....	75
	Terburuk berdasarkan Sentimen Negatif menggunakan WordCloud.....	75
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	78
4.3.1	Perbandingan Evaluasi Performa Algoritma antara Naïve Bayes	78

4.3.2	Sentimen Pengguna Aplikasi KineMaster Berbasis Android menggunakan Algoritma yang Hasil Evaluasinya Terbaik	79
4.3.3	Perbandingan Kualitas Layanan antar Dimensi <i>Mobile Apps Service Quality</i> (MASQ) pada Aplikasi KineMaster.....	80
4.3.4	Prioritas Masalah atau Keluhan Pengguna di Dimensi MASQ.....	83
	Terburuk berdasarkan Sentimen Negatif menggunakan WordCloud.....	83
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1.	Kesimpulan	85
5.2.	Saran	86
5.2.1	Aspek Teoritis	86
5.2.2	Aspek Praktis	87
	DAFTAR PUSTAKA	89
	LAMPIRAN.....	98