

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ulasan terhadap suatu produk penting bagi para pengembang aplikasi. Ulasan yang terdapat pada *Google Play Store* dapat membantu pengembang menemukan masalah dan area yang perlu ditingkatkan. Selain digunakan untuk mengunduh aplikasi, *Google Play Store* juga menyediakan fitur ulasan aplikasi yang memungkinkan pengguna memberikan komentar. Dengan tersedianya aplikasi Vidio pada *Google Play Store*, pengguna dapat memberikan ulasan atau *review*. Namun, dengan jumlah ulasan yang sangat banyak, sulit bagi pengembang untuk secara manual mengelola dan menganalisis sentimen ulasan tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis opini publik mengenai aplikasi Vidio di *Google Play Store*. Mengingat banyaknya data yang terdapat di Internet, data mentah perlu diproses terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, muncullah *opinion mining*, cabang penelitian dari *text mining* [1]. *Opinion mining* adalah teknik *Natural Language Processing* (NLP) yang berfungsi untuk mengidentifikasi nada emosional di balik isi teks. Ini adalah cara populer bagi perusahaan untuk menentukan dan mengategorikan opini tentang suatu produk, layanan, atau ide [2]. Dengan demikian, diperlukan metode analisis yang efisien dan akurat untuk mengidentifikasi pandangan positif atau negatif dari ulasan pengguna.

Studi menggunakan algoritma *Support Vector Machine* (SVM) yang terbukti efektif dalam analisis sentimen. SVM dapat digunakan dalam berbagai kasus seperti untuk *text mining*, mendeteksi wajah, dan bioinformatika [3]. Metode lain seperti *Naïve Bayes* dan *Logistic Regression* juga sering digunakan dalam analisis sentimen. Penelitian sebelumnya telah menggunakan *Naïve Bayes* untuk mengklasifikasikan ulasan pengguna aplikasi Vidio [4]. Hasilnya menunjukkan perbedaan klasifikasi sentimen positif dan negatif berdasarkan kamus pelabelan yang digunakan. Selain itu, metode *K-Nearest Neighbor* (KNN) juga telah dilakukan dalam penelitian ulasan pengguna dengan tingkat akurasi bervariasi [5].

Penerapan metode TF-IDF (*Term Frequency-Inverse Document Frequency*)

digunakan untuk merepresentasikan data ulasan dalam bentuk vektor input. Pendekatan ini membantu memberikan bobot lebih besar pada kata-kata penting dalam teks. Selain itu, data ulasan sering kali mengalami ketidakseimbangan (*imbalance*) antara jumlah ulasan positif dan negatif. Ketidakseimbangan ini dapat memengaruhi performa model klasifikasi. Sehingga, penelitian ini menerapkan teknik SMOTE (*Synthetic Minority Over-sampling Technique*) dalam mengatasi ketidakseimbangan kelas.

Penelitian ini juga akan membandingkan performa beberapa model klasifikasi, termasuk SVM, *Logistic Regression*, dan *Naïve Bayes*, pada data yang telah diseimbangkan menggunakan SMOTE dan data yang tidak diseimbangkan untuk SVM. Pengaruh ratio *oversampling* dalam SMOTE terhadap akurasi klasifikasi juga akan dianalisis. Performa pemodelan akan dievaluasi dengan *confusion matrix*, dan ROC-AUC (*Receiver Operating Characteristic - Area Under Curve*) untuk menganalisis kemampuan model dalam membandingkan kedua kelas.

Penelitian ini diharapkan dapat menawarkan metode yang lebih baik untuk mengelola dan menganalisis sentimen ulasan pengguna aplikasi Vidio di *Google Play Store* secara efisien dan akurat.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menilai sentimen publik terhadap aplikasi Vidio pada *Google Play Store* menggunakan *Support Vector Machine*?
2. Bagaimana performansi *Support Vector Machine* dalam mengidentifikasi sentimen ulasan aplikasi Vidio?

1.3. Tujuan

Tujuan penulisan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan *Support Vector Machine* dalam analisis sentimen ulasan aplikasi Vidio.
2. Menguji tingkat performansi *Support Vector Machine* dalam mengidentifikasi sentimen ulasan aplikasi Vidio.

1.4. Batasan Masalah

1. Dataset yang digunakan bersumber dari data *review* ulasan pengguna aplikasi Vidio di *Google Play Store* dengan kurun waktu dari bulan September 2018 hingga Januari 2023.
2. Dataset yang digunakan berbahasa Indonesia dengan format .CSV.

1.5. Jadwal Pelaksanaan

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun, maka penulis menyusun jadwal kegiatan sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

No.	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Persiapan dan Perumusan Masalah						
2	Studi Literatur dan Kajian Pustaka						
3	Pengumpulan Data						
4	Analisis dan Perancangan Sistem						
5	Implementasi Sistem						
6	Analisis Hasil Implementasi						
7	Penyusunan Laporan/Buku TA						