

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Begitu juga dengan pengguna *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan[1]. Hal ini tak terlepas dari banyaknya pengguna internet di Indonesia yang seluruh aktivitasnya menggunakan internet. Pada bulan Februari 2022 menurut data *Indonesian Digital Report 2022* yang baru-baru ini dirilis oleh layanan manajemen konten HootSuite dan agen pemasaran media sosial We Are Social, jumlah penduduk Indonesia mencapai 277,7 juta jiwa, jumlah pengguna internetnya mencapai 204,7 juta jiwa dan jumlah perangkat mobile yang terhubung mencapai 370,1 juta jiwa dan akan terus bertambah setiap tahunnya. Hootsuite mengungkapkan pengguna internet antara usia 16 sampai 64 tahun memiliki perangkat mobile yang berbeda, seperti laptop / komputer, *smartphone*, jam tangan pintar dan lain sebagainya. Walaupun demikian dari berbagai macam perangkat mobile *smartphone* adalah perangkat *mobile* yang paling banyak diminati oleh masyarakat. Berdasarkan laporan *We Are Social* rata-rata pengguna perangkat mobile yang mengakses internet menghabiskan waktu antara 60 menit hingga 180 menit lebih dalam sehari untuk menggunakan internet[2].

Pada masa pandemi seperti ini, banyak bermunculan konten kreator baru yang sangat aktif dalam memproduksi video untuk diunggah di platform media sosial mereka seperti Tik Tok, Instagram dan Youtube. Tujuan mereka membuat konten video untuk mengekspresikan diri dari kejenuhan dirumah ataupun membuat video edukasi untuk di bagaikan kepada masyarakat lewat media sosial. Pembuatan video pasti melewati proses editing yang baik agar menghasilkan video yang mudah dipahami masyarakat. Proses editing video ini dapat dilakukan pada *smartphone* menggunakan aplikasi yang tersedia pada *Google Play Store*.

Terdapat banyak aplikasi yang digunakan untuk editing video menggunakan *smartphone* seperti kinemaster, capcut, vlognow, videoshow dan sebagainya. Rekomendasi aplikasi editing video menurut peneliti yaitu menggunakan aplikasi vlognow, dikarenakan fitur-fitur editing pada aplikasi vlognow mudah dipahami untuk pemula maupun yang sudah ahli.

Aplikasi VN Video Editor make Vlog Now merupakan aplikasi edit video yang memiliki banyak fitur editing. Aplikasi VN ini menyederhanakan proses pengeditan video dengan tampilan yang sederhana[3]. Aplikasi ini dapat di akses menggunakan *smartphone*, *Mac* dan *Windows*. Aplikasi ini juga mudah digunakan untuk kalangan pemula yang baru belajar mengedit video. Meskipun gratis aplikasi ini juga nyaman dan tetap tampil keren untuk pemula maupun profesional. Aplikasi Vlog Now (VN) ini juga termasuk aplikasi edit video yang tergolong populer di kalangan konten kreator, dikarenakan aplikasi ini dapat mempermudah editing video yang dilakukan menggunakan tablet ataupun *smartphone*.

Google Play Store merupakan salah satu layanan konten digital milik Google yang menawarkan berbagai produk aplikasi mobile dan memfasilitasi fitur ulasan yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk memberikan ulasan setelah menggunakan aplikasi, baik berupa ulasan positif, negatif maupun netral. Pada aplikasi VN ini para pengguna diberikan berbagai macam fitur dan kenyamanan dalam editing video, tetapi fitur tersebut terkadang masih belum memberikan kepuasan tersendiri untuk pengguna aplikasi VN ini. Dengan disediakan fitur ulasan, pengguna dapat menyalurkan ulasan positif ataupun negatif mereka pada fitur yang telah disediakan oleh *Google Play Store*, sehingga ulasan tersebut dapat dijadikan penilaian pengguna baru untuk melihat seberapa rekomendasinya aplikasi VN yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Untuk mempermudah mendapatkan berbagai ulasan dari pengguna VN, maka dilakukanlah analisis sentimen untuk klasifikasi data ulasan pengguna aplikasi VN berdasarkan ulasan dan rating.

Menurut Bing Liu, analisis sentimen berkaitan erat dengan penggalian opini dan penting untuk mengembangkan perusahaan kearah yang lebih baik[4]. Analisis sentimen aplikasi VN pada *Google Play Store* bertujuan untuk mengetahui pendapat dari pengguna tentang aplikasi VN, sehingga nantinya data yang diperoleh dari ulasan pengguna dapat memberikan informasi kepada pengguna baru.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan menganalisis bagaimana respon pengguna aplikasi vlog now dalam menggunakan aplikasi tersebut dengan sumber data ulasan aplikasi vlog now pada *Google Play Store* dan dilakukan klasifikasi menggunakan algoritma *Naïve Bayes* yang akan dibandingkan performanya menggunakan algoritma *K-Nearest Neighbor* (KNN), *Support Vector Machine* (SVM) dan *Decision Tree*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan algoritma *naïve bayes* dalam analisis sentimen ulasan aplikasi vlog now pada *Google Play Store* menggunakan algoritma *naïve bayes*.
2. Apakah tingkat akurasi algoritma *Naïve Bayes* lebih baik dibandingkan algoritma KNN.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur tingkat akurasi dari algoritma *Naïve Bayes* dan melakukan pengujian performa dengan algoritma KNN.
2. Untuk mengetahui sentimen pengguna aplikasi VN melalui *Google Play Store* menggunakan algoritma *Naïve Bayes*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan merupakan data ulasan yang diambil melalui website *Google Play Store* pada aplikasi VN.
2. Ulasan yang diambil adalah ulasan menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Data diklasifikasikan dalam 3 kelas, yaitu kelas positif, netral dan negatif.
4. Jumlah data ulasan yang diambil sebanyak 2000 ulasan.
5. Pengolahan data analisis sentimen ulasan menggunakan Bahasa pemrograman python.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui gambaran umum mengenai persepsi pengguna aplikasi VN video editor berdasarkan data ulasan pada *Google Play Store*.
2. Memberikan informasi ulasan sentimen kepada pengguna aplikasi yang dibagi menjadi positif, negatif dan netral.
3. Hasil dari analisis sentiment dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan aplikasi dari pihak yang memiliki kepentingan, sehingga dapat melakukan penanganan kearah yang lebih baik lagi.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LITERATURE REVIEW

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan mengenai teori-teori untuk memecahkan masalah penelitian dan juga memuat uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya yang memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab III ini membahas tentang uraian tentang sampel penelitian dan memaparkan jenis penelitian, sumber data, variable penelitian, metode pengumpulan dan metode analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil pengolahan data dan pembahasan yang telah dibuat

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penyusun skripsi

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi.