

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet telah menjadi fasilitas utama atau bahkan kebutuhan pada teknologi informasi di seluruh dunia. Dengan mudahnya internet diakses sekarang, generasi muda dapat mengakses dan mencari tahu apa yang dibutuhkan dengan gampang dan cepat. Event budaya pop Jepang seperti konser musik, festival anime, dan acara cosplay memiliki daya tarik yang besar di kalangan penggemar di seluruh dunia.

Media sosial, terutama Twitter, telah menjadi platform yang penting untuk berbagi pendapat, perasaan, dan pengalaman pengguna mengenai berbagai topik termasuk event budaya pop Jepang. Event budaya pop Jepang seperti konser musik, festival anime, dan acara cosplay memiliki daya tarik yang besar di kalangan penggemar terutama sedang berkembang di Indonesia. Partisipasi aktif dari pengunjung dan komunitas penggemar pada media sosial menjadi suatu hal yang signifikan dalam menyebarkan informasi, berbagi pengalaman, dan membentuk opini mengenai event-event saat ini[1].

Twitter merupakan layanan media sosial yang memberi keleluasaan bagi penggunanya dalam menyampaikan pesan berupa opini dan penilaian atas suatu isu atau persoalan[2]. Jumlah data yang tersedia di Twitter terus bertambah seiring berjalannya waktu, menggali polaritas sentimen pengguna yang diekspresikan dalam teks Twitter telah menjadi topik penelitian yang hangat dalam beberapa tahun ini [3].

Salah satu metode yang berkembang pesat untuk menganalisis opini dan sentimen pada media sosial adalah analisis sentimen. Analisis sentimen memungkinkan untuk memahami pola-pola sentimen dari teks yang diunggah di media sosial, seperti positif, negatif, atau netral. Analisis sentimen dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai bagaimana pengunjung merasakan dan mempersepsikan event tersebut.

Pada penelitian ini akan menggunakan algoritma Support Vector Machine kemudian membandingkan dengan algoritma lain untuk dapat menemukan model dengan akurasi dan prediksi yang terbaik. Support Vector Machine adalah salah satu metode klasifikasi menggunakan machine learning (supervised learning).[4] [5] Algoritma SVM ini cukup akurat, namun membutuhkan waktu yang sangat lama terutama untuk database yang jumlahnya besar.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan algoritma Support Vector Machine untuk menganalisis sentimen opini pengunjung terkait event budaya pop Jepang yang diposting di media sosial Twitter. Analisis sentimen ini dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai respons dan persepsi pengunjung terhadap event-event tersebut, yang pada gilirannya dapat bermanfaat bagi penyelenggara event dan komunitas penggemar untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman dari event-event budaya pop Jepang di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan algoritma Support Vector Machine dan Multinomial Naive Bayes terhadap analisis sentimen kepuasan pengunjung pada event kultur pop jepang di tahun 2023 pada media sosial Twitter?
2. Berapa hasil keakuratan yang diperoleh dari penggunaan algoritma Support Vector Machine dan Multinomial Naive Bayes terhadap analisis sentimen kepuasan pengunjung pada event kultur pop jepang di tahun 2023 pada media sosial Twitter?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data berupa tweets berasal dari media sosial Twitter berbahasa Indonesia dan Inggris sebanyak $4000 \pm$ tweet.

2. Data diambil dari Januari 2023 – Mei 2023.
3. Tools yang digunakan dalam penelitian ini adalah Google Collaboratory dengan bahasa pemrograman Python.
4. Algoritma yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Support Vector Machine* (SVM) dan *Multinomial Naïve Bayes* sebagai pembandingan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui ketepatan akurasi dari algoritma *Support Vector Machine* dan *Multinomial Naïve Bayes*.
2. Mengetahui hasil kepuasan pengunjung pada klasifikasi data menggunakan algoritma *Support Vector Machine*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain.

1. Penelitian ini bermanfaat untuk bahan evaluasi terhadap respons pengguna Twitter dan pengunjung terkait acara kultur pop Jepang di 2023.
2. Penelitian yang dilakukan ini menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dan peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab yang diharapkan untuk mempermudah pembaca. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur yang membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis dan berisi dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi alur penelitian serta keterangan dari alur penelitian tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahap di mana penulis menjelaskan tentang hasil dari penyelesaian masalah atas topik penelitian yang diambil.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian yang telah dilakukan