

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk seni dan hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Film dapat memberikan pengalaman visual, emosional, dan intelektual bagi penontonnya. Film juga dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan, nilai, atau kritik sosial. Oleh karena itu, film memiliki potensi untuk mempengaruhi opini, sikap, atau perilaku Masyarakat[1].

Perkembangan perfilman di Indonesia telah mengalami perkembangan selama beberapa tahun terakhir. Dengan munculnya banyak produksi film baru, pemutaran di berbagai platform media, dan peningkatan aksesibilitas bagi para penonton[2], film-film Indonesia memiliki berbagai peluang untuk mencapai popularitas yang lebih besar.

Algoritma yang sering digunakan untuk perbandingan antara lain *Naïve Bayes*, *Support Vector Machine*, *K-NearestNeighbor*, *Decision Tree* [3]-[7]. Algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* memiliki performa yang lebih baik. Kedua algoritma ini memiliki keunggulan masing-masing yang sering membuatnya terpilih dalam menganalisis data untuk berbagai aplikasi. Karena banyak penelitian terdahulu yang sudah menggunakan algoritma tersebut, contohnya *Naïve Bayes* yang merupakan pilihan yang sangat efektif dalam memprediksi dengan Tingkat akurasi yang tinggi. Maka dari itu melalui penelitian ini diharapkan mengetahui hasil akurasi dari Algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine*[8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini membuat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Tingkat akurasi dari Algoritma *Naïve bayes* dan *Support Vektor Machine* (SVM) dalam klasifikasi popularitas film Indonesia?

2. Manakah hasil yang lebih baik antara algoritma *Naïve Bayes* dan algoritma *Support Vector Machine (SVM)*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data yang digunakan berasal dari website IMDb (*Internet Movie Database*).
2. Algoritma yang digunakan untuk analisi adalah Algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vektor Machine (SVM)*.
3. Data yang diambil dari website adalah film Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil dari penerapan algoritma *Naïve Bayes* dan algoritma *Support Vector Machine (SVM)* terhadap popularitas film Indonesia .
2. Membandingkan hasil akurasi dari algoritma *Naïve Bayes* dan algoritma *Support Vector Machine (SVM)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan Manfaat dari Penelitian ini :

1. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine (SVM)* dalam memprediksi popularitas film Indonesia.
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam analisis sentimen terhadap film dan pengembangan metode prediksi popularitas yang lebih akurat selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab, dari bab I sampai bab V.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dari pembuatan latar belakang, rumusan

masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan beberapa elemen unsur yang di perlukan guna berjalannya penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang ada pada penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana hasil dan pembahasan terkait Komparasi Algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* Terhadap Popularitas Film Indonesia beserta pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berupa kesimpulan dari penelitian dan juga saran masukan terkait berbagai hal dari Komparasi Algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* Terhadap Popularitas Film Indonesia sampai pada hasil pengujian, agar bisa disempurna oleh peneliti di masa yang akan datang.