

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu 2-3 hari menggunakan surat dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya memerlukan waktu yang sangat singkat melalui aplikasi WhatsApp, E-mail maupun aplikasi yang lainnya. Salah satunya dalam bidang teknologi komunikasi seperti adanya *smartphone* dan internet, membuat manusia semakin meningkatkan cara komunikasinya. Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, hal inilah yang melahirkan media sosial. Media sosial merupakan media online, yaitu media yang hanya ada dengan menggunakan internet dimana para penggunanya bisa menuangkan ide, mengekspresikan diri, dan menggunakan sesuai dengan kebutuhannya. Kehadiran media sosial memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Salah satu platform media sosial tersebut adalah aplikasi Discord. Discord adalah aplikasi chatting, dan platform distribusi digital yang dirancang untuk menciptakan komunitas. Fitur yang ada pada discord yaitu pengguna dapat berkomunikasi melalui panggilan suara, panggilan video, pesan teks, dan lainnya pada server discord, dengan adanya aplikasi tersebut kita dapat membuat sebuah komunitas online yang dapat berjumlah hingga 250,000 pengguna dalam satu server[1]. Dengan jumlah pengguna yang cukup banyak dalam satu server terkadang ada salah satu anggota yang melakukan kerusakan seperti dengan menyebar spam baik menggunakan bot atau dengan mengirim spam berulang kali dalam waktu yang bersamaan. Pemilihan Discord sebagai objek pada penelitian ini adalah dikarenakan sudah banyak komunitas online yang memiliki server pada Discord, misalnya komunitas suatu projek token *cryptocurrency* yang memiliki anggota dari berbagai negara dengan jumlah peminat yang cukup besar dengan rata-

rata anggota tiap server kurang lebih 2.000 anggota hingga 100.000 atau bahkan lebih sehingga kemungkinan terjadinya spam lebih besar. Data yang akan diambil dan digunakan pada discord yaitu data dengan teks bahasa inggris dikarenakan terdapat aturan pada server Solastar di channel General hanya boleh menggunakan bahasa inggris untuk berkomunikasi antar pengguna, jika terdapat pengguna yang menggunakan bahasa lain maka admin atau moderator akan *mute* atau membisukan akun pengguna tersebut dalam beberapa waktu sehingga tidak bisa mengirim pesan pada channel tersebut.

Spam berarti suatu pesan yang tidak sesuai atau tidak berhubungan dengan topik tertentu sehingga menyebabkan ketidaknyamanan atau bahkan ketidaktepatan informasi yang diperoleh pengguna. Spam dapat berwujud banyak hal, misalnya email spam, iklan spam, click spam, link spam, berita spam, dan tulisan (komentar) spam[2].

Salah satu cara untuk mengatasi spam dengan melakukan klasifikasi pesan spam dan non spam dengan menggunakan metode algoritma klasifikasi teks seperti *decision tree*, *support vector machine*, dan *naïve bayes*. Pada penelitian ini digunakan algoritma *Naïve Bayes* karena merupakan salah satu metode klasifikasi yang memprediksi probabilitas pada suatu kelas untuk mengambil keputusan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kelebihan algoritma *naïve bayes* dibandingkan dengan algoritma yang lain misalnya *decision tree* algoritma *decision tree* kesulitan dalam merancang pohon keputusan yang optimal sedangkan algoritma *naïve bayes* hanya memerlukan sejumlah kecil data pelatihan untuk memprediksi suatu parameter atau kelas dan juga metode yang mudah dibangun tanpa menggunakan skema yang rumit[3].

Diharapkan dengan penggunaan algoritma *naïve bayes* pada penelitian ini dapat melakukan klasifikasi data penelitian ke dalam kelas spam dan non spam dengan baik dan dapat memberikan akurasi yang baik sehingga dapat memberikan informasi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya mengenai klasifikasi spam dan non spam.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan

suatu masalah yang akan dipecahkan pada penelitian ini.

1. Berapa tingkat akurasi dari algoritma *naïve bayes* dalam mengklasifikasikan pesan *spam* dan *ham* ?
2. Apa kata-kata yang sering muncul pada pesan kelas *spam* ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menguji tingkat akurasi algoritma *naïve bayes* dalam mengidentifikasi pesan yang mengandung unsur spam.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa batasan masalah yakni:

1. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data yang didapat dari pada channel *General* pada server *Solastar* di aplikasi discord.
2. Mengklasifikasi pesan kedalam dua kelas yaitu *spam* dan *ham*.
3. Proses klasifikasi menggunakan algoritma *naïve bayes* yang menggunakan bahasa pemrograman python serta tools IDE Jupyter Lab.
4. Pesan yang diklasifikasikan adalah pesan berbahasa inggris.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dilukukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran alternatif mengenai klasifikasi pesan *spam* dan non *spam* menggunakan algoritma *naïve bayes*.
2. Dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan klasifikasi pesan *spam* dan non *spam* menggunakan algoritma *naïve bayes*.