

BAB I**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Media Sosial adalah sebuah media yang dapat diakses secara daring, setiap penggunanya dapat dengan mudah mendapat dan membagi informasi, berdiskusi, dan membuat konten yang dapat dipublikasi. Banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan media social untuk menyampaikan opininya terkait kebijakan pemerintah, program – program pemerintah ataupun keluhan yang ingin disampaikan. Kemunculan vaksin COVID-19 menimbulkan pro dan kontra di masyarakat. Ada yang mendukung vaksin, ada yang meragukan vaksin, bahkan ada juga yang menolak vaksin.

Pandemi COVID-19 menyebabkan banyak hal berubah di Indonesia saat ini, demikian juga aplikasi perangkat lunak dan komputer yang makin berkembang pesat di era pandemi ini menyebabkan Pemerintah membuat suatu aplikasi bernama PeduliLindungi. PeduliLindungi adalah aplikasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang dikembangkan untuk menghentikan penyebaran COVID-19 dengan mengandalkan partisipasi masyarakat untuk saling membagikan data lokasinya saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak dengan penderita COVID-19 dapat dilakukan. PeduliLindungi menggunakan data yang diproduksi oleh gadget pengguna dengan bluetooth aktif untuk merekam informasi yang dibutuhkan. Ketika ada gadget lain dalam radius bluetooth yang juga terdaftar di PeduliLindungi, maka akan terjadi pertukaran id anonim yang akan direkam oleh gadget masing-masing.

Cara pemakaian aplikasi ini cukup mudah karena pada umumnya orang- orang terbiasa bepergian ke berbagai tempat dengan membawa ponsel. Tapi, masih kurangnya sosialisasi tentang aplikasi ini membuat masih jarang orang yang menggunakannya. Pemahaman masyarakat yang masih minim tentang cara penggunaan dan pentingnya aplikasi ini membuat kerja aplikasi ini tidak maksimal karena aplikasi ini sepenuhnya membutuhkan partisipasi masyarakat untuk dapat berjalan. Karena itulah sarana sosialisasi PeduliLindungi untuk masyarakat sangat penting.

Kebebasan berpendapat membuat informasi menyebar dengan cepat sehingga menimbulkan berbagai opini baik positif maupun negatif. Supaya vaksinasi dapat berjalan maksimal, pemerintah perlu memperhitungkan berbagai masukan salah satunya dengan

melihat respon dan opini masyarakat terhadap wacana vaksinasi tersebut. Perlu dilakukan pengkajian terhadap opini masyarakat menggunakan pemrosesan teks karena bentuk data tanggapan belum terstruktur, masih terdapat beberapa tanda baca dan terdapat bahasa yang tidak baku. Analisis sentimen digunakan untuk menyaring opini masyarakat dan mengklasifikasikannya ke dalam kelas positif dan negatif. Sehingga hasil klasifikasi yang didapatkan bisa membantu pemerintah untuk mengetahui tanggapan ataupun kekhawatiran masyarakat terhadap vaksin COVID-19, sehingga pemerintah bisa melakukan evaluasi dan menentukan strategi selanjutnya terkait edukasi maupun sosialisasi tentang vaksin COVID-19 kepada masyarakat.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menawarkan solusi dalam melakukan analisis sentimen terhadap komentar pengguna aplikasi PeduliLindungi. Analisis Sentimen ini digunakan untuk mengetahui akurasi metode *Support Vector Machine* dalam melakukan klasifikasi komentar positif dan negatif berdasarkan komentar pengguna aplikasi PeduliLindungi, sehingga mempermudah Developer aplikasi PeduliLindungi untuk melakukan pengembangan aplikasi PeduliLindungi ini lebih baik untuk kedepannya. Untuk membuat sebuah analisis sentimen perlu banyak hal dilakukan, di antaranya memilih *classifier* dan sumber data yang akan digunakan untuk analisis. Banyaknya jumlah dataset yang ada sebanyak 10.000 data menggunakan *Google Play Scrapper* yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berawal dari uraian latar belakang tersebut, teridentifikasi masalah - masalah berikut yang menjadi pokok bahasan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara membuat model klasifikasi sentimen untuk komentar mengenai Aplikasi PeduliLindungi di media sosial?
2. Bagaimana cara melakukan analisis sentimen berdasarkan komentar pengguna aplikasi PeduliLindungi untuk mengetahui akurasi metode *Support Vector machine*?
3. Bagaimana performa akurasi analisis sentimen pada aplikasi PeduliLindungi menggunakan Support Vector Machine?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat program aplikasi sentimen dengan model yang menggunakan algoritma Support Vector Machine

2. Melakukan analisis sentimen terhadap komentar positif dan negatif dari pengguna aplikasi PeduliLindungi untuk mengetahui akurasi metode Support Vector Machine dalam melakukan klasifikasi berdasarkan komentar pengguna aplikasi PeduliLindungi.
3. Mengetahui performa accuracy dari metode Support Vector Machine pada hasil pengklasifikasian teks pada data yang sudah disediakan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat bagi penelitian:

Memberikan saran perbaikan kepada pihak pengembang aplikasi Pedulilindungi yaitu KOMINFO berdasarkan analisis sentimen berbasis aspek menggunakan data ulasan pengguna aplikasi Pedulilindungi. Selain itu diharapkan memberikan dampak peningkatan kepuasan pengguna karena dikembangkan sesuai dengan aspek kelebihan dan kekurangan aplikasi.

2. Manfaat bagi pembaca:

Memberikan wawasan terkait Bagaimana implementasi analisis sentimen berbasis aspek pada aplikasi Pedulilindungi menggunakan *Support Vector Machine* untuk menentukan aspek kelebihan dan kekurangan aplikasi Pedulilindungi, serta memberikan kontribusi metode penelitian yang berbeda berdasarkan penelitian sebelumnya.

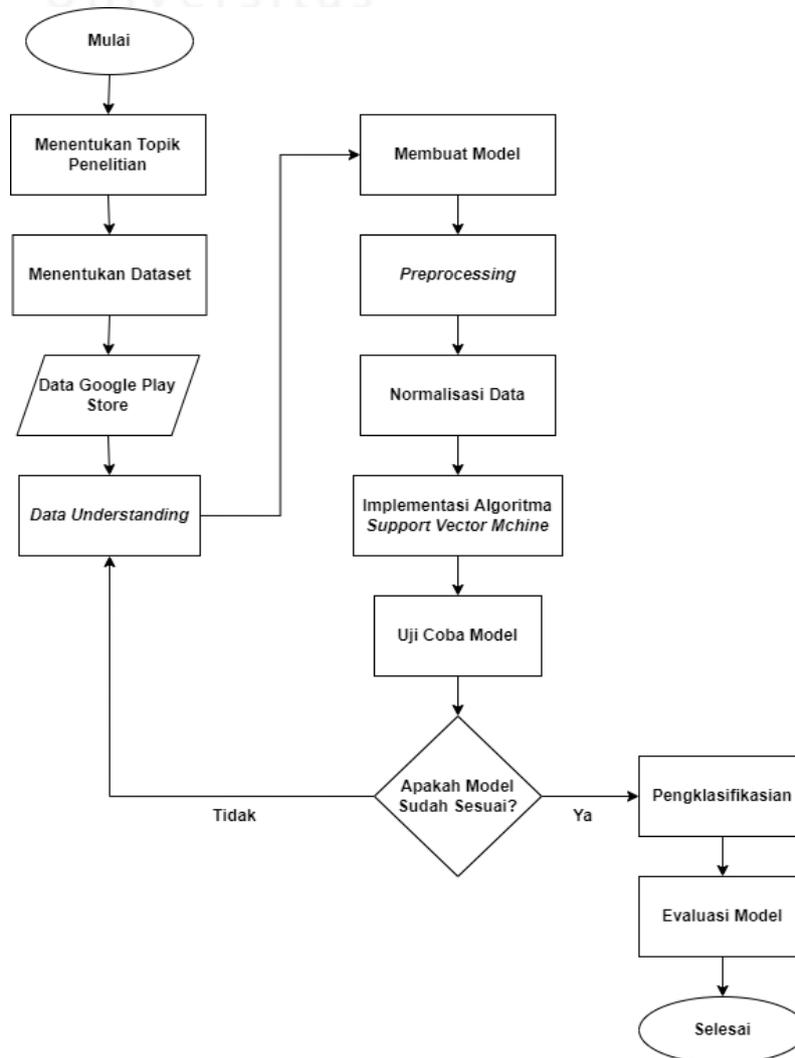
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun Ruang Lingkup Tugas Akhir dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Data yang digunakan adalah data komentar pengguna aplikasi PeduliLindungi dari *Google Play Store* berdasarkan rating yang diberikan.
2. Pengumpulan data dilakukan scraping dengan variabel terbaru dan relevan yang bisa mewakili hasil keseluruhan ulasan pengguna.
3. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah analisis sentimen dari metode *Support Vector Machine*.
4. Data yang di dapat ada 10.000 dataset dengan menggunakan *Google Play Scrapper* pada Google Colab.

1.6 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penyusunan laporan ini, terdiri dari enam bab utama dengan beberapa sub bab didalamnya. Adapun sistematika penulisan laporan tugas ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bagian pendahuluan membahas latar belakang penelitian ini dimana untuk mengetahui sebab penelitian ini dilakukan dan selanjutnya membahas rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan langkah penyelesaian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada landasan teori membahas hal-hal dasar yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan analisis sentimen dengan menggunakan metode *Support Vector Machine* dan hal-hal yang mendukung dalam hal melakukan analisis sentimen ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini membahas tentang sumber data dan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan penelitian serta gambaran umum sistem yang akan dikerjakan.

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang hasil pengolahan data, pengujian, serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari hasil olahan data.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian ini dan berisi saransaran yang membangun untuk pengembangan yang lebih baik di masa depan

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber sumber *literature* yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir.