

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, media sosial telah menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Media sosial menjadi media komunikasi yang memungkinkan seseorang berinteraksi satu sama lain tanpa mengenal batas dan waktu. Media sosial juga memungkinkan seseorang untuk berbagi berita, opini, peristiwa dan sebagainya. Daya tarik media sosial sangat besar, hal ini sesuai dengan laporan We are Social, terdapat 167 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia pada Januari 2023. Jumlah ini setara dengan 60,4% penduduk Indonesia (Widi, 2023). Media sosial populer di berbagai kalangan usia. Ada beberapa media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat di Indonesia seperti *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *TikTok*, *Twitter*, dan *WhatsApp* (Kussanti et al., 2020) dan yang saat ini tengah populer dan menjadi sorotan masyarakat yaitu *Threads*.

Threads berhasil mencatat prestasi yang mengesankan. Peluncuran *Threads* berjalan dengan sukses. Dalam waktu kurang dari seminggu, *Threads* telah memiliki 100 juta pengguna. (Dewi, 2023). Hal ini juga sesuai dengan data di *Google Play Store*, *Threads* telah diunduh sebanyak lebih dari 100 juta kali, memiliki *rating* 4,2 dan ulasan sebanyak 275.894. Adapun ulasan pengguna tentang aplikasi ini terbagi menjadi dua, *rating* dan ulasan. Tetapi pada laporan SimilarWeb, jumlah pengguna aktif harian di *Threads* semakin menurun dari yang awalnya 49 juta menjadi 23,6 juta hanya dalam kurun waktu seminggu (Dewi, 2023). Sedangkan pada akhir Oktober 2023, pengguna aktif harian di *Threads* berkurang menjadi hanya 8 juta (Jay, 2023). Rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna juga mengalami penurunan (Suhartanto, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hal yang kurang memuaskan dari aplikasi *Threads*. Untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan aplikasi *Threads*, dapat dilihat dari ulasan pengguna yang berisi informasi yang ditulis langsung oleh pengguna *Threads*.

Analisis sentimen sangat penting dalam konteks ulasan tidak terstruktur di *Google Play Store*, karena membantu mengungkapkan opini berharga dari

pengguna. Analisis sentimen sudah banyak digunakan dalam klasifikasi ulasan sebuah aplikasi atau bahkan tokoh. Hartmann mengatakan bahwa metode yang sering digunakan untuk analisis sentimen yaitu metode *K-Nearest Neighbor*, *Naive Bayes*, *Support Vector Machine*, dan masih banyak lagi. Banyak peneliti juga melaporkan bahwa *Support Vector Machine* adalah metode yang lebih akurat untuk klasifikasi teks. (Wahyudi & Kusumawardana, 2021). Pada Penelitian (Ndapamuri et al., 2023), perbandingan analisis sentimen Tripadvisor dengan metode *Support Vector Machine*, *K-Nearest Neighbor* dan *Naive Bayes* menghasilkan akurasi masing-masing 89,8%, 89,0%, dan 88,6%. Selain itu, pada penelitian (Susandri et al., 2023), perbandingan analisis sentimen BRIImo dengan metode *Support Vector Machine*, *Naive Bayes* dan *Adaboost* menghasilkan akurasi masing-masing 90,4%, 89,0%, dan 87,0%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Support Vector Machine* menghasilkan akurasi tertinggi dibandingkan dengan metode lainnya, dimana tingkat akurasi merupakan salah satu aspek yang menjadi parameter kehandalan suatu algoritma dalam melakukan klasifikasi. (Muktamar et al., 2015). Akurasi tertinggi pada sebuah algoritma klasifikasi berarti bahwa banyak prediksi yang dilakukan dengan benar.

Metode *Support Vector Machine* dapat digunakan untuk mengklasifikasikan data dengan cara menemukan *hyperplane* terbaik guna memisahkan data. Hal ini menyebabkan hasil dari *Support Vector Machine* cukup stabil dan akurat. (Yohannes et al., 2020). Hal tersebut juga membuat *Support Vector Machine* sangat cocok untuk analisis sentimen dua kelas seperti halnya pada penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, stabilitas dan ketahanan *Support Vector Machine* terhadap *outlier* dan data yang tidak terstruktur juga berkontribusi terhadap efektivitasnya dalam tugas klasifikasi biner. *Support Vector Machine* juga dapat bekerja secara cepat dan efisien karena menggunakan *Support Vector* guna membangun pemisah yang optimal.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sucitra Sahara, Annida Purnamawati, Sulaeman Hadi Sukmana, Mely Mailasari, Erma Delima Sikumbang, dan Nurlaela Eva Puji Lestari mengenai *PSO Optimization for Analysis of Online Marketplace Product on the SVM Method*, penelitian ini menghasilkan akurasi 81,05% dengan menerapkan *Particle Swarm Optimization*

untuk mencari parameter terbaik guna melakukan klasifikasi dengan *Support Vector Machine*, dimana sebelum menerapkan *Particle Swarm Optimization*, akurasi yang dihasilkan yaitu 79,92%. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan menerapkan cara untuk mencari parameter yang paling optimal guna melakukan klasifikasi dengan metode *Support Vector Machine*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menerapkan metode *Support Vector Machine* dan menguji bagaimana performa metode *Support Vector Machine* untuk menganalisis sentimen ulasan aplikasi *Threads* di *Google Play Store*. Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya maupun referensi untuk meningkatkan kualitas layanan, popularitas, dan perbaikan aplikasi *Threads*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menerapkan metode *Support Vector Machine* untuk analisis sentimen ulasan aplikasi *Threads* di *Google Play Store*?
2. Bagaimana performa Metode *Support Vector Machine* untuk analisis sentimen ulasan aplikasi *Threads* di *Google Play Store*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil dari *scraping* data aplikasi *Threads* di *Google Play Store* dengan kategori *most relevant* sejumlah 2872 ulasan dari tanggal 5 Juli 2023 sampai dengan 21 Januari 2024
2. Label yang digunakan dalam klasifikasi sentimen pada hasil akhir penelitian ini yaitu label positif dan negatif
3. Variabel pada penelitian ini hanya ulasan dan label
4. Tidak membahas secara detail tentang pemrograman, dan keamanan aplikasi yang dibuat
5. Analisis sentimen ini menggunakan metode *Support Vector Machine*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *Support Vector Machine* untuk analisis sentimen ulasan aplikasi *Threads* di *Google Play Store*.
2. Menguji performa metode *Support Vector Machine* untuk analisis sentimen ulasan aplikasi *Threads* di *Google Play Store*.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Praktis

1. Dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas layanan aplikasi *Threads*.
2. Dapat menjadi referensi untuk memperbaiki pengalaman pengguna aplikasi *Threads* ke arah yang positif berdasarkan hasil analisis sentimen.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penulis, menambah pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama kuliah
2. Bagi pembaca, memberikan informasi mengenai sentimen ulasan aplikasi *Threads* dan performa metode *Support Vector Machine* untuk analisis sentimen, selain itu juga menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.