



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet bukanlah sebuah hal yang asing lagi di telinga masyarakat Indonesia. Menurut sebuah survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Jumlah pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II tahun 2020 mencapai 196,7 juta pengguna (Kominfo.go.id, 2020). Sejumlah aspek kehidupan masyarakat Indonesia membutuhkan sebuah konektivitas dengan internet mulai dari portal berita, media sosial, sarana hiburan, hingga konsultasi kesehatan. Namun dari poin yang telah disebutkan, ketertarikan masyarakat Indonesia kepada media sosial merupakan yang paling tinggi. Menurut data yang diambil dari Hootsuite, Indonesia *Digital Report 2021*, tepatnya pada Januari 2021. Tidak tanggung-tanggung, total pengguna mencapai 170 juta dari total 274,9 juta masyarakat Indonesia atau sekitar 61,8%. Kini sosial media mengalami penambahan fungsi dari yang hanya digunakan untuk bersosialisasi dengan kerabat, sekarang juga menjadi sarana untuk mendapatkan berita dan mengambil fungsi dari portal berita. Sebab sosial media berputar dengan sangat cepat, dan menurut Mitchel V. Charnley (2017), berita adalah laporan tercepat dari suatu peristiwa atau kejadian yang faktual, penting, dan menarik bagi sebagian besar pembaca, serta menyangkut kepentingan mereka.

Dengan cepatnya berita disebarkan melalui sosial media, maka akan lebih

cepat pula berita tersebut mendapatkan respon dari pengguna internet. Menurut data yang ditarik oleh Statista berdasarkan hasil penelitian PeerReach, Indonesia menempati urutan ketiga di dunia dalam penggunaan sosial media twitter dengan jumlah pengguna aktif sebesar 24,34 juta pengguna.

Saat ini, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sedang berjalan di Indonesia. PSBB dijalankan demi mengurangi penyebaran kasus COVID-19 di Indonesia. Seluruh aspek kehidupan dari masyarakat dibatasi mulai dari perekonomian, hiburan, hingga transportasi. Tentunya keputusan yang dibuat ini menimbulkan pro dan kontra bagi seluruh lapisan masyarakat. Beberapa opini mengenai PSBB terus bermunculan dari portal berita, forum, bahkan hingga ke media sosial *twitter*.

Twitter merupakan layanan jejaring sosial dan portal berita yang penggunanya dapat saling berinteraksi lewat pesan berbasis teks. Kini kita dapat menulis pesan di twitter sebanyak dua ratus delapan puluh karakter, yang sebelumnya hanya seratus empat puluh karakter saja. Sebuah *tweet* tanggapan dapat mengandung opini dari pengguna mengenai suatu kejadian. Dengan banyaknya opini yang disampaikan, maka opini tersebut dapat dikumpulkan menjadi suatu objek dari bahan penelitian. Untuk mendapat informasi dari kumpulan opini yang ada, dilakukan sebuah analisis sentimen.

Analisis sentimen adalah sebuah proses memahami, mengekstrak, dan mengolah data tekstual secara otomatis untuk mendapat informasi sentiment yang terkandung dalam suatu kalimat opini (Liu, 2011). Analisis sentiment digunakan untuk melihat kecenderungan suatu opini atau pendapat terhadap masalah atau objek oleh seseorang, apakah netral, positif, atau negatif. Adapun pencarian

kecenderungan suatu opini ini didasari oleh sebuah sistem yang bernama *Long Short Term Memory* (LSTM)

LSTM merupakan salah satu jenis dari *Recurrent Neural Network* (RNN) dimana dilakukan modifikasi pada RNN dengan menambahkan memory cell yang dapat menyimpan informasi untuk jangka waktu yang lama (Manaswi, 2018). LSTM disini dijadikan solusi untuk melakukan pemrosesan data sekuensial yang panjang.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut kondisi yang telah disebutkan pada latar belakang, rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pengimplementasian LSTM untuk mengevaluasi sentimen?
- b. Berapa tingkat akurasi dari penggunaan LSTM dalam penarikan opini tweet mengenai PSBB pertama?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. *Tweet* yang dianalisis merupakan tweet berbahasa Indonesia
- b. *Tweet* yang dianalisis merupakan tweet yang hanya berupa teks, tanpa tambahan gambar
- c. Pengelompokan berdasarkan 3 tipe respon yakni positif, negatif, dan netral
- d. *Tweet* yang dianalisis merupakan tweet terhadap PSBB pertama kali yakni pada tanggal 10 April 2020 dan rentan waktu tweet yang diambil adalah dari tanggal 6 April 2020 hingga 14 April 2020

1.4 Tujuan Penelitian

Bedasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

membuat sebuah sistem Analisis Sentimen untuk melihat tanggapan masyarakat mengenai PSBB pertama serta melihat tingkat akurasi yang didapatkan apabila sistem menggunakan *Long-Short Term Memory*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari ANALISIS SENTIMEN TWITTER TERHADAP TANGGAPAN MENGENAI KEPUTUSAN MASA PSBB DENGAN LONG-SHORT TERM MEMORY (LSTM) adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui tanggapan masyarakat mengenai PSBB sehingga dapat dijadikan referensi untuk melaksanakan PSBB lanjutan atau program sejenis
- b. Melakukan Analisis sentimen pada tweet mengenai PSBB dengan *Long-Short Term Memory*
- c. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis mengenai analisis sentimen twitter

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi dapat dijabarkan sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori terkait twitter, API, Pembatasan Sosial Berskala Besar,

Analisis sentimen, *Recurrent Neural Network*, dan *Long-Short Term Memory*

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

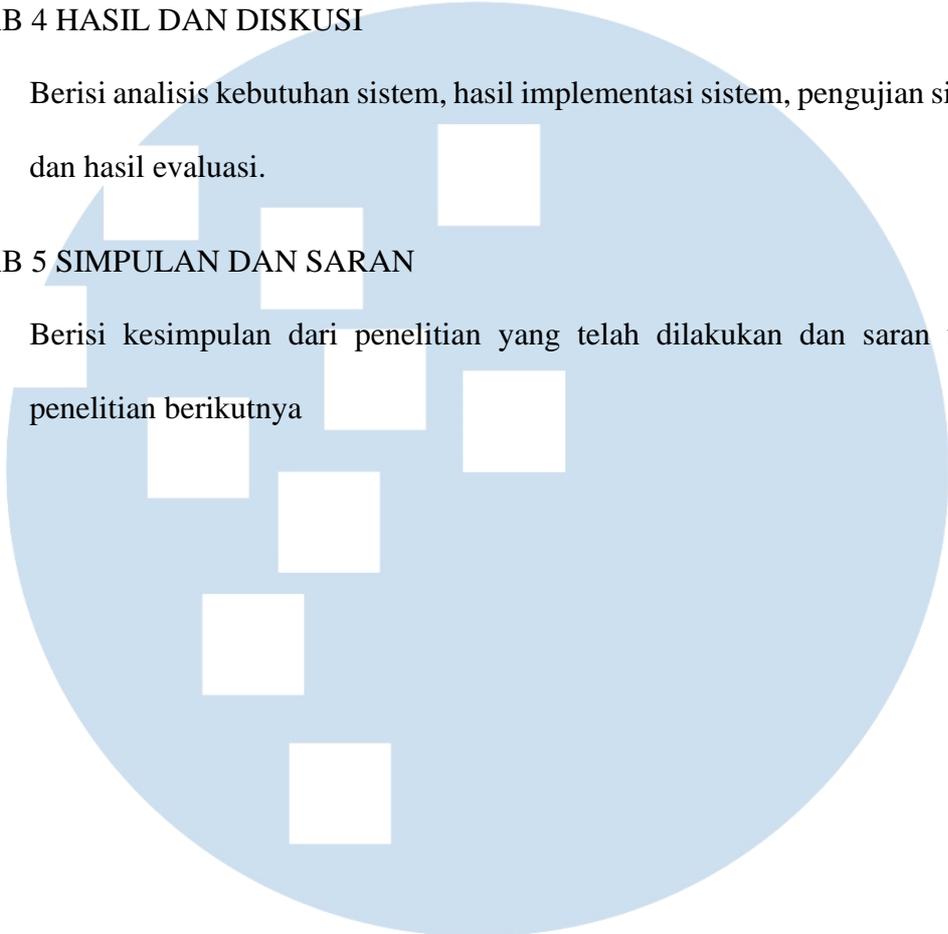
Berisi metodologi penelitian yang dilakukan serta perancangan sistem seperti flowchart, data yang telah dikumpulkan, dan perangkat yang digunakan

BAB 4 HASIL DAN DISKUSI

Berisi analisis kebutuhan sistem, hasil implementasi sistem, pengujian sistem, dan hasil evaluasi.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian berikutnya



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA