

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, aplikasi smartphone semakin banyak digunakan oleh pengguna di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pengguna aplikasi tidak hanya mempertimbangkan fitur yang ada pada aplikasi tetapi juga ulasan atau review dari pengguna lain sebagai pertimbangan sebelum mengunduh dan menginstal aplikasi tersebut. Dalam era saat ini terutama di Indonesia, industri dari E-Sport sendiri mulai berkembang. Banyaknya Perusahaan Mobile Game yang merelease game yang mereka ciptakan salah satunya melalui platform Google Playstore. Tidak jarang dari user yang ingin mencoba mengunduh suatu game dari playstore mengalami masalah dimana apa yang mereka lihat di iklan dan permainan yang mereka mainkan sangat berbeda. Maka dari itu Review atau ulasan yang di berikan oleh end user tidak hanya dapat membantu user lain dalam memilih, namun juga dapat menjadi feedback untuk Pengembang aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi ulasan pengguna pada aplikasi. Menurut Sugiarti, review atau ulasan dari customer merupakan suatu feedback untuk perusahaan terkait produk atau layanan yang diberikan kepada konsumen Sekaligus menjadi bahan pertimbangan untuk calon konsumen sebagai bahan pertimbangan untuk mendapatkan kualitas produk yang diinginkan.[1]

Oleh karena itu, review aplikasi yang diberikan oleh pengguna menjadi penting dalam membantu pengguna dalam memilih aplikasi yang tepat dan menjadi masukan untuk pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi. Namun, review aplikasi yang banyak juga membuat pengembang kesulitan dalam membaca dan memahami respon dari para pengguna yang dituliskan dalam komentar. Sehingga, diperlukan suatu sistem untuk membantu *Pengembang* dalam memperoleh informasi dari review aplikasi yang cepat dan mudah dipahami terkait fitur baru yang dirilis oleh pihak Pengembang. Sentiment analisis dapat digunakan untuk mengekstrak opini dan sentimen dari teks atau ulasan pengguna.

Intent Sentiment Analysis adalah pendekatan yang dapat digunakan untuk mengekstrak sentimen dari teks dengan mempertimbangkan konteks. Intent sentiment analisis sendiri dapat menggunakan Multinomial Naive Bayes yang merupakan bagian dari metode Naive Bayes. Dari hasil penelitian yang dilakukan

oleh Pandhu dan Agus,2016[2] Naive Bayes sendiri memiliki kelebihan dari sisi kecepatan dan kesederhaan dalam pengklasifikasian dan memiliki kinerja yang baik dalam klasifikasi yang mengandung angka maupun teks.Terbukti dari tingkat akurasi yang didapatkan dapat mencapai 85 persen.

Multinomial Naive Bayes adalah adalah salah satu metode bayes yang akan memperhitungkan frekuensi kemunculan kata dalam suatu dokumen dan probabilitas. Metode *Multinomial Naive Bayes Classifier* mudah untuk diimplemetasikan Serta memiliki tingkat akurasi yang tinggi dan dapat mengatasi jumlah permasalahan kosakata dalam jumlah yang besar.Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh Eva Liyan Woro Ningrum dan Aris Puji Widodo dalam penelitian terkait implementasi dari metode *Multinomial Naive Bayes* untuk analisis sentimen mereka mendapatkan hasil akurasi mencapai 82% dengan rata rata akurasinya sebesar 79%, nilai presisi sebesar 80%, nilai f1 sebesar 80% dan recall 80% [3]. Pada penelitian ini digunakan intent sentiment analisis menggunakan algoritma Naive Bayes dengan menggunakan pendekatan Multinomial Naive bayes. Untuk mendapatkan hasil sentimen dari review aplikasi mobile legends.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Sentimen analisis Terhadap Review Aplikasi Mobile Legends Bang Bang pada Playstore dengan menggunakan Intent Sentiment Analysis?
2. Seberapa akurat Intent Sentiment Analysis dalam melakukan sentimental analisis terhadap review aplikasi Mobile legends bang bang pada Playstore?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian Sebagai berikut

1. Dataset yang diambil merupakan komentar pengguna yang menuliskan komentar kepada terhadap Aplikasi Mobile Legends.
2. Jumlah Dataset yang di ambil berjumlah 216 data dan belum diberikan label positif dan negatif

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang Sentimen analisis Terhadap Review Aplikasi Mobile Legends Bang Bang pada Playstore dengan menggunakan Intent Sentiment Analysis.
2. Mengevaluasi tingkat akurasi Intent Sentiment Analysis dalam melakukan sentimental analisis terhadap review aplikasi pada Playstore.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mengetahui bagaimana merancang Sentimen analisis Terhadap Review Aplikasi Mobile Legends Bang Bang pada Playstore dengan menggunakan Intent Sentiment Analysis.
2. Mengetahui tingkat keakuratan Intent Sentiment Analysis dalam melakukan sentimental analisis terhadap review aplikasi pada Playstore.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN

Pada penulisan bab satu ini diisi dengan informasi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta sistematika dalam melakukan penulisan laporan.

- Bab 2 LANDASAN TEORI

dalam bab dua ini membahas hal-hal berupa teori teori yang mendukung penelitian yang dilakukan antara lain Sentiment Analysis, Intent Sentiment Analysis, dan Naive Bayes.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

dalam bab tiga diisi dengan Penulisan Metodologi penelitian beserta alur perancangan sistem dalam bentuk Flowchart

- Bab 4 HASIL DAN EVALUASI

Dalam bab 4 ini akan dijelaskan secara detail implementasi yang dilakukan serta menjabarkan langkah langkah selama implementasi dan melakukan evaluasi pada

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian bab 5 berisikan terkait kesimpulan dari penelitian dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.

