

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa berbagai inovasi, termasuk dalam dunia aplikasi mobile seperti YouTube dan GoTube, yang menjadi salah satu platform streaming video populer di Indonesia. YouTube, sebagai pelopor platform berbagi video, menawarkan berbagai konten hiburan, edukasi, hingga informasi terkini yang dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia. Sementara itu, GoTube hadir sebagai alternatif aplikasi yang menawarkan fitur-fitur serupa dengan kelebihan tertentu, seperti konsumsi data yang lebih hemat dan tampilan yang ramah pengguna. Di *Google Play*, ulasan pengguna terhadap aplikasi ini menjadi sumber data penting yang mencerminkan pengalaman, kepuasan, atau keluhan mereka. Ulasan ini sangat beragam, mulai dari yang positif, yang memuji fitur-fitur atau pengalaman penggunaan, hingga yang negatif, yang mengkritik kekurangan tertentu. Analisis ulasan ini memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, serta meningkatkan kualitas layanan yang mereka tawarkan (Anggidesialamia, 2020).

Analisis sentimen ulasan pengguna menjadi pendekatan yang relevan untuk menggali persepsi publik terhadap aplikasi YouTube dan GoTube. Sentimen yang teridentifikasi dapat membantu pengembang dalam mengambil langkah strategis untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Di Indonesia, penelitian terkait analisis sentimen terhadap ulasan aplikasi seperti YouTube dan GoTube masih terbatas, meskipun aplikasi ini memiliki basis pengguna yang besar. Dengan pengguna internet yang terus meningkat dan keberagaman budaya serta bahasa di Indonesia, penting untuk memahami bagaimana ulasan pengguna mencerminkan persepsi terhadap aplikasi ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen ulasan pengguna terhadap YouTube dan GoTube di *Google Play* menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM) (Mualfah et al., 2023).

Metode SVM dipilih karena kemampuannya dalam menangani data teks yang kompleks dan menghasilkan klasifikasi sentimen yang akurat. Algoritma ini bekerja dengan mencari *Hyperplane* optimal yang memisahkan data ke dalam kelas-kelas sentimen, seperti positif, negatif, dan netral. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana masyarakat Indonesia merespons aplikasi YouTube dan GoTube, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut yang sesuai dengan kebutuhan pengguna lokal.

Penelitian sebelumnya tentang analisis sentimen ulasan aplikasi mola yang dilakukan oleh Muhammad Dikihendriyanto, Azhari Ali Ridha Dan Ultach Enri pada tahun 2022 dengan judul Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Mola Pada *Google Play Store* Menggunakan Algoritma *Support Vector Machine* (SVM). Knowledge Discovery in Database (KDD) adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Data yang digunakan terdiri dari 520 ulasan dari aplikasi MOLA, terdiri dari 312 ulasan positif dan 208 ulasan negatif. Dengan menggunakan kernel RBF (Function Basis Radial), hasil terbaik diperoleh pada skenario 1 (90:10). Kernel ini menghasilkan ketepatan 92,31%, ketepatan 96,3%, *Recall* 89,66%, dan skor f1- 92,86% (Hendriyanto et al., 2022).

Penelitian selanjutnya tentang analisis sentimen yang dilakukan oleh Vina Fitriyana, Lutfi Hakim, Dian Candra Rini Novitasari, Ahmad Hanif Asyhar pada tahun 2023 dengan judul Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Jamsostek Mobile Menggunakan Metode *Support Vector Machine* (SVM). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas aplikasi JMO dan menggunakan analisis sentimen untuk mengkategorikan ulasan atau opini ke dalam kategori positif, negatif, dan netral. Pada proses analisis ini, metode *Support Vector Machine* digunakan dengan pendekatan kernel linear untuk menentukan tingkat akurasi dari pengklasifikasian ulasan aplikasi JMO tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa pengklasifikasian metode *SVM* terhadap analisis sentimen ulasan atau ulasan aplikasi JMO tersebut menghasilkan nilai akurasi terbaik dengan skor akurasi 96 persen, ketepatan 92 persen, *Recall* 96 persen, dan skor f1 96 persen. Selain itu, hasil ulasan terbanyak adalah ulasan berbasis kernel (Fitriyana et al., 2023).

Berdasarkan paparan sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Analisis Sentimen Ulasan YouTube dan GoTube Pada *Google Play* Menggunakan Metode *Support Vector Machine* (SVM) Di Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis sentimen ulasan yang dihasilkan oleh YouTube dan GoTubedi Indonesia pada *Google Play* dengan menggunakan algoritma *Support Vector Machine* (SVM) ?
2. Bagaimana hasil dari Analisa dari proses implementasi algoritma *Support Vector Machine* (SVM) pada ulasan aplikasi YouTube dan GoTube di Indonesia pada *Google Play* ?

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat diperoleh, antara lain:

1. Dengan adanya model klasifikasi yang handal dalam mendeteksi ualasan YouTube dan GoTubepada *Google Play*, diharapkan dapat membantu dalam mengetahui kualitas dan sentimen dari ulasan-ulasan yang diberikan oleh pengguna.
2. Meningkatkan kualitas ulasan pada *Google Play* secara keseluruhan di lingkungan media daring.
3. Model klasifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan model yang serupa dalam konteks bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mengetahui gambaran data ulasan pengguna YouTube dan GoTube di *Google Play*.
2. Mendapatkan pengetahuan dari analisis klasifikasi dan visualisasi berdasarkan pada data ulasan pengguna YouTube dan GoTube.

3. Mengetahui hasil penerapan metode *Support Vector Machine* (SVM) dalam melakukan klasifikasi review dari pengguna YouTube dan Go Tube.

1.5 Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data *review* yang akan diklasifikasi adalah data *review* berbahasa indonesia.
2. Data terdiri dari 2000 ulasan pengguna aplikasi YouTube dan 2000 ulasan pengguna aplikasi GoTube di *Google Play*.
3. Data yang digunakan berasal dari tahun 2023-2024, dengan pembagian data training sebesar 80% dan data testing sebesar 20%.
4. Analisis sentimen yang meliputi aspek positif dan negatif, dengan pelebelan data dilakukan secara otomatis.