

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial dianggap sebagai perantara yang dapat membuat penggunanya mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan cepat kepada pengikutnya. Berbagai aspek kehidupan, telah diubah oleh pertumbuhan pesat teknologi informasi untuk berinteraksi dengan media sosial salah satunya *TikTok*. *TikTok* adalah platform media sosial yang sangat populer saat ini yang memungkinkan orang membuat, berbagi, dan menonton video pendek dengan banyak fitur menarik. *TikTok* terutama menjadi populer di kalangan remaja, termasuk mahasiswa. Pada akhirnya, kecanduan yang tinggi dari aplikasi ini dapat menyebabkan produktivitas, kesehatan mental, dan aspek kehidupan lainnya terganggu. Hal ini dapat terjadi jika aplikasi ini digunakan secara berlebihan dan tidak terkendali.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sunardi & Irawaty, 2022) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Media Sosial dan Indeks Prestasi Akademik pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Tarumanagara”, berbicara tentang mahasiswa kedokteran yang sering menggunakan media sosial. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kecanduan media sosial dan indeks prestasi akademik mahasiswa kedokteran Universitas Tarumanagara berhubungan langsung pada pihak satu dengan lain. Hasil penelitian membuktikan ada 187 siswa yang diwawancarai, terdiri dari 138 perempuan dan 49 laki-laki. Dengan menggunakan metode regresi linier, skor kecanduan media sosial rata-rata adalah 76,08, dan indeks kinerja akademik rata-rata adalah 3,23. Nilai p rata-rata adalah 0,05. Indeks prestasi mahasiswa akademik FK UNTAR tidak terhubung dengan keterlibatan media sosial mereka.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fikri et al., 2024), yang berjudul “Klasifikasi Tingkat Kecanduan Internet Terhadap Remaja Pekanbaru Melalui Pendekatan Algoritma *Naïve Bayes*” dapat disimpulkan kemampuan remaja untuk memilih aktivitas internet yang stabil belum sepenuhnya tersedia. Survei APJII 2022 menunjukkan peningkatan signifikan dalam kecanduan internet, penggunaan internet pada usia 13-18 tahun meningkat hingga 99,16%. Maka,

penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa akurat klasifikasi kecanduan internet terhadap remaja Pekan Baru. Penelitian ini menggunakan algoritma *Naive Bayes*, dan 510 data digunakan untuk kusioner. Hasil penelitian menggunakan pengujian 10-Fold Cross Validation, yang menggunakan data model melatih 459 data, dan diuji pada 51 data.

Menurut (Nurmala et al., 2022), yang berjudul “Dampak Penggunaan Aplikasi *TikTok* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial” dapat disimpulkan bahwa dari berbagai aplikasi media sosial yang pernah ramai selama ini yaitu aplikasi *TikTok*. Media sosial ini diterbitkan di salah satu tempat yaitu di Cina yang mana durasi dalam videonya sekitar 15 detik ataupun lebih sedikit. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam fitur seperti video pendek, musik, filter, live dan lainnya hal ini mengakibatkan bahwa para pengguna dapat menunjukkan aksi gaya mereka mulai dari orang biasa hingga para artis yang juga ikutan menggunakan aplikasi ini dalam menampilkan video kreasi mereka.

Menurut (Andrian & Isnain, 2024) yang berjudul “Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap *TikTok* Shop di *Twitter* Menggunakan Metode *Naive Bayes Classifier*” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari pengujian data menunjukkan bahwa algoritma *Naive Bayes Classifier* digunakan untuk melakukan analisis data yang kompleks. Data yang dikumpulkan sebanyak 4285 kemudian digunakan untuk pengolahan data sebanyak 3816, yang diproses lewat beberapa tahap seperti tahapan *labeling*, *preprocessing*, *split data*, dan juga perhitungan analisis *Naive Bayes Classifier*. Algoritma *Naive Bayes* ini mampu membuktikan pilihan yang baik dan tepat untuk melakukan analisa data yang baik. Pada penelitian ini perlu beberapa proses yang harus diselesaikan untuk menganalisis data yaitu: *Crawling*, *Labelling*, *Preprocessing*, Pembagian *Data Test*, dan *Train Data*, dan akhirnya menggunakan Algoritma Klasifikasi *Naive Bayes*. Hasil awal analisis data menunjukkan bahwa ada dua kategori positif dan negatif, dengan nilai positif 53.45% dan nilai negatif 46.55%. Pada percobaan, nilai akurasi *Naive Bayes* mencapai 78.22%, *presisi* 86%, dan *recall* 84%.

TikTok sudah terbukti menjadi salah satu aplikasi media sosial yang sangat diminati dan ramai digunakan terutama dikalangan para remaja. *TikTok* memiliki

jutaan pengguna di seluruh dunia karena konten videonya yang menarik, algoritma yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna, dan kemudahan membuat dan berbagi konten. Aplikasi ini telah menjadi cara baru bagi mahasiswa untuk berkomunikasi, menghibur diri, dan bersosialisasi secara online. *TikTok* memiliki potensi untuk menjadi kecanduan, terutama karena kontennya yang mudah diakses dan sangat menarik dan berulang, seperti scroll tanpa batas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis mengangkat sebuah judul **“Klasifikasi Tingkat Kecanduan Pengguna Aplikasi *TikTok* pada Mahasiswa Universitas Malikussaleh Menggunakan Metode *Naïve Bayes*”**. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui tinggi rendahnya tingkat kecanduan pengguna *TikTok* pada mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah, ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengklasifikasi tingkat kecanduan pengguna *TikTok* pada mahasiswa Universitas Malikussaleh?
2. Bagaimana menerapkan Metode *Naïve Bayes* dalam menentukan tingkat kecanduan pengguna *TikTok* tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan fakultas mana yang kecanduannya dalam penggunaan *TikTok* dengan menggunakan Metode *Naïve Bayes*.
2. Membangun sistem data mining untuk mengklasifikasi tingkat kecanduan pengguna *TikTok* pada mahasiswa Universitas Malikussaleh menggunakan metode *Naïve Bayes*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Dapat menambah wawasan serta ilmu khususnya bagi penulis dan bagi pembaca dalam melakukan klasifikasi tingkat kecanduan pengguna *TikTok* dengan metode *Naïve Bayes*.

2. Mengetahui tingkat kecanduan pengguna aplikasi *TikTok* pada mahasiswa setiap fakultas.
3. Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa studi khususnya didalam melakukan perancangan sistem dengan bahasa pemograman *Python*.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Berikut ini batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengambil data dari mahasiswa Universitas Malikussaleh yang diperoleh melalui *Google Form* berjumlah 466 data dari 7 fakultas yaitu: Fakultas Teknik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Fakultas Pertanian, Fakultas Ekonomi, Fakultas Hukum, dan Fakultas Kedokteran.
2. Parameter yang akan diambil penelitian ini di batasi yaitu : nama, jenis kelamin, usia, fakultas, angkatan, apakah menggunakan *TikTok*, durasi penggunaan *TikTok* perhari, berapa kali mengunjungi *TikTok* perhari dan alasan menggunakan *TikTok*.
3. Kuesioner yang disebar pada penelitian ini yaitu pada Angkatan 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, dan 2024.
4. Penelitian ini menggunakan metode *Naïve Bayes* untuk membangun sebuah sistem.
5. Ada 3 target kelas yang didapatkan yaitu : Kecanduan Ringan, Kecanduan Sedang dan Kecanduan Berat.
6. Bahasa pemograman yang digunakan Adalah *Python*