

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa transformasi digital saat ini, tidak dapat diragukan bahwa perkembangan teknologi sangat berdampak bagi manusia. Aplikasi musik yang ada pada saat ini merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak diunduh pada Google Play Store. Dari berbagai aplikasi musik yang ada pada Google Play Store, GuitarTuna menjadi salah satu aplikasi musik yang memiliki perhatian pengguna yang cukup tinggi. GuitarTuna merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur untuk mengambil suara gitar secara cepat dan akurat, melakukan *tuning* pada gitar dengan akurat, serta menyediakan akord gitar yang bervariasi. Setelah dirilis pada tanggal 10 Agustus 2012, lebih dari seratus juta pengguna telah mengunduh dan menggunakan aplikasi ini.

Seiring dengan berkembangnya aplikasi GuitarTuna, baik dari segi tampilan maupun dari segi fitur yang semakin banyak. Terdapat berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi GuitarTuna untuk membantu pengguna dalam memainkan alat musik gitar itu sendiri. Aplikasi GuitarTuna ini juga memiliki beberapa kelebihan lain seperti mempelajari akord dengan mudah dan cepat, memiliki course yang dapat diambil oleh pemula untuk mulai mempelajari gitar, dan memiliki teknik pembelajaran gitar menggunakan gamifikasi. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi GuitarTuna, seperti fitur-fitur yang hanya dimiliki oleh pengguna premium dan tidak dapat diakses oleh pengguna gratis atau pengguna tidak premium. Salah satu fitur yang menurut pengguna sangat tidak menguntungkan adalah dengan adanya fitur penarikan dana atau *charge* secara dadakan dan tanpa meminta persetujuan terlebih dahulu pada pengguna yang mencoba fitur premium dengan *trial* terlebih dahulu. Hal tersebut membuat banyak pengguna mengalami keluhan dalam menggunakan aplikasi GuitarTuna. Hal ini dapat dilihat pada ulasan aplikasi GuitarTuna yang terdapat pada Google Play Store yang di mana pengguna menggambarkan kekecewaan mereka terhadap fitur yang mereka dapatkan dari aplikasi GuitarTuna. Analisis sentimen dapat

digunakan pada ulasan pengguna untuk mengambil keterangan terkait evaluasi dan penilaian pengguna dari aplikasi GuitarTuna.

Selain GuitarTuna, juga terdapat beberapa aplikasi *guitar tuner* lain yang memiliki fitur dan kelebihan serta kekurangan yang mirip seperti GuitarTuna. Pada penelitian ini, penulis ingin membandingkan dua aplikasi yang bertipe sama yaitu berupa *guitar tuner* untuk memberikan rekomendasi terhadap pengembang aplikasi apabila ingin melakukan pengembangan aplikasi sejenis dengan *guitar tuner*.

Penggunaan algoritma *Naïve Bayes* dalam penelitian ini adalah untuk melakukan pengolahan data dengan jumlah yang tergolong banyak serta mempunyai tingkat keakuratan yang cukup tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Tanggraeni & Sitokdana, 2022), hasil pengujian algoritma *Naïve Bayes* menggunakan 90% data *training* dan 10% data *testing* dan memperoleh nilai akurasi sebesar 89%. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa algoritma *Naïve Bayes* memiliki tingkat keakuratan yang cukup tinggi untuk melakukan pengolahan data.

Algoritma *Support Vector Machine* digunakan juga untuk melakukan pengolahan data dengan jumlah yang tergolong banyak dan dapat memisahkan dua kelas yang berbeda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Wahyudi & Kusumawardana, 2021), hasil pengujian dengan algoritma *Support Vector Machine* menggunakan 90% data *training* dan 10% data *testing* dan memperoleh nilai akurasi sebesar 85,54%. Penelitian ini memberikan bukti bahwa algoritma *Support Vector Machine* memiliki tingkat keakuratan yang cukup tinggi dalam pengolahan data.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian menggunakan metode algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* dalam analisis sentimen berdasarkan pada ulasan pengguna yang terdapat pada kolom ulasan aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner pada Google Play Store.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun model dan menghasilkan akurasi pada aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner dengan menggunakan metode *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* pada ulasan pengguna aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner di Google Play Store?
2. Bagaimana hasil kinerja pada klasifikasi sentimen pengguna terhadap aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dapat terbagi atas:

1. Data sentimen mengenai ulasan pengguna pada aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner diperoleh dari Google Play Store.
2. Data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari ulasan pengguna berbahasa Indonesia dengan jumlah data 1000 ulasan yang diperoleh pada tanggal 3 Mei 2023 – 27 September 2023.
3. Data tersebut diklasifikasikan menjadi dua kelas sentimen yaitu sentimen positif dan negatif.
4. Metode algoritma yang digunakan pada penelitian ini adalah algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibahas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Melakukan klasifikasi sentimen positif dan negatif terhadap aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner berdasarkan ulasan pengguna di Google Play Store dengan menggunakan metode algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine*.

2. Mengukur hasil kinerja dan akurasi dari metode *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna terhadap aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner.
3. Memberikan saran terhadap pengembang aplikasi terkait hasil analisis sentimen pada aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner untuk mengembangkan atau mengurangi fitur yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis dapat mengidentifikasi manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui performa kinerja dari metode *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* setelah melakukan analisis sentimen pengguna pada aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner.
2. Membantu pihak pengembang aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner untuk mengevaluasi aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner dalam membangun aplikasi.

1.6 Luaran Yang Diharapkan

Pada penelitian ini, penulis berharap algoritma *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* dapat dimanfaatkan untuk mengklasifikasikan sentimen positif dan negatif terhadap ulasan pengguna aplikasi GuitarTuna dan Fender Guitar Tuner pada kolom komentar Google Play Store serta mengukur tingkat akurasi metode *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine* dalam pengklasifikasiannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini tersusun atas beberapa bab dari masing-masing bab akan menjelaskan pokok pembahasan di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan perihal latar belakang dari permasalahan yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan perihal kajian teoritis terkait konsep dasar yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan perihal tahapan dan metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan perihal proses dan langkah-langkah penelitian pada masalah yang diangkat untuk mencapai hasil dan tujuan yang sedang diteliti

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan perihal kesimpulan dari penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN