

ANALISIS SENTIMENT PENGGUNA ANDROID TERHADAP APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA *SUPPORT VECTOR MACHINE*

Faza Abdillah Gunawan Soerawinata

ABSTRAK

Dalam menghambat laju penyebaran virus COVID-19 pemerintah bekerja sama dengan Komite Penanganan COVID-19, Pemulihan Ekonomi Nasional, Kementerian Kesehatan, dan Kementerian BUMN mengembangkan aplikasi PeduliLindungi yang berguna untuk melakukan penelusuran (*tracing*), pelacakan (*tracking*), dan memberikan peringatan (*warning and fencing*) terhadap masyarakat Indonesia dalam bepergian dan juga mendatangi venue tertentu. Tentunya dalam pelaksanaan program ini dibutuhkan antusiasme dari masyarakat yang salah satunya diukur dari penilaian masyarakat terhadap aplikasi dengan fitur *review* dalam aplikasi terkait. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa antusiasme masyarakat dengan melakukan analisis sentimen berdasarkan ulasan yang diberikan masyarakat terhadap aplikasi PeduliLindungi. Dalam melakukan analisis sentimen dilakukan pengambilan data yaitu menggunakan teknik *Scrapping* pada website Google Play, data yang didapatkan sebanyak 1001 *record* dilanjutkan dengan melakukan praproses data, pelabelan data, ekstraksi fitur, dan *split* data. Hasil data yang telah diolah diimplementasikan kedalam algoritma *Support Vector Machine* untuk dilakukan klasifikasi data berdasarkan ulasan dan sentimen yang diberikan. Berdasarkan model yang dibuat hasil akurasi terbaik yaitu 85,5%. Tujuan dari penelitian ini adalah mengukur antusiasme masyarakat terhadap aplikasi dan memberikan rekomendasi terhadap perkembangan aplikasi.

Kata kunci: Analisis Sentimen, Ulasan, Klasifikasi, *Support Vector Machine*.

**ANALISIS SENTIMENT PENGGUNA ANDROID TERHADAP
APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN MENGGUNAKAN
ALGORITMA *SUPPORT VECTOR MACHINE***

Faza Abdillah Gunawan Soerawinata

ABSTRACT

In order to reduce the spread of COVID-19 virus government worked together with Komite Penanganan COVID-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional in short KPCPEN, Ministry of Health, and Ministry of BUMN have developed PeduliLindungi app to help perform tracing, tracking, warning and fencing for the Indonesian people in their trip outside and also coming to a particular event. Certainly, this program needs the enthusiasm from the people to be successful in the implementation that one of which is measured by the rating that people gave using the review feature in the related app. This research conducted to analyze people enthusiasm by doing sentiment analysis based on the review given to the PeduliLindungi app. The sentiment analysis was done by extracting data using scrapping technique in the Google Play website, after 1001 data was collected we continued by doing preprocess data, data labelling, feature extraction, and split data. The outcome data then implemented to the *Support Vector Machine* algorithm for classification based on its review and target sentiment given. Based on the model made, the best accuracy obtained is 85,5%. The purpose of this research is to measure the people enthusiasm on the app and gave recommendation for the improvement of the app.

Keywords: *Sentiment Analysis, Review, Classification, Support Vector Machine.*