BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sentimen analisis merupakan suatu kontekstual yang mengidenfikasikan suatu data informasi dalam sumber penelitian yang berguna untuk memahami suatu konteks dari sentimen sosial,merek,produk ataupun layanan yang lainnya. Pada penelitian ini saya menggunakan klasifikasi polaritas dalam analisis sentimen menggunakan teknik pembelajaran, yaitu menggunakan metode Naïve Bayes. Kriteria ini untuk menentukan keputusan klasifikasi teks, dipelajari secara otomatis untuk mempelajari data-data. Maka dari itu untuk klasifikasi manual masih diperlukan karena pelatihan data berasal dari pelabelan manual, label (fitur) mengacu pada proses menambahkan deskripsi dari masing-masing data sesuai dengan kategorinya.

Menurut Olson Delen (2008) menjelaskan Naïve Bayes unt setiap kelas keputusan, menghitung probabilitas dengan syarat bahwa kelas keputusan adalah benar, mengingat vektor informasi obyek. Algoritma ini mengasumsikan bahwa atribut obyek adalah independen. Probabilitas yang terlibat dalam memproduksi perkiraan akhir dihitung sebagai jumlah frekuensi dari " master " tabel keputusan. Naive Bayes Classifier bekerja sangat baik dibanding dengan model classifier lainnya. Hal ini dibuktikan oleh Xhemali , Hinde Stone dalam jurnalnya “Naïve Bayes vs. Decision Trees vs. Neural Networks in the Classification of Training Web Pages” mengatakan bahwa “Naïve Bayes Classifier memiliki tingkat akurasi yg lebih baik dibanding model classifier lainnya”.

Sentimen analisis adalah bagian dari opinion mining. Sentimen Analisis hero ini dilakukan untuk melihat pendapat terhadap suatu masalah atau dapat juga digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dari suatu permasalahan. Tugas dasarnya dalam Sentimen Analisis hero ini untuk mengelompok-kan polaritas yang bertujuan mempunyai arti dari teks yang ada di dalam sebuah komentar ataupun pendapat , hal ini memiliki aspek positif maupun aspek negatif. Dalam hal berikut ini penulis akan melihat kecendrungan pendapat user yang bersifat positif maupun negatif tentang Sentimen Analisis hero Mobile Legend.

Game online saat ini memiliki perkembangan lebih cepat. Diantaranya game MOBA adalah Salah Satu Genre Games Multiplayer Online Battle Arena. Secara umum pengalaman pengguna dari game ini, yaitu pemain memainkan 1 karakter hero yang digunakan salah satu anggota dari tim. Untuk memenangkan permainan di sini setiap tim mengambil alih dan di wajibkan menghancurkan turret musuh hingga turret terakhir lawan. Game ini bisa dimainkan secara bersama-sama. Banyak juga versi game moba yang lain , akan tetapi disini kita akan membahas role hero game Mobile legends yang merupakan permainan yang sangat seru untuk di mainkan. Pada dasarnya player memiliki ciri khas permainan yang unik dan bahkan sering ditiru oleh para pengguna lain.

Disinilah terkadang user experience berperan sebagai role hero yang berbeda saat memainkan game Mobile Legends, dan memiliki kualitas karismatik yang bisa membuat game menjadi lebih menyenangkan bagi penggunanya. Tak jarang banyak tim besar yang dibuat kaget dengan penampilan seorang pemain, bahkan terkadang mengontrak pemain tersebut untuk di jadikan bagian dari tim esport.

Maka dari itu pada penelitian sentimen analisis ini , penulis melakukan klasifikasi untuk mengumpulkan atau mengelompokan data sesuai dengan pendapat dari komentar para pengguna role hero mobile legends. Komentar merupakan bagaimana cara seseorang mengekspresikan pendapatnya. Ekspresi terkadang juga bisa menjadi faktor masalah utama karena terdapat banyak sekali yang berkomentar berlebihan dan hanya berfokus pada faktor kebencian yang tidak beralasan.

Menurut (Indra Gamayanto,Florentina Esti Nilawati,Suharnawi, 2017) Komentar terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Komentar positif adalah komentar memuji bersifat baik dan tidak menyinggung perasaan orang lain.

2. Komentar II-2rotocol adalah komentar yang berupa kritikan, ataupun kata – kata yg tidak benar dan tidak sopan.(Brainly.co.id, 2015) (Wulandari & Riau, 2020)

Manfaat yang didapat ialah untuk mengetahui kencendrungan pendapat positif maupun negatif , yang berguna bagi kita sebagai pengguna dan bahkan developer games Mobile Legends. Untuk mengetahui perkembangan aplikasi yang telah mereka buat , mulai dari beberapa sumber penilaian bagi developer untuk pengguna. Yaitu melewati komentar ataupun pendapat yang ada pada pengguna itu sendiri , yang bertujuan untuk di jadikan koreksi dari role hero tersebut. Dalam hal ini kita akan mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan dari role hero games mobile legends tersebut. Apa saja aspek komentar positif maupun komentar negatif para pengguna role hero dari games mobile legends itu sendiri. Pada penelitian metode analisis hero mobile legends ini yang menggunakan metode Naïve Bayes Classifier (NBC).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjeIasan dan penjabaran diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Sentimen Analisis Hero Mobile Legends dengan Algoritma Naive Bayes”.

”.

1.2 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Seringnya update patch pada meta role hero yang sering berganti di setiap 2 bulan sekali.
2. Disetiap season sering terjadi perubahan pada role hero yang sering di gunakan user.
3. Motode yang digunakan adalah metode Algoritma Naive Bayes.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui pendapat user yang menggunakan meta role hero tersebut.
2. Untuk mengetahui tingkat popularitas role hero yang sering di gunakan.
3. Meminimalisir kesalahan pada saat berhadapan dengan meta role hero yang sering di gunakan atau biasa di sebut dengan over power hero patch update.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan di capai dalam penelitian ini adalah:

Untuk membantu pengguna meminimalisir terjadinya kekalahan ketika lawan menggunakan role hero yang sedang di upgrade patchnya (Over Power Hero Update). Dapat untuk menambahkan wawasan bagi para pengguna role hero mobile legends.

Bagi penulis , dapat untuk menambahkan wawasan serta pengetahuan, penulis berharap semoga bagi pihak lain dapat dijadikan sebagai referensi atau informasi untuk penulisan Proposal skripsi (tugas akhir) selanjutnya terutama untuk mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika.

1.6 Alat penulisan

Alat yang saya gunakan pada penelitian ini berupa hardware dan software. Untuk hardware dan softwarenya yang di gunakan yaitu :

Perangkat Keras dan Lunak (HARDWARE & SOFTWARE)

- Laptop SONY VPCEG35EG .
- Hardisk 200GB.
- Processor Intel(R) Core(TM) i3.
- Memory 2GB dan VGA 2GB.
- Printer Canon.
- Smartphone Xiaomi Redmi Note 8 (RAM 4/64).
- Sistem Operasi Windows 7.
- Microsoft Word 2007.
- Google Chrome & Mozilla Firefox sebagai web browser.
- Game Mobile Legends Bang-Bang.

1.7 Peralatan dan Bahan

Ada pun alat dan bahan yang di butuhkan penulis untuk melakukan sebuah penelitian:
Perlatan yang digunakan pada saat penelitian ini menggunakan hardawe dan software dimana hardware menjadi komponen fisik yang menyusun data dan lain lain sebagainya. Sedangkan software menjadi objek untuk penelitian pada analisis sentimen hero mobile legends dan menjadi salah satu komponen pelengkapnya.

Alat yang saya gunakan pada saat penelitian ini berupa hardware dan software. Untuk hardware dan softwarenya yang di gunakan yaitu :

- Laptop SONY VPCEG35EG (Hardisk 200GB Processor Intel(R) Core(TM) i3 Memory 2GB dan VGA 2GB).
- Smartphone Xiaomi Redmi Note 8 (Processor Qualcomm Snapdragon 665 AIE, android versi 9.0 pie, RAM 4GB , ROM 64GB).
- Microsoft Word 2007
- Google Chrome sebagai web browser.
- Aplikasi Game Mobile Legends Bang-Bang.
- Google Colabs Phyton

1.8 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian ini penulis sebelumnya melakukan scrapped data dengan menggunakan bahasa pemrograman phyton terlebih dahulu untuk mengumpulkan semua data komentar yang ada pada google playstore mobile legends. Dan juga menggunakan refrensi-refrensi yang berasal dari berbagai sumber seperti jurnal sebelumnya , internet dan lainnya agar mendapatkan data yang lebih relevan guna menunjang peroses penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca literatur yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Objek data dalam penelitian ini adalah data-data yang di ambil berasalkan dari komentar para pengguna yang berada di game mobile legend melalui komentar google playstore.(Play, 2015)

Dalam proses pengumpulan data , penulis melakukan penelitian menggunakan google colabs pyhton serta memasukan algoritma naive bayes di dalamnya ,sebanyak 59611 data yang berhasil di kumpulkan oleh penulis, penyaringan data dilakukan secara manual menggunakan microfost exel scrapped data file , guna mengumpulkan semua komentar yang ada.