

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media hiburan bagi masyarakat luas salah satunya adalah film. Film juga merupakan sebuah industri, yang bisa membuat banyak orang untuk tertarik dan terlibat didalamnya. Banyak rumah produksi yang terus hadir dikarenakan semakin berkembangnya industri film didalam maupun diluar negeri, berbanding lurus dengan persaingan dalam menghadirkan sebuah film yang menarik bagi penontonnya dan berkualitas dalam cerita – cerita didalamnya agar bisa dinikmati oleh para pecinta film didunia[1].

Dalam majunya teknologi sekarang ini, dengan adanya internet semua informasi tentang sebuah film ada didalamnya. Film pun sangat berdampak dalam mempengaruhi kita jika film - film yang tidak berkualitas atau banyak unsur pornografi, pemahaman – pemahaman yang jauh dari agama yang berbahaya dan kata – kata kasar. Didalam internet banyak sekali informasi yang tersedia, dalam menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan kita maka akan semakin sulit. Jika ingin mendapatkan nilai tambah dari sebuah informasi maka informasi tersebut harus diolah dengan baik [2].

*Youtube* adalah situs berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video yang dimilikinya [3]. Banyak juga pemakai *Youtube* yang mengupload videonya kemudian pengguna yang lain bisa memberikan komentar

dalam bentuk opini yang berupa komentar yang baik maupun komentar yang buruk terhadap video atau cuplikan film tersebut.

Dalam Trailer Film yang telah diunggah di *Youtube* banyak komentar – komentar positif maupun negatif dalam film tersebut contoh komentar negatif dalam film *The Santri* “*Film the santri merusak citra para santri di seluruh Indonesia*”, “*YANG Ktanya paling pinter tentang agama islam tapi tidak menyaring isi kitab al quran , bekerjasama tapi isi melenceng..pantes kontroversi....nu dulu dan sekarang berbeda*” [4], lalu dalam film *Kucumbu Tubuh Indahku* “*Film sialan. Mngjarkan homo. Terlaknat*”, “*Propaganda LGBT, Astaghfirullah*” [5] , kemudia dalam komentar positif dalam film *The Santri* “*Semoga sukses filmnya Gus*”, lalu dalam film *Kucumbu Tubuh Indahku* “*Ya ampun baru liat trailernya :( nyesel pas itu ga nonton di bioskop. Aku suka film2 berbau budaya gini kayak sang penari adaptasi dari ronggeng dukuh paruk juga*”.

Sentiment analysis adalah bagian dari opinion mining, adalah proses memahami, mengekstrak dan mengolah data tekstual secara otomatis untuk mendapatkan informasi [6]. Komentar yang dipengaruhi oleh emosional penulis (sentiment analysis) nantinya akan diproses apakah masuk ke dalam kelompok sentiment baik itu positif atau negatif. Salah satu algoritma untuk untuk mengetahui komentar positif atau negatif adalah algoritma *Cosine Similarity*.

*Cosine similarity* merupakan metode yang digunakan untuk menghitung tingkat kesamaan (similarity) antar dua buah objek [7]. Tujuan dalam algoritma ini adalah sentimen analisis objek baru berdasarkan atribut dan sampel latih. Diberikan titik uji, akan ditemukan sejumlah K objek (titik training) yang paling dekat dengan titik uji.

Berdasarkan hal di atas, dalam mempermudah user untuk mengetahui kualitas dari film yang akan ditonton maka diperlukan sebuah sistem yang dapat menganalisis sentimen trailer film ke dalam dua sentiment yaitu positif dan negatif pada trailer film dari situs *www.youtube.com*. Kemudian pada penelitian ini penulis menggunakan algoritma *Cosine Similarity* sebagai metode sentimen analisis.

### 1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menerapkan algoritma *cosine similarity* pada sistem sentimen analisis komentar trailer film?
- b. Bagaimana kinerja algoritma *cosine similarity* dalam mempercepat waktu proses dalam sentimen analisis komentar trailer film?

### 1.3 Tujuan

- a. Menerapkan algoritma *Cosine Similarity* pada analisis sentimen komentar review trailer film dari situs *youtube*.
- b. Mengetahui kinerja dari penerapan sentimen analisis dokumen komentar pada situs *youtube* menggunakan algoritma *Cosine Similarity*.

### 1.4 Batasan Masalah

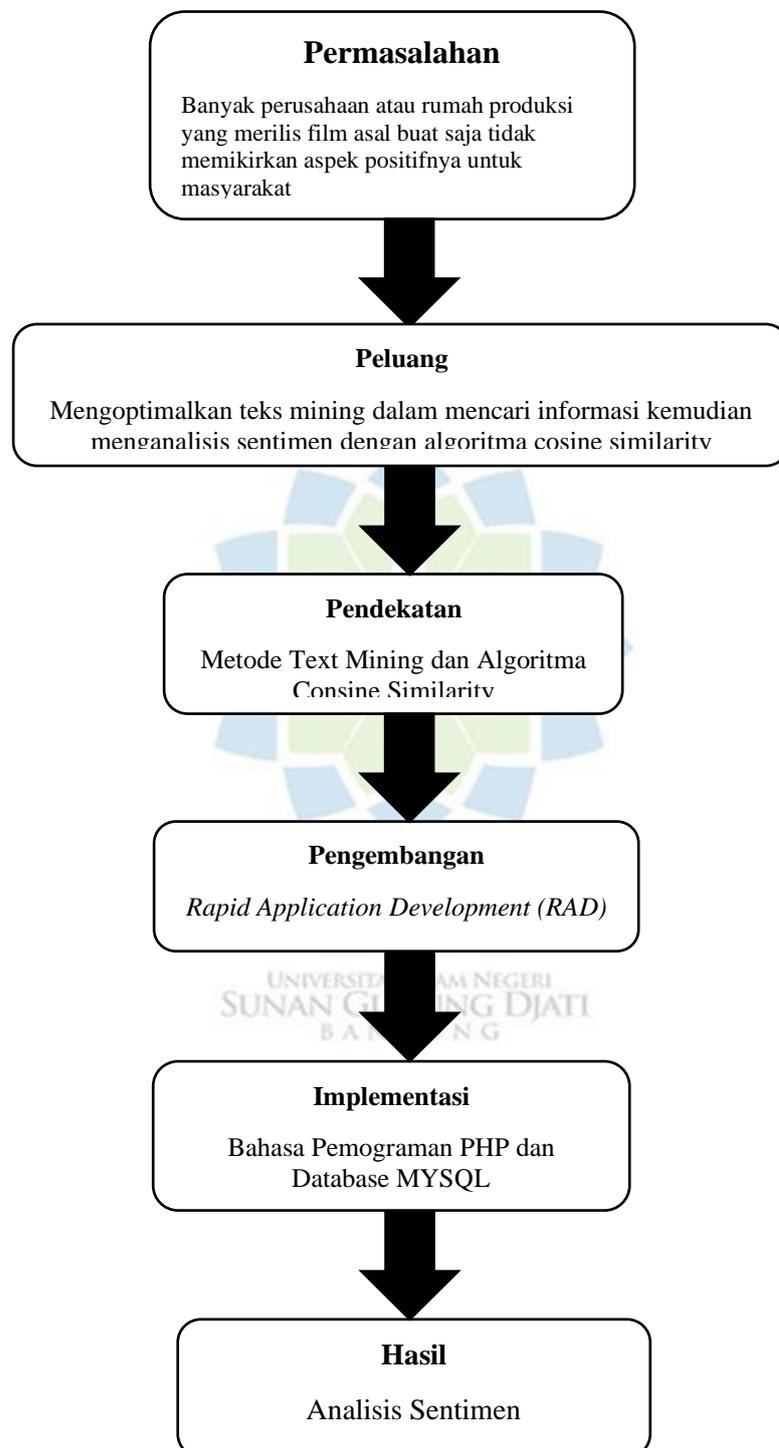
Berdasarkan pemaparan diatas, agar hasil penelitian dapat sesuai dengan perumusan masalah dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Data yang di ambil hanya komentar yang berbahasa Indonesia dalam trailer film dari *youtube*.
2. Hanya menggunakan algoritma *Cosine Similarity* dalam sentimen analisis.
3. Hanya menggunakan presentase.

4. Menggunakan *Text Mining* diantaranya *Case Folding*, *Tokenisasi*, *Stopword removal*, *Stemming*.
5. Input data berupa komentar yang diambil dari *youtube*.
6. Outputnya berupa komentar positif atau komentar negatif.
7. Kalimat positif dan negatif menurut KBBI
8. Admin dapat melakukan mengelola data film, mengelola data training, menampilkan hasil pre processing, sentimen komentar, menampilkan hasil sentimen analisis komentar dan menampilkan informasi bantuan tentang penggunaan aplikasi.
9. User dapat melakukan menampilkan trailer terbaru, menampilkan sentimen masing – masing trailer film, menampilkan komentar setiap trailer film, menampilkan trailer film sesuai genre dan menampilkan fitur pencarian trailer film.



## 1.5 Kerangka Pemikiran



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk proses pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan atau peninjauan langsung ke objek atau masalah yang sedang diteliti.

### b. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, misalnya mempelajari situs-situs yang berhubungan dengan objek penelitian seperti situs-situs sekolah dan pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku literatur.

## 1.7 Metode Pengembangan Sistem RAD

Pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development (RAD)*, karena metode ini lebih memudahkan proses dalam membangun perangkat lunak. Keuntungan dari RAD menggunakan 3 tahap [8]:

### a. Requirements Planning (Perencanaan Persyaratan).

- Menganalisis Sistem
- Berorientasi pada pemecahan masalah.

b. *Design Workshop*

- Fase desain dan menyempurnakan.
- Membangun dan menunjukkan tampilan visual desain dan alur kerja pengguna.
- Analisis menyempurnakan modul dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

c. *Implementation (Penerapan).*

- Sebagai sistem yang baru dibangun, sistem baru atau parsial diuji dan diperkenalkan kepada user.
- Ketika membuat sistem baru, tidak perlu untuk menjalankan sistem yang lama secara parallel.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulisannya dibagi lima bab, yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

### **Bab 1: Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab II: Studi Pustaka**

Dalam bab ini akan dituliskan teori – teori yang akan digunakan dalam penelitian ini serta penjelasan mengenai penelitian – penelitian sebelumnya terkait dengan sentimen analisis komentar trailer film.

### **Bab III: Perancangan Sistem**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Dimulai dari analisis sistem, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras, analisis arsitektur sistem, serta perancangan dalam pembuatan sistem tersebut yang meliputi *Data Flow Diagram* (DFD) serta *user interface*.

### **Bab IV: Implementasi Sistem**

Dalam bab ini akan membahas tentang implementasi klasifikasi komentar trailer film, skenario pengujian dan hasil pengujian tentang penelitian yang dilakukan serta perhitungan akurasi dari metode yang digunakan pada penelitian.

### **Bab V: Penutup**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari serangkaian proses penelitian yang telah digunakan.

