

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi terjadi di berbagai bidang, terutama dalam bidang internet di era digital saat ini. Terhitung ada 210,03 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan internet pada tahun (2021-2022) dan meningkat sebanyak 2,67% pada tahun (2022-2024) menjadi 215,63 juta [1]. Keberadaan internet melahirkan berbagai *platform* digital yang memudahkan individu untuk saling bertukar informasi dan berbagi pengalaman. Media sosial menjadi sarana untuk bisa terhubung dengan berbagai hal [2]. Dengan memanfaatkan media sosial pengguna internet dapat berbagi pengalaman melalui berbagai media seperti foto, video, dan sebagainya. Khususnya minat untuk berbagi pengalaman yang ditampilkan dalam visualisasi video semakin meningkat sehingga menciptakan tuntutan akan kebutuhan alat pengeditan yang efisien dan sederhana dalam penggunaannya [1].

Aplikasi-aplikasi *video editing* yang ada pada *Play Store* memungkinkan pengguna untuk mengedit, memanipulasi, dan mengolah video sesuai dengan kebutuhan mereka. *Play Store* adalah aplikasi resmi yang diproduksi oleh *Google* untuk dioperasikan pada perangkat *mobile* berbasis *Android*. Ulasan pengguna pada aplikasi *video editing* yang ada di *Play Store* digunakan sebagai data untuk melakukan analisis sentimen [3].

Namun, dengan banyaknya aplikasi *video editing* yang tersedia pada *Google Play Store* dan *App Store*, pengguna dihadapkan pada banyak pilihan. Untuk membantu pengguna dalam memilih aplikasi *video editing* yang sesuai, analisis sentimen terhadap ulasan pengguna dapat dilakukan.

Analisis sentimen merupakan teknik pemrosesan data yang digunakan untuk mendeteksi data dalam bentuk teks. Teks yang dideteksi dari ulasan pengguna dapat berlabel positif ataupun negatif. Hasil analisis sentimen akan memberikan gambaran umum mengenai opini pengguna dalam menggunakan aplikasi *video editing* berdasarkan pengalamannya [4]. Analisis sentimen diperlukan karena

adanya permasalahan yang terkait dengan pemahaman dan penanggapan terhadap ulasan pengguna. Penggunaan *platform* seperti aplikasi *video editing* menghasilkan volume besar. Permasalahan muncul karena sulitnya mengelola dan memahami ulasan dalam jumlah besar secara manual.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Random Forest*. Metode *Random Forest* berisi gabungan dari *Decision Tree* untuk melakukan klasifikasi. *Random Forest* merupakan algoritma *ensemble* dimana untuk mendapatkan keputusan akhir dilakukan *voting majority* dari semua model *Decision Tree* [2]. Algoritma *Random Forest* lebih akurat dibandingkan *Support Vector Machine* dan *Naïve Bayes* dengan peningkatan akurasi 7,16% [1].

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan Algoritma *Random Forest* pada Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Terhadap Aplikasi *Video Editing* di *Google Play Store*. Hasil analisis ini diharapkan dapat membantu pengembang aplikasi dalam memahami kekuatan dan kelemahan aplikasi mereka, serta dalam merancang strategi perbaikan dan pengembangan yang lebih tepat sasaran untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana menerapkan Algoritma *Random Forest* pada Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Terhadap Aplikasi *Video Editing* di *Google Playstore*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting untuk memperjelas ruang lingkup penelitian. Data ulasan yang digunakan hanya berasal dari satu *platform* yaitu *Google Play Store*. Aplikasi yang dianalisis adalah *CapCut*, *InShot*, *KineMaster*, dan *Filmora*. Penelitian ini hanya menggunakan algoritma *Random Forest* untuk analisis sentimen dan berbahasa Indonesia. Menggunakan bahasa pemrograman *Python* dan hanya berfokus pada sentimen positif dan negatif.

1.4. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan *Algoritma Random Forest* pada *Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Terhadap Aplikasi Video Editing di Google Playstore*.

1.5. Manfaat

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan metode *analisis sentimen* yang lebih baik.