

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Percepatan teknologi tentunya membawa angin segar bagi segala lini aspek kehidupan dengan adanya teknologi yang terus berkembang pesat kebutuhan serta pekerjaan manusia juga akan semakin mudah dikerjakan. Teknologi dapat menjadi suatu hal yang dapat memajukan ekonomi dan peradaban manusia karena bersifat efektif, cepat dan dapat diandalkan.

Salah satu teknologi yang sangat berkembang pesat saat ini adalah teknologi *blockchain* yang sering kita dengar atau kita jumpai pada aset *cryptocurrency*, teknologi ini masih menjadi bahan pembicaraan yang sangat hangat karena banyaknya orang yang terjun dalam *cryptocurrency* yang tentunya tahu tentang teknologi yang dipakai di dalamnya. Teknologi ini mempunyai banyak keunggulan serta manfaat yang dapat bermanfaat bagi umat manusia.

Dibalik terkenalnya teknologi *blockchain* ini masih banyak juga orang-orang yang tidak tahu dan merasa skeptis terhadap teknologi ini, sehingga perlu dibuat suatu analisis sentimen mengenai teknologi *blockchain* ini agar kita tahu bagaimana sentimen orang-orang terhadap teknologi *blockchain* ini.

Tujuan yang penulis ingin capai dalam penelitian ini adalah untuk dapat menganalisis apakah penerimaan atau penolakan orang-orang

terhadap teknologi *blockchain* ini. Berdasarkan masalah dan rintangan yang dihadapi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk dapat menganalisis sentimen orang-orang terhadap teknologi *blockchain*. Adapun judul penelitiannya yaitu “**Analisis Sentimen Twitter Tentang Teknologi Blockchain Dengan Metode Naive Bayes dan Support Vector Machine**”

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah banyaknya sentimen terhadap teknologi *blockchain* ini. Untuk dapat mengetahui seberapa banyak orang-orang yang memberikan penerimaan dan penolakan terhadap teknologi *blockchain*. Dari rumusan masalah tersebut maka muncullah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem untuk menganalisa komentar menggunakan metode *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine*
2. Bagaimana penerimaan serta penolakan pada teknologi *blockchain* di indonesia

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dalam rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai satu syarat dalam menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada jurusan Teknologi Informasi di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Menjadi tambahan referensi untuk berbagai penelitian di masa yang akan datang dengan metode yang sama.

3. Implementasi algoritma *Naive Bayes & Support Vector Machine*.
4. Menganalisis penerimaan dan penolakan terhadap teknologi *blockchain*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui sentimen orang-orang terhadap teknologi *blockchain* sehingga dapat memprediksi tingkat penggunaan teknologi ini di masa mendatang.
2. Dapat mengetahui apakah orang-orang cenderung menyukai atau tidak teknologi *blockchain* ini.

1.5. Batasan Masalah

Adapun penelitian ini tentunya memiliki batasan masalah, agar penelitian ini dapat mencapai tujuan dan sasaran penelitiannya, maka permasalahan yang ada hanya dibatasi pada :

1. Klasifikasi sentimen hanya berdasarkan pada sentimen negatif dan sentimen positif.
2. Algoritma yang diterapkan adalah *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine*.
3. Hanya menganalisis data pada platform Twitter.
4. Data latih yang digunakan diambil dari kata-kata yang berhubungan dengan penelitian dan menghapus berbagai emoji yang tidak digunakan, dan range data yang digunakan yaitu 2 bulan.

1.6. Metodologi

1.6.1. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode berikut :

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau penglihatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dengan melakukan metode ini kita dapat memperoleh gambaran yang menyeluruh secara relevan.

2. Studi Pustaka

Metode ini dapat dilakukan dengan cara membaca atau memperoleh data-data yang ada dari berbagai buku referensi yang terdapat di media dan perpustakaan yang dapat mendukung atau menunjang hasil laporan yang berkaitan dengan hal yang akan diteliti.

1.6.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Proses ini adalah proses pengumpulan data yang dilakukan secara intensif untuk penulis dapat menspesifikasikan

kebutuhan yang dibutuhkan oleh *user*. Pada penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

2. Desain Sistem

Proses ini dilakukan untuk membuat perancangan suatu sistem yang akan dibangun menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

3. Implementasi

Pada proses ini dilakukan eksekusi terhadap desain sistem yang sudah dibangun atau dibuat dan mengimplementasikan metode *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* kedalam bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Pada proses ini sistem yang telah dibangun sebelumnya akan diuji atau dilakukan pengujian untuk penulis dapat mendapatkan atau mengetahui tingkat akurasi dari kedua metode tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagan utama sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan lebih menjelaskan mengenai teoritis program yang akan dibangun atau dibuat, yang didasarkan pada berbagai referensi dari buku maupun jurnal yang terkait. Sehingga para pembaca dapat mengetahui berbagai teori yang digunakan dan juga para pembaca dapat memahami konsep dari rancangan yang akan dibuat.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan suatu penguraian dari sistem informasi yang didalamnya terdapat berbagai komponen yang telah dirancang dan mengevaluasi berbagai masalah yang ada di dalam program tersebut.

BAB IV: IMPLEMENTASI HASIL

Pada bab ini akan lebih lanjut dalam membahas bentuk perangkat lunak yang dibuat yaitu perancangan *interface*, berbagai algoritma serta bentuk sistem yang akan digunakan dalam penyusunan fungsi dan membangun program serta tampilan program.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan secara keseluruhan bab, serta saran yang diharapkan dapat berguna bagi penulis dan diharapkan juga dapat sebagai pendukung dalam pengembangan program di masa yang akan datang.

