

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir ini telah membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan sehari – hari. Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan aktivitas semakin mudah dan cepat (Alvianto & Prihartono, 2025). Teknologi informasi telah merevolusi cara berkomunikasi dengan instan melalui aplikasi dan media mosial, serta mempercepat pertukaran ide tanpa batasan jarak (Kompasiana, 2024).

Perubahan pola komunikasi didukung oleh tingginya penggunaan internet di masyarakat luas, terutama di Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Badan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta jiwa atau sekitar 79,5% dari total populasi. Tingginya tingkat penggunaan internet ini menunjukkan bahwa teknologi internet telah menjangkau sebagian besar lapisan masyarakat Indonesia.

Adanya internet yang berperan sebagai fondasi utama dalam era digital saat ini, kita mendapatkan akses luas terhadap informasi, hiburan dan komunikasi secara interaktif. Fenomena ini melahirkan media sosial sebagai ruang virtual pengguna untuk saling terhubung, dan mengekspresikan diri secara kreatif tanpa batasan. Peningkatan penggunaan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*, dan *Tiktok* telah menjadikannya sebagai sarana utama dalam berbagi konten digital.

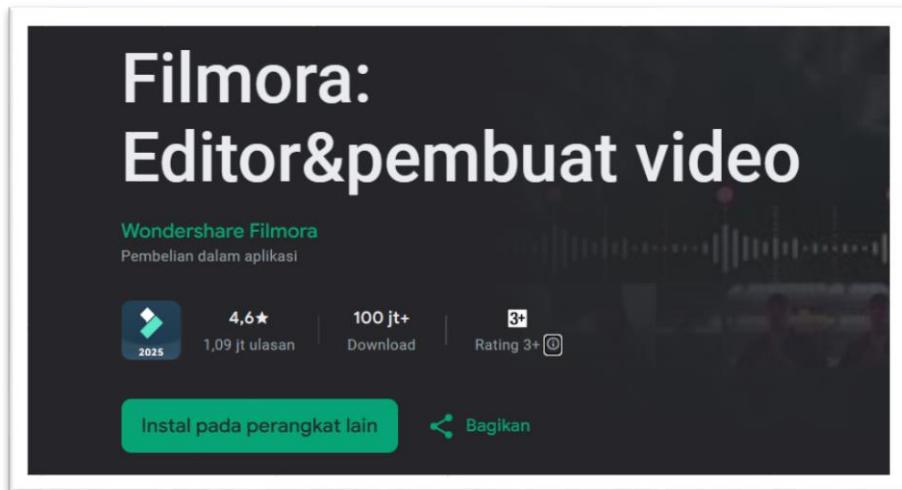
Melalui platform tersebut, pengguna dapat membagikan beragam jenis konten, seperti teks, gambar, dan video. Fenomena ini melahirkan peran baru dalam ekosistem digital, yaitu *content creator* sebagai pelaku utama dalam produksi konten digital. Mereka tidak hanya berperan sebagai pengguna, tetapi juga sebagai pencipta konten digital dalam penyebaran informasi untuk membangun personal branding dan bisnis digital melalui media sosial (M. Fadeli et al., 2023).

Munculnya media sosial juga membuka peluang ekonomi baru dengan mendorong lahirnya individu - individu kreatif dari berbagai kalangan, terutama anak muda. Dahulu, profesi konten kreator hanya didominasi artis atau *influencer* terkenal, kini siapapun dapat menjadi *content creator* selama memiliki media sosial dan kreativitas yang tinggi (Yulia & Mujtahid, 2023).

Peningkatan aktivitas pengguna dalam pembuatan dan pembagian konten di media sosial, menyebabkan kebutuhan akan aplikasi penyuntingan video semakin meningkat (Sari et al., 2023). Berbagai aplikasi penyuntingan video dikembangkan untuk mendukung aktivitas media sosial serta menunjang kreativitas para konten kreator, salah satunya aplikasi Filmora. Filmora atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah perangkat lunak aplikasi penyuntingan video *mobile* yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit video, berupa kumpulan gambar, gabungan dari beberapa video dengan penambahan efek yang menghasilkan video yang berkualitas tinggi (Bouato et al., 2020). Filmora dikembangkan pada tahun 2015 sebagai evolusi dari Editor Video generasi pertama Wondershare yang dirilis pada tahun 2010 (Wondeshare, n.d.). Berdasarkan data dari *Google Play Store*, aplikasi ini telah diunduh lebih dari 100

juta kali oleh pengguna di seluruh dunia. Popularitas ini menunjukkan bahwa aplikasi Filmora menjadi salah satu aplikasi penyuntingan video yang banyak diminati oleh masyarakat untuk menunjang berbagai kebutuhan kreatif terutama produksi konten digital.

Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna, aplikasi Filmora menerima banyak ulasan dari penggunanya yang tersebar di *platform Google Play Store*. Pada saat ini Filmora mendapatkan 1,09 juta ulasan dengan rating 4,6 yang diberikan oleh pengguna Filmora.



Gambar 1. 1 Halaman *Google Play Store* Aplikasi Filmora

Pada *Google Play Store* menyediakan fitur penilaian berupa rating, skor bintang antara 1 – 5, dan ulasan yang digunakan untuk menyampaikan opini dan tanggapan mereka terkait pengalaman aplikasi yang digunakan (Cahyaningtyas et al., 2021). Ulasan pengguna memberikan informasi terkait kualitas aplikasi yang mereka gunakan, namun karena jumlahnya banyak dan bersifat opini, serta tidak terstruktur, kondisi ini akan sulit dipahami secara manual. Dengan demikian, untuk

memahami bagaimana opini pengguna menilai sebuah aplikasi, perlu dilakukan analisis sentimen terhadap ulasan yang diberikan oleh pengguna (Farros et al., 2024).

Analisis sentimen adalah metode untuk mengkaji sebuah ekspresi perasaan didalam teks, dengan cara menganalisis teks dan memahami sentimen yang terkandung di dalamnya. Analisis sentimen dapat diterapkan untuk menganalisis opini yang muncul dalam ulasan pengguna di *Google Play Store* melalui pengolahan informasi. Proses ini juga dinamakan sebagai penambangan opini, dengan menggali, menguraikan, dan memproses informasi teks secara otomatis untuk mendapatkan data ulasan yang mencerminkan apakah opini bersifat, positif, netral, atau negatif (Friska Aditia Indriyani et al., 2023).

Penelitian terkait aplikasi Filmora masih terbatas terutama yang membahas langsung analisis sentimen ulasan pengguna aplikasi Filmora belum dilakukan. sebagian besar penelitian yang ada berfokus pada pemanfaatan aplikasi Filmora sebagai media pembelajaran, diantaranya penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika” oleh Yusuf pada tahun 2022, dan ada juga penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Filmora Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Editing Video Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Bone” oleh Muhammad Alfian Iqbal pada tahun 2023. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan menggunakan pembahasan yang berbeda yaitu dengan menggunakan pendekatan analisis sentimen terhadap ulasan pengguna yang tersedia di platform online *Google Play Store*.

Untuk melakukan analisis sentimen, ada berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengolah dan mengklasifikasikan ulasan pengguna. Salah satu metode yang umum digunakan adalah Naive Bayes. Naive Bayes merupakan sebuah metode dalam *machine learning* yang memanfaatkan perhitungan probabilitas dan statistik yang didasari karya dari ilmuwan Inggris, yaitu *Thomas Bayes*. Dengan cara kerja menghitung peluang atau probabilitas kejadian di masa depan berdasarkan pengalaman dari kejadian sebelumnya (Anindya et al., 2023). Dalam konteks analisis sentimen, metode ini dapat digunakan untuk mengklasifikasikan sentimen positif, negatif, atau netral dari ulasan pengguna terhadap sebuah aplikasi (Akbar & Nirwana Samrin, 2023).

Menurut (Ardilla et al., 2021) metode Naive Bayes ini memiliki peforma kinerja lebih baik dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode yang lain. Pada penelitian yang dilakukan oleh Perdana (2023) dengan judul penelitian “*Komparasi Algoritma Naive Bayes, Support Vector Machine, dan Logistic Regression pada Analisis Sentimen Aplikasi Transportasi Online*”. Hasil dari ketiga pengujian metode atau algoritma pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa Naive Bayes memiliki kinerja terbaik dengan akurasi 88,5%, lebih unggul dibandingkan Logistic Regression dengan akurasi 85,6% dan Support Vector Machine dengan akurasi 85,5%.

Pada penelitian analisis sentimen lainnya, yang dilakukan oleh Aditiya (2025) dengan judul penelitian “*Analisis Sentimen Kepuasan Masyarakat terhadap Aplikasi “INFO BMKG” Menggunakan Naive Bayes, SVM, dan KNN*”. Hasil dari pengujian pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode Naive Bayes

memiliki peforma terbaik dengan tingkat akurasi sebesar 79.84% lebih unggul dibandingkan metode KNN dengan akurasi 74.35% dan SVM dengan akurasi 72.26%. Berdasarkan pernyataan dari beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini memilih untuk menggunakan metode Naive Bayes agar mendapatkan hasil klasifikasi sentimen yang akurat.

Dengan pemanfaatan metode Naive Bayes pada penelitian tentang analisis sentimen ulasan pengguna aplikasi Filmora ini, diharapkan dapat menemukan unsur – unsur yang dihargai dan dikritik oleh pengguna, seperti tampilan *interface*, *bug*, iklan, dan fitur. Informasi ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang terkait apa saja yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas layanan dan menjawab kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode Naïve Bayes dalam mengklasifikasikan atau mengkategorikan ulasan pengguna di *Google Play Store* pada penggunaan aplikasi Filmora?
2. Bagaimana hasil sentimen pengguna terhadap aplikasi Filmora dengan menggunakan metode klasifikasi Naïve Bayes?
3. Berapa peforma tingkat akurasi yang dihasilkan oleh metode Naïve Bayes dalam melakukan klasifikasi ulasan pengguna aplikasi Filmora?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya mengambil data ulasan pengguna aplikasi Filmora yang tersedia di *Google Play Store*.
2. Sentimen yang dianalisis akan diklasifikasi pada tiga kategori utama yaitu ulasan positif, ulasan netral, dan ulasan negatif.
3. Pengambilan 4000 data ulasan dan difokuskan pada ulasan pengguna yang relevan dari aplikasi Filmora di *website Google Play Store*
4. Pengolahan data dilakukan menggunakan *tools* berbasis *cloud*, yaitu Google Colab
5. Metode yang digunakan untuk analisis adalah metode Naïve Bayes.
6. Ulasan yang akan diklasifikasi hanya yang berbahasa Indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis sentimen terhadap opini masyarakat mengenai penggunaan aplikasi Filmora melalui identifikasi ulasan pengguna yang tersedia di *Google Play Store*.
2. Mengetahui dan mengevaluasi tingkat akurasi metode Naïve Bayes dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan aplikasi Filmora di *Google Play Store*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang data *mining* dan *machine learning*, khususnya dalam penerapan metode Naïve Bayes untuk klasifikasi data, serta meningkatkan keterampilan dalam menerapkan metode ilmiah dengan isu nyata di bidang teknologi informasi. Hasil dari

penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan konsep atau tema yang serupa

2. Bagi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Pekajangan Pekalongan

Penelitian ini dapat menjadi salah satu bukti kontribusi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer dalam pengembangan ilmu di bidang analisis dan pengolahan data. Dengan adanya penelitian ini, fakultas dapat mendukung mahasiswa untuk menghasilkan penelitian yang selaras dengan perkembangan teknologi masa kini. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan meningkatkan reputasi fakultas dalam menghasilkan lulusan yang berkontribusi di dunia industri teknologi informasi.

3. Bagi Pengguna

Penelitian ini menjadi media evaluasi pengguna terhadap kualitas layanan dan fitur yang digunakan. Membantu mengetahui apa saja yang disukai dan dikeluhkan oleh pengguna lain. Informasi ini juga dapat memberikan referensi kepada calon pengguna dalam mempertimbangkan penggunaan aplikasi Filmora.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu : bagian awal skripsi, bagian isi skripsi, dan bagian akhir skripsi

1. Bagian awal skripsi

Pada bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi

Bagian isi terdiri atas lima bab, yaitu: pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup. Bab I (Pendahuluan) berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan skripsi. Bab II (Landasan Teori) berisi teori yang mendasari permasalahan. Bab III (Metode Penelitian) berisi tentang langkah – langkah yang ditempuh untuk memecahkan masalah yaitu pemilihan masalah, merumuskan masalah, analisis dan pemecahan masalah, dan penarikan simpulan. Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan sebagai jawaban dari permasalahan. Bab V (Penutup) berisi tentang simpulan dan saran yang diajukan dalam penelitian

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran – lampiran