

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media Sosial merupakan salah satu media yang sangat besar dalam berbagi cerita dari setiap individu, baik berupa gambar maupun tulisan. Dalam perkembangannya sudah muncul lebih dari puluhan media sosial yang tersebar di seluruh penjuru negeri ini. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan tingkat pengguna media sosial tertinggi, lebih dari setengah dari total jumlah keseluruhan penduduk di Indonesia[1] . Dengan kondisi saat ini media sosial menjadi sangat penting dalam penyebaran informasi.

Instagram merupakan salah satu dari sekian banyak media sosial yang banyak diminati oleh masyarakat, terutama untuk anak-anak muda. Dengan berbagai fitur dan tampilan yang menarik menjadi salah satu poin yang menjadikan instagram merupakan media sosial favorit bagi mereka. Didalam sini pengguna tidak hanya dapat membagikan gambar saja, melainkan mereka juga dapat membuat deskripsi pada objek foto tersebut. Dalam foto yang pengguna bagikan juga, terdapat fitur *tagging location* agar orang-orang melihat foto tersebut dapat mengetahui dimana lokasi dari foto tersebut. Selain itu pengguna yang melihat foto tersebut dapat memberikan komentar mereka sebagai kesan terhadap objek yang dilihat, baik itu positif maupun negatif.

Terdapat banyak penelitian terkait penelitian mengenai *tagging location*, seperti misalnya mengklasifikasikan daya tarik turis terhadap suatu kota[2]. Penelitian tersebut menggunakan algoritma X-means dalam penerapannya untuk mengklasifikasikan gambar dari media sosial flickr. Oleh karena itu pada Tugas Akhir ini akan berfokus pada menganalisa sentiment berdasarkan komentar dari pengguna di Instagram dengan menggunakan algoritma Bidirectional LSTM. Algoritma ini merupakan algoritma yang cocok dalam melakukan analisa tulisan, terutama tulisan yang panjang[3]. Analisa yang dilakukan untuk mengetahui komentar persentasi komentar positif dan negatif dari objek wisata yang telah ditentukan. Hasilnya nanti akan dijadikan sebuah acuan terhadap daya tarik turis terhadap suatu daerah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada Proposal Tugas Akhir ini, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan digunakan, yaitu:

1. Bagaimana mengetahui sentiment masyarakat terhadap objek wisata di kota Bandung berdasarkan kolom komentar instagram?
2. Bagaimana performa dari algoritma BiLSTM pada klasifikasi sentimen objek wisata di kota Bandung?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir ini yaitu:

1. Merancang sebuah sistem untuk menganalisa sentiment terhadap objek wisata di kota Bandung.
2. Melakukan pengujian performa BiLSTM pada klasifikasi sentimen objek wisata di kota Bandung

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan Masalah yang digunakan dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Algoritma yang digunakan Bidirectional LSTM.
2. Postingan yang digunakan hanya di Kota Bandung dan sekitarnya
3. Berupa website informasi
4. Hanya menentukan komentar Positif dan Negatif
5. *Geo Tagged* digunakan untuk mengambil data komentar dari sebuah postingan objek wisata
6. Tidak dapat menganalisa kalimat negasi

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam pembuatan Tugas Akhir metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai materi yang digunakan dalam pembuatan sistem. Studi literatur ini di dapatkan dari artikel, buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan sistem yang dibuat.

## 2. Analisa dan Perancangan

Analisa dan perancangan dilakukan untuk mengetahui bagaimana model dalam sistem dibuat, alur kerja dari sistem.

## 3. Implementasi dan Pengujian

Setelah sistem dibuat masuk ke tahap implementasi dan pengujian. Metode ini dilakukan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik dan mendapatkan nilai hasil yang diharapkan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

#### 2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II berisi mengenai dasar-dasar teori yang akan digunakan pada penelitian ini untuk memecahkan masalah yang diambil dari berbagai sumber.

#### 3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab III berisi mengenai konsep dasar pengembangan permainan yang dibuat, perancangan permainan, flowchart, dan use-case diagram.

#### 4. Bab IV Implementasi Dan Pengujian Sistem

Bab IV berisi tentang pengujian keakuratan sistem dan analisis hasil penelitian.

#### 5. Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta rekomendasi ataupun saran untuk penelitian selanjutnya