

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	19
2.2.1 <i>Cyberbullying</i>	19
2.2.2 Deteksi <i>Cyberbullying</i>	19
2.2.3 Media Sosial X	20
2.2.4 Pemain Sepak bola	21
2.2.5 <i>Long Short-Term Memory (LSTM)</i>	22
2.2.6 <i>Word embedding</i>	25
2.2.7 Python.....	25
2.2.8 Pandas	26
2.2.9 <i>Natural Language Tool-Kit (NLTK)</i>	26
2.2.10 Tensorflow	27
2.2.11 Keras	27
2.2.12 Matplotlib	27
2.2.13 Sastrawi.....	28

2.2.13 Google Colab	28
2.2.14 Visual Studio Code.....	29
2.2.15 Pengumpulan Data.....	29
2.2.16 <i>Data Labelling</i>	29
2.2.17 <i>Data Pre-processing</i>	30
1.2.18 <i>Data Splitting</i>	31
1.2.19 <i>Modelling</i>	31
2.2.19 <i>Hyperparameter Tuning</i>	32
2.2.20 <i>Undersampling</i>	33
2.2.21 <i>Evaluation</i>	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	36
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	36
3.3 Diagram Alir Penelitian	36
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	46
4.1 Studi Literatur	46
4.2 Pengumpulan Data	46
4.3 <i>Data Labelling</i>	46
4.4 <i>Data Pre-processing</i>	47
4.5 <i>Data Splitting</i>	50
4.6 <i>Modelling</i>	51
4.7 <i>Evaluation</i>	52
4.8 <i>Hyperparameter Tuning</i>	53
BAB V Kesimpulan dan Saran	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	xii