BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi khususnya internet, kini banyak media sosial yang muncul seperti *Twitter*, *Facebook*, dan *Foursquare*. Pengguna media sosial biasanya menulis tentang kehidupan mereka, opini, dan membahas isu yang sedang terjadi. Sehingga media sosial dapat menjadi sumber data sentimen masyarakat.

Foursquare merupakan salah satu media sosial, di mana pengguna bisa melakukan *check-in* pada suatu tempat dan memberi komentar (*tips*) pada tempat tersebut. Bagi seseorang yang sedang mencari pilihan tempat makan, *Foursquare* dapat digunakan untuk mencari pilihan tempat makan. Kita bisa membaca komentar (*tips*) dari seseorang yang sudah pernah *check-in* untuk menentukan apakah tempat makan tersebut *recommended* atau tidak. Bila jumlah komentar sedikit, kita masih bisa membaca dan menarik kesimpulannya. Namun bila terdapat ratusan bahkan ribuan komentar, sangat sulit bagi kita untuk membaca dan menarik kesimpulan secara utuh.

Klasifikasi sentimen bertujuan untuk mencari tahu polaritas dari sentimen positif, negatif dan netral. Salah satu metode yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah klasifikasi sentimen adalah Naïve Bayes, karena metode ini dapat mengklasifikasikan opini kedalam opini positif, negatif, maupun netral.

Dari permasalahan di atas, diperlukan adanya suatu sistem yang dapat digunakan untuk mengklasifikasi komentar sehingga didapat kesimpulan *recommended* atau tidaknya tempat makan tersebut. Hal ini dapat membantu seseorang yang sedang mencari tempat makan untuk menentukan *recommended* atau tidaknya tempat makan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu bagaimana mengklasifikasi sentimen kuliner pada *Foursquare* secara otomatis.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada :

a. Sistem dikembangkan dalam bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai basis datanya.
b. Metode yang digunakan dalam pengklasifikasian ini adalah *Naïve Bayes Classifier* dan tidak membandingkan dengan dengan metode yang lain.
c. Data tempat makan yang digunakan berasal dari API *Foursquare*, dan tempat makan berada di Yogyakarta.
d. Tidak membahas lokasi maupun *route*.
e. Tidak membahas autentifikasi dan keamanan sistem.
f. Tidak membandingkan *rating* antar tempat makan.
g. Menggunakan 180 data *training* secara acak dari *tips Foursquare*.

h. Untuk data testing menggunakan 30 *tips* dari *Foursquare*.

i. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat suatu sistem yang dapat mengklasifikasi sentimen kuliner pada *Foursquare* secara otomatis menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier.*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu seseorang yang sedang mencari tempat makan untuk menentukan *recommended* atau tidaknya suatu tempat makan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Pada bagian awal adalah halaman judul skripsi meliputi informasi skripsi seperti judul, nama dan NIM mahasiswa, logo institusi, nama institusi, jurusan, program studi dan tahun. Halaman persetujuan untuk pengesahan skripsi oleh ketua jurusan dan dosen pembimbing.

Intisari adalah suatu sinopsis yang menggambarkan isi keseluruhan skripsi, yang mencakup masalah utama yang diteliti dan ruang lingkupnya, metoda yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan kesimpulan utama.

Kata pengantar berisi pernyataan penghargaan penulis kepada pihak-pihak yang berjasa dalam penyelesaian penulisan skripsi. Daftar isi

berisi urutan halaman penulisan mulai dari halaman judul sampai daftar pustaka. Kemudian daftar gambar dan daftar tabel yang ada dalam skripsi.

Bab I. Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori berisi teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

Bab III. Metode Penelitian berisi penjelasan tentang pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topik skripsi berikut pemodelannya. Analisis sistem, perancangan sistem, perancangan tabel, relasi tabel, dan perancangan antarmuka.

Bab IV. Implementasi dan Pembahasan berisi penjelasan tentang pelaksanaan implementasi berdasarkan pada hasil perancangan. dan pengujian program aplikasi atau kinerja sistem.

Bab VI. Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan (hasil yang didapatkan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus skripsi.

Bagian akhir Daftar Pustaka berisi urutan buku, informasi situs internet, atau sumber lain yang digunakan sebagai acuan dan referensi dalam skripsi.