

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejak ditemukannya sistem internet, orang-orang dapat berkomunikasi atau bersosialisasi dengan mudah. Seiringan dengan berkembangnya pengguna internet, semakin banyak jejaring sosial yang dapat digunakan untuk saling berkomunikasi, seperti Facebook, Twitter, Ask.fm, Path, dan lain-lain. Dengan munculnya banyak media sosial, semakin banyak juga orang-orang yang menuliskan opini atau pendapat mereka terhadap suatu masalah yang sedang terjadi di dunia nyata pada media sosial yang ada.

Orang-orang yang terdapat pada suatu golongan pekerjaan yang sama pada umumnya akan menulis pendapat yang hampir sama terkait dengan suatu masalah yang sedang muncul, dan setiap golongan pekerjaan memiliki kata yang paling sering muncul yang berbeda. Dengan demikian, dibuatlah penelitian ini yang bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat mendeteksi pekerjaan seseorang lewat *tweet* yang ditulis dengan cara mengidentifikasi gaya bahasa yang digunakan oleh sang penulis *tweet*, lalu mencocokkannya dengan *training dataset* yang dimiliki.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah bagaimana membuat aplikasi yang dapat mendeteksi pekerjaan seseorang lewat *tweet* yang ditulis dengan dasar hipotesis bahwa dengan kemunculan kata tertentu secara n-gram dapat menentukan jenis pekerjaan seseorang.

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat diambil tujuannya untuk membuat aplikasi yang dapat mendeteksi pekerjaan seseorang lewat *tweet* yang ditulis.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Memilih empat profesi sebagai acuan penelitian (politisi, artis, musisi, dan pelajar).
2. Mengambil semua *tweet* baik *tweet* murni maupun *re-tweet* dengan asumsi *re-tweet* kemungkinan besar memiliki konten atau isi yang sesuai dengan pekerjaan masing-masing.
3. Pembuangan emoticon masih belum semua dilakukan (hanya menghilangkan karakter Non-ASCII).

#### 1.5 Ruang Lingkup Kajian

Ruang Lingkup yang terdapat dalam *Software* adalah:

1. Input: *tweet* pengguna media sosial Twitter.
2. Output: hasil dari pengujian *profiling* penulis *tweet* yang isinya adalah pekerjaan penulis *tweet*.

#### 1.6 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari dokumen-dokumen dari pihak yang terkait yaitu *tweet* dari pengguna masing-masing kelompok yang sudah ditentukan. Kelompok yang sudah ditentukan adalah musisi, pelajar, artis, dan politikus.

#### 1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

##### BAB I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

##### BAB II. Kajian Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada

### BAB III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi tentang penjelasan analisis suatu keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, dan gambaran arsitektur sistem.

### BAB IV. Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini berisi tentang penjelasan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

### BAB V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang penjelasan rencana pengujian sistem serta pengujian akan diuji dan dilakukan.

### BAB VI. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat