

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini dalam masyarakat terdapat bermacam-macam trend yang sedang terjadi, sehingga diperlukannya pengamatan akan trend terkini. Dengan memanfaatkan suatu trend yang terdapat dalam masyarakat, seseorang dapat melakukan suatu hal yang dapat menguntungkan, seperti membuka bisnis, berjualan, dan lain-lain. Namun terlebih dahulu kita harus mengetahui apakah trend yang sedang in saat ini. Salah satu cara untuk mengetahuinya adalah dengan membuat quisioner, angket, atau lainnya, namun cara tersebut kurang efektif karena membutuhkan banyak waktu, pengeluaran, dan mencari subjek penelitian. Karena itu terpikirlah untuk membuat aplikasi yang dapat menganalisis potensi pasar berdasarkan trend.

Dalam aplikasi yang akan dibuat ini akan meneliti potensi sebuah trend untuk pangsa pasar yang diambil dari social media yaitu Twitter. Aplikasi akan mengambil data yang sudah di fetch sebelumnya dari database. Aplikasi pun dapat menentukan positif atau negatifnya sebuah tweet, sehingga kita dapat menganalisis sebuah trend beserta sentiment statement-nya.

Sebenarnya sudah ada aplikasi yang serupa yaitu Sasbuzz yang memiliki fitur untuk analisis marketing dan mendeteksi negative statement terkait produk tertentu dalam Twitter. Pada aplikasi ini akan diimplementasikan beberapa fitur dari Sasbuzz tersebut seperti analisis sentiment statement yang terdapat pada Tweet. Namun Sasbuzz adalah aplikasi berbayar sehingga kurang dapat dilakukan untuk research purpose, maka dibuatlah ide untuk membuat aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka terdapat rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana mendeteksi potensi pangsa pasar beerdasarkan data Twitter?
2. Bagaimana menganalisis sentimen pada data tweet?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pembuatan sistem adalah:

1. Dengan membangun sistem untuk menganalisa pangsa pasar berbasis sentiment , geografis, dan kesegaran data.
2. Dengan menerapkan algoritma Naïve Bayes, dimana setiap *tweet* akan dikategorikan kedalam 3 kelas, yaitu: negatif, netral, dan positif.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup yang terdapat dalam *Software* adalah:

1. Input: *tweet* pengguna media sosial Twitter yang sudah terdapat dalam *database*.
2. Output: hasil dari *sentiment analysis* yang diproses dari data dalam *database*..

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari dokumen-dokumen dari pihak yang terkait yaitu *tweet* dari pengguna yang berada di Indonesia.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika pembahasan penulisan laporan tugas akhir akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab 2 berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab 3 berisi tentang penjelasan analisis suatu keadaan, kebutuhan sistem, perancangan pembuatan sistem, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab 4 berisi tentang penjelasan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab 5 berisi tentang penjelasan rencana pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat.

