

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi belajar bahasa adalah sebuah media pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan mempelajari bahasa dari negara, yang mana saat ini di minati oleh pengguna dari seluruh kalangan mempelajari seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia dan bahasa lainnya yang menyediakan fitur baik berbicara, menulis, mendengarkan maupun membaca dengan memilih level terendah sampai tertinggi yang dapat diunduh pada aplikasi *Google Play Store*. Berdasarkan informasi berita [validnews.id](https://validnews.id/kultura/minat-orang-indonesia-belajar-bahasa-asing-meningkat) pada tanggal 16 Maret 2022 pada laman (<https://validnews.id/kultura/minat-orang-indonesia-belajar-bahasa-asing-meningkat>, 2022). Minat orang Indonesia terhadap bahasa asing semakin meningkat ditunjukkan dari rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna yaitu orang Indonesia dalam belajar bahasa asing semakin meningkat. Latar belakang yang menjadi dasar bagi pelaksanaan pembelajaran bahasa asing di berbagai tingkatan pendidikan dapat dipaparkan sebagai berikut. Pertama, sebagian besar ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang apapun ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya, sehingga penguasaan bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya akan memberikan jalan bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan ilmu pengetahuan, atau menyebarkan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia. Kedua, masyarakat modern saat ini telah menjadi masyarakat dunia yang tak lagi tersekat-sekat oleh jarak ataupun waktu berkat adanya kemajuan di bidang teknologi informasi dan transportasi (I. Santoso, 2014).



Gambar 1. 1 Statistik Jumlah Ulasan Pengguna Aplikasi Belajar Bahasa

Sumber : *Google Play Store*

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap aplikasi belajar bahasa yang terdapat di *Google Play Store* penulis melakukan riset beberapa aplikasi yang mana memiliki nilai score di atas 4 diantaranya, yaitu: *Cakap, Cake, Duolingo, HelloTalk* dan *Tandem*. Penelitian Analisis Sentimen pengguna aplikasi bahasa menggunakan algoritma *Naïve Bayes* penulis akan menganalisis dan menjabarkan bagaimana gambaran umum persepsi pengguna aplikasi belajar bahasa berdasarkan ulasan terkait dampak yang diberikan oleh aplikasi tersebut baik positif maupun negatif. Analisis bertujuan untuk memberikan informasi kepada para pengguna aplikasi ke para pengguna dan pihak yang bersangkutan agar dapat mengelola dan menggunakan aplikasi dengan baik. Pada analisis sentimen penelitian dengan menerapkan algoritma *Naïve Bayes* dengan bantuan bahasa pemrograman *Python* dan algoritma *Naïve Bayes*. Algoritma *Naïve Bayes* akan dimanfaatkan sebagai metode untuk menghasilkan prediksi terhadap suatu ulasan, apakah dalam kategori positif atau negatif. Algoritma *Naïve Bayes* dipilih karena telah banyak digunakan pada proses *text mining* dan akurasi yang tinggi berdasarkan studi literatur penelitian yaitu “Analisis Sentimen Pengguna Aplikasi *Duolingo* Menggunakan Metode *Naïve Bayes* dan *Synthetic Minority Over Sampling Technique*” Hasil dari dua metode dalam penelitian ini menemukan bahwa hasil tertinggi didapatkan menggunakan algoritma *Naive Bayes* dengan *synthetic minority over-sampling technique* (SMOTE) dimana memiliki tingkat akurasi 91,95% dan AUC sebesar 0.740. (Chohan et al., 2020). Dengan penerapan algoritma *Naïve Bayes* juga memberikan manfaat yaitu dapat mempersingkat waktu pengklasifikasian dalam analisis sentimen. Bahasa pemrograman *Python* akan digunakan dalam proses *text mining*, dari *Data preprocessing* hingga pengklasifikasian analisis sentimen dengan algoritma *Naïve Bayes*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum persepsi pengguna aplikasi belajar bahasa berdasarkan ulasan pada aplikasi *Cakap, Cake, Duolingo, HelloTalk* dan *Tandem* pada website *Google Play Store*?
2. Bagaimana performa algoritma *Naïve Bayes* dalam mengklasifikasikan persepsi pengguna aplikasi belajar bahasa menjadi kelas positif dan negatif?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dataset yang akan diklasifikasi hanya data ulasan pengguna aplikasi belajar bahasa pada *Google Play Store* yaitu aplikasi *Cakap*, *Cake*, *Duolingo*, *HelloTalk* dan *Tandem*.
2. Data ulasan *Google Play Store* yang diambil hanya pada periode penelitian aplikasi *Cakap*, *Cake*, *Duolingo*, *HelloTalk* dan *Tandem* dilakukan.
3. Ulasan yang diambil adalah ulasan dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam analisis sentimen menggunakan *Python*.
5. Algoritma yang digunakan adalah *Naïve Bayes*.
6. Tidak ada perlakuan terhadap data untuk diubah menjadi *balanced class*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1 Mengetahui gambaran umum persepsi pengguna aplikasi belajar bahasa berdasarkan ulasan pada aplikasi *Cakap*, *Cake*, *Duolingo*, *HelloTalk* dan *Tandem* di *Google Play Store*.
- 2 Mengetahui performa algoritma *Naïve Bayes* dalam mengklasifikasikan persepsi pengguna aplikasi belajar bahasa menjadi kelas positif dan negatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dari penelitian :

1. Mengetahui gambaran umum mengenai persepsi pengguna aplikasi belajar Bahasa yaitu aplikasi *Cakap*, *Cake*, *Duolingo*, *HelloTalk* dan *Tandem* berdasarkan *rating Google Play Store*.
2. Dapat memudahkan pihak yang memiliki kepentingan untuk melihat persepsi pengguna dalam bentuk sentimen positif dan negatif serta mengetahui faktor sebab-akibat terjadinya, sehingga dapat fokus melakukan evaluasi serta perbaikan ke arah yang lebih baik.