

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan industri 4.0 ini, kehidupan manusia seharusnya memiliki segala macam kemudahan. Keberadaan teknologi informasi memiliki pengaruh yang besar terhadap peradaban manusia. Karena kemajuan teknologi, informasi dapat disebarluaskan dalam waktu singkat, salah satunya adalah penggunaan media sosial.

Media sosial adalah platform media yang berfokus pada kehadiran pengguna dan mempromosikan aktivitas dan kolaborasi mereka. Oleh karena itu, media sosial dapat dikatakan sebagai media online yang dapat mempererat hubungan antara pengguna dan koneksi sosial. Melalui perkembangan media sosial dapat membuat informasi dengan mudah tersebar di masyarakat. Segala bentuk informasi dapat disebar dengan mudah dan cepat, sehingga mempengaruhi pandangan, gaya hidup dan budaya suatu negara.

Twitter merupakan salah satu media sosial yang saat ini kembali aktif dan mulai menunjukkan peningkatan jumlah pengguna dan jumlah interaksi yang terjadi terutama pada pengguna di Indonesia, karena terdapat banyak sekali berita dan informasi yang dapat direspon dengan cepat dan tepat dari berbagai sudut pandang. Hal ini terjadi karena Twitter dapat memudahkan pengguna untuk mengakses berita sosial dan politik terbaru dan opini publik yang tidak dimuat di koran nasional maupun TV. Alasan mengapa Twitter begitu banyak digunakan adalah karena aksesnya yang mudah, jumlah follower yang tidak terbatas, dan jumlah karakter pesan singkat (tweet) hanya 140 karakter, sehingga maksud dan tujuan tweet pengguna dapat tersampaikan secara ringkas, padat dan jelas. Twitter awalnya adalah media sosial, namun sekarang telah menjadi forum diskusi berita atau pertanyaan terbuka dengan

kebebasan berbicara. Hal ini menjadikan Twitter tidak hanya berdampak positif, tetapi juga berdampak negatif bagi pengguna maupun non-pengguna Twitter, salah satunya adalah *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi. Korban yang mengalami *Cyberbullying* akan melibatkan gangguan fisik hingga psikologis seperti kesepian, kegelisahan, depresi yang lebih tinggi, dan merasa hargadirinya rendah. Selain itu korban yang mengalami *Cyberbullying* juga akan merasakan tekanan sehingga menunjukkan keinginan bunuh diri yang lebih tinggi

Data Kasus *cyberbullying* di Indonesia saat ini masih sulit ditemukan secara menyeluruh pada platform media sosial twitter ini. Namun baru-baru ini pemerintah Indonesia berkerjasama dengan POLRI tertanggal 24 februari 2021 telah meresmikan beroperasinya polisi virtual yang bertugas melakukan pelacakan dan memberikan peringatan kepada pengguna yang mengunggah postingan baik berupa text ataupun gambar yang berpotensi melanggar pidana pada UU ITE. Penyalahgunaan tentang sosial media diatur pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) nomor 11 tahun 2008 pasal 27 ayat 3 yang menyatakan tentang penyebaran nama baik atau penghinaan. *Cyberbullying* termasuk ke dalam kategori tersebut dimana terdapat penghinaan. Pihak Twitter pun sudah menyediakan fungsi dimana report tentang konten negatif tersebut secara tersendiri agar lebih cepat ditanggapi. Upaya yang dilakukan oleh Twitter dalam menangani *cyberbullying* juga diantaranya yaitu pembatasan *reply*, *rethink method*, pemblokiran, *mute* dan pelaporan akun. Namun, fitur - fitur tersebut belum dapat mengklasifikasikan ke dalam tipikal kalimat atau kata yang mengandung *cyberbullying* atau *Non-Cyberbullying*.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas tersebut, maka dibutuhkan adanya analisis sentimen untuk mengklasifikasikan tweet yang mengandung unsur *cyberbullying* atau *Non-Cyberbullying* berdasarkan *abusive*

word yang terdapat didalamnya. Sistem yang akan dibuat berbasis web dengan menggunakan metode klasifikasi dari *Sentiment Analylis* dengan algoritma *Support Vector machine* (SVM). Sehingga dengan adanya sistem ini nantinya diharapkan dapat membantu kinerja polisi virtual POLRI ini dalam mengidentifikasi tweet yang berpotensi melanggar pidana UU ITE tersebut dan secara tidak langsung akan meminimalisir pengguna untuk membuat konten Twitter yang mengandung unsur *cyberbullying*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada latar belakang, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana *abusive word* yang digunakan dalam tweet *cyberbullying* dapat mempengaruhi besar-kecilnya potensi pelanggaran pidana?
2. Bagaimana metode *Support Vector Machine* dapat digunakan dalam pengklasifikasian Analisis Sentimen pada konten tweet *cyberbullying*?
3. Bagaimana performa metode *Support Vector Machine* dalam proses pengklasifikasian analisis sentiment pada konten tweet *cyberbullying*?

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka ditentukan beberapa batasan dalam pengerjaannya yaitu sebagai berikut:

1. Data yang dianalisis adalah data *tweets* dari media sosial Twitter menggunakan Bahasa Indonesia. Data *Tweets* yang diambil tidak melebihi dari 100 *tweets*.
2. Daftar query kata *abusive word* untuk perhitungan bobot *tweet* terbatas.
3. Metode yang digunakan untuk klasifikasi adalah *Support Vector Machine*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam proses pembuatan yaitu PHP, CSS dan JavaScript.
5. *Platform* yang digunakan pada penelitian ini adalah berbasis web menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL.

1.4 Tujuan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan proses text processing untuk membersihkan dokument tweet dari atribut yang tidak dibutuhkan.
2. Mengimplementasikan proses pembobotan TF-IDF untuk mengetahui bobot setiap term atau kata dan *abusive word* yang sering digunakan dalam setiap dokumen tweet.
3. Mengimplementasikan metode *Support Vector Machine* untuk melakukan klasifikasi sentiment cyberbullying pada media sosial twitter.
4. Menguji tingkat akurasi metode *Support Vector Machine* dalam mengklasifikasikan sentiment cyberbullying pada media sosial twitter.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang ingin diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan hasil pengklasifikasian dari *Support Vector Machine* terhadap *Sentiment Analysis* twitter.
2. Memberikan pengetahuan tentang konten twitter dan *abusive word* yang berpotensi mengandung *cyberbullying*.
3. Secara tidak langsung dapat membangun *mindset* untuk selalu berpikir sebelum bertindak khususnya di media sosial twitter.
4. Memperoleh hasil *preprocessing* kata pada data *tweet* yang sudah terstruktur semaksimal mungkin.
5. Menunjukkan kecendrungan interaksi pengguna twitter dalam konten-konten tweetnya terhadap pengguna lain maupun terhadap kondisi sosial masyarakat, ekonomi dan politik pemerintahan di Indonesia yang masih banyak mengandung *abusive word* dan mengarah kepada unsur *cyberbullying* yang dapat melanggar tindak pidana UU ITE.

6. Memberikan Informasi sentimen positif dan negatif terhadap konten tweet yang mengandung *abusive word* di dalamnya.

1.6 Metode Penelitian

Adapun Metode Penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dipelajari literatur dan perencanaan serta konsep awal untuk membentuk program yang akan dibuat yaitu didapat dari referensi buku, internet, maupun sumber-sumber lainnya.

2. Pengumpulan Data dan Analisis

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan program, serta melakukan analisa atau pengamatan pada data yang sudah terkumpul untuk selanjutnya diolah lebih lanjut.

3. Analisis dan Perancangan Sistem

Setelah selesai pada tahap pengumpulan data dan analisis maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisa dan perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan dari sistem yang akan dibuat untuk selanjutnya akan diproses lebih lanjut.

4. Pembuatan Program

Setelah tahap perancangan sistem maka tahap selanjutnya adalah pembuatan program. Pada tahap ini, semua desain sistem yang telah dirancang akan diterapkan kedalam bahasa pemrograman.

5. Uji Coba Program

Setelah program selesai dibuat maka dilakukan pengujian program untuk mengetahui apakah program tersebut telah bekerja dengan benar dan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

6. Pembuatan Kesimpulan

Pada tahap akhir ini adalah pembuatan kesimpulan atau ringkasan dari penelitian ini dan kesimpulan tentang program yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penyusunan laporan penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

BAB II Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Tinjauan pustaka dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *software* yang digunakan dalam pembuatan program atau keperluan saat penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB III berisi uraian mengenai rancangan sistem yang akan dibuat. Pada bab ini akan dilakukan analisis terhadap kebutuhan fungsionalitas dan non-fungsionalitas sistem, desain penjadwalan, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB IV menjelaskan tentang implementasi dari hasil perancangan keseluruhan sistem beserta penjelasan dan evaluasi hasil dari penerapan penjadwalan.

BAB V : PENUTUP

BAB V Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari hasil analisa serta pengujian, sehingga diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya.