

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut (Maringka et al., 2021) musik telah menjadi salah satu bentuk karya seni sejak dahulu kala, dikarenakan musik sudah ada sejak ribuan tahun bisa disebut sebagai bentuk seni kuno. Hingga abad ke-21, musik telah mengalami beberapa perubahan dan perkembangan. Musik masih populer di kalangan generasi muda meski sudah dikembangkan selama berabad-abad. Menurut (Andaryani, 2019) musik tercipta karena seseorang memiliki bakat tertentu mengungkapkan pikiran yang mungkin muncul tiba-tiba ataupun secara sengaja. Sama seperti seseorang yang menggunakan kata-kata untuk menyampaikan suatu konsep ataupun menggunakan komposisi vokal dalam mengekspresikan perasaan batinnya. Termasuk jenis seni lainnya, musik mencerminkan perasaan individu atau masyarakat.

Menurut (Daffa Rhajendral & Trianasari, 2021) mengatakan bahwa musik adalah hobi seluruh umat manusia, dan sering digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan emosi atau perasaan pendengarnya. Mendengarkan musik sudah menjadi aktivitas sehari-hari yang bisa dilakukan kapan saja, dari cara tradisional mendengarkan konser langsung, mentransfer piringan hitam, kaset, CD, dan lain-lain hingga *platform streaming* digital seperti Spotify, Apple Music, Deezer, dan lain-lain yang dapat diputarkan melalui perangkat yang terhubung ke Internet. Menurut (Andaryani, 2019) musik dipilih sebagai bentuk transisi untuk berbagai aktivitas. Hal ini dilakukan karena musik memiliki efek yang dapat mempengaruhi perasaan seseorang, misalnya sebagai penyemangat atau *mood booster* yang dapat membawa energi positif bagi pendengarnya.

Menurut (Nurhalimah et al., 2022) perkembangan teknologi semakin hari semakin berkembang pesat, hal ini banyak dijadikan sebagai peluang bisnis atau industri, salah

satunya adalah industri musik. Masyarakat saat ini mulai meninggalkan radio, televisi, CD, DVD dan MP3, kemudian beralihlah ke layanan *streaming* untuk memudahkan pengguna mengakses informasi kapan pun dan di mana pun. *Streaming* musik merupakan salah satu layanan yang digunakan oleh para pendengar musik. Menurut (Karyono et al., 2019) penggunaan teknologi dapat memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas sekaligus mengubah cara hidup manusia. Salah satu teknologi yang saat ini sedang diminati adalah aplikasi *streaming* musik. Aplikasi *streaming* musik adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna mendengarkan musik legal secara online.

Menurut (Nurhalimah et al., 2022) Spotify merupakan penyedia layanan *streaming* musik nomor satu di dunia. Layanan *streaming* musik terpopuler yang paling banyak digunakan oleh pendengar musik saat ini. Spotify menawarkan berbagai fitur lagu berdasarkan kategori seperti lagu, nama artis, album, dan genre. Menurut (Andry & Tjee, 2019) Spotify memiliki dua model langganan yaitu gratis dan premium. Pengguna layanan gratis dan berbayar memiliki tingkat kualitas layanan yang berbeda. pengguna layanan premium Spotify mendapatkan kelebihan diantaranya yaitu tidak terdapat iklan, meningkatkan kualitas musik, dan memungkinkan pengguna mengunduh musik untuk didengarkan secara offline. Selain itu, Pengguna Spotify yang menggunakan model layanan gratis tidak bisa meniru karakteristik layanan berbayar.

Meningkatnya jumlah ulasan di aplikasi yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi yang paling relevan. Analisis sentimen adalah salah satu alat yang tersedia yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang ulasan secara efisien dan efektif. pada analisis sentimen dikembangkan algoritma *Machine Learning* yang merupakan cabang dari kecerdasan buatan dengan membandingkan dua metode *Support Vector Machine*, dan *Logistic Regression*.

Berdasarkan penelitian (Erfina et al., 2020) yang berjudul “Analisis Sentimen Aplikasi Pembelajaran Online Di Play Store Pada Masa Pandemi Covid-19

Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM)” menghasilkan akurasi pada Ruang Guru sebesar 83,33%, kedua Zenius sebesar 82,67%, ketiga Kelas Pintar sebesar 82,00%, keempat Edmodo sebesar 74,67%, dan kelima Google Classroom sebesar 64,33%, serta penelitian lainya (Assaidi & Amin, 2022) dengan judul “Analisis Sentimen Evaluasi Pembelajaran Tatap Muka 100 Persen Pada Pengguna Twitter Menggunakan Metode Logistik Regression” menghasilkan akurasi sebesar 78,57%, precision 76,92%, recall 83,3 % dan nilai F1-Score sebesar 80%. Dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing metode sebelumnya, peneliti mempertimbangkan untuk membandingkan kedua metode tersebut untuk mengukur akurasi tertinggi sebagai analisis sentimen pada aplikasi Spotify menggunakan metode *Support Vector Machine*, dan *Logistic Regression*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah belum adanya pembahasan sentimen *netral*, *not satisfied* dan *satisfied* berdasarkan *review* dari aplikasi Spotify.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Menerapkan metode *Support Vector Machine* (SVM) dan *Logistic Regression* untuk menganalisis *review* pada aplikasi Spotify.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian yang berfokus pada perbandingan kedua metode algoritma pada analisis sentimen di aplikasi Spotify peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dalam menyesuaikan parameter disetiap algoritma dan mencapai tingkat akurasi klasifikasi yang lebih tinggi.

## **1.5 Struktur Penulisan**

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I BERISI PENDAHULUAN.**

Pada bab ini peneliti akan mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian serta struktur penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir.

### **BAB II BERISI TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.**

Pada bab ini peneliti akan menguraikan penelitian-penelitian terdahulu, serta berbagai teori dan segala hal yang berhubungan dengan topik penelitian.

### **BAB III BERISI METODE PENELITIAN.**

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang alur dan metode penelitian, serta alat yang digunakan untuk menyusun perancangan sistem, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

### **BAB IV BERISI HASIL DAN PEMBAHASAN.**

Pada bab ini peneliti akan memaparkan seluruh hasil pengujian dan penelitian serta analisis dan pembahasan mengenai penelitian yang telah diimplementasikan.

### **BAB V BERISI KESIMPULAN DAN SARAN.**

Pada bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian tersebut. Peneliti juga akan menuliskan saran untuk pihak-pihak terkait, serta kata penutup. Pada bagian akhir, peneliti akan menyertakan daftar pustaka dan sejumlah lampiran yang relevan seperti gambar, tabel, skema, screenshot program aplikasi dan lain sebagainya.