

**ANALISIS SENTIMEN APLIKASI DISNEY+ HOTSTAR PADA
GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE SUPPORT
VECTOR MACHINE**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ALI BUDIMAN SYAH

12190132

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

Pengetahuan tanpa tindakan adalah sia-sia, dan tindakan tanpa pengetahuan adalah kegilaan.

(Abu Hamid Al-Ghazali)

Dengan Mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Subaedi Balasi dan ibu Eti Rohaeti yang telah membesarkan saya dan selalu mendukung, membimbing, memotivasi, dan memberi apa yang terbaik bagi saya serta selalu mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
2. Adik tercinta Khaleda Balasi yang selalu memberi semangat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman dan kerabat yang selalu memberi dukungan dan semangat.

Tanpa mereka,

Saya dan karya ini tak akan pernah ada

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Ali Budiman Syah

NIM : 12190132

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Program Studi : Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul “**Analisis Sentimen Aplikasi Disney+ Hotstar pada Google Play Store Menggunakan Metode Support Vector Machine**”, sudah asli (orisinil) dan tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu atau ada pihak lain yang mengklaim. Bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil buatan seseorang, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universita Nusa Mandiri** dicabut atau dibatalkan.

Bogor, 4 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Ali Budiman Syah

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ali Budiman Syah
NIM : 12190132
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif (Non-executive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul : **“Analisis Sentimen Aplikasi Disney+ Hotstar pada Google Play Store Menggunakan Metode Support Vector Machine”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif** ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bogor, 4 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Ali Budiman Syah

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ali Budiman Syah
NIM : 12190132
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : ANALISIS SENTIMEN APLIKASI DISNEY+ HOTSTAR
PADA GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN
METODE SUPPORT VECTOR MACHINE

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 16 Agustus 2023

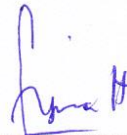
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Titin Prihatin, M.Kom.

 13/10/23

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Frisma Handayanna, M.Kom



Penguji II : Duwi Cahya Putri Buani, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Analisis Sentimen Aplikasi Disney+ Hotstar pada Google Play Store Menggunakan Metode Support Vector Machine**” adalah hasil karya tulis asli Ali Budiman Syah dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini tanpa seizin dari pemilik.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulisan dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini :

Nama : Ali Budiman Syah

Alamat : Jl. Tari Kolot No.16 Tarikolot, Citeureup, Kabupaten Bogor 16810

No. Telepon : 081293329221

Email : bu1972bu@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dalam keadaan sehat, yang berjudul “Analisis Sentimen Aplikasi Disney+ Hotstar pada Google Play Store Menggunakan Metode Support Vector Machine”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) Universitas Nusa Mandiri. Berdasarkan hasil penelitian dalam observasi sendiri dan juga beberapa sumber literatur yang mendukung teori di dalam skripsi ini. Tanpa bimbingan, dan doa dari semua pihak penulis percaya penulisan skripsi ini belum pasti akan lancar. Pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Orang tua dan adik tercinta yang selalu mendo'akan, mendukung, dan memotivasi yang terbaik.
2. Ibu Dr. Dwiza Riana, S.Si, M.M, M.Kom, selaku Ketua Universitas Nusa Mandiri.
3. Bapak Arif Hidayat, S.S. M.Hum, Selaku Plt. Wakil Ketua II Bidang Noon Akademik Universitas Nusa Mandiri.
4. Ibu Titin Prihatin, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi.
5. Bapak/Ibu dosen Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan S1.
6. Rekan-rekan seperjuangan kelas 12.8A.10.
7. Dan untuk saya sendiri terimakasih sudah berjuang sampai saat ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan di masa depan yang akan datang, semoga skripsi ini bisa berguna bagi para pembaca pada umumnya.

Bogor, 4 Agustus 2023

Penulis,



Ali Budiman Syah



ABSTRAK

Ali Budiman Syah (12190132), Analisis Sentimen Aplikasi Disney+ Hotstar pada Google Play Store Menggunakan Metode Support Vector Machine

Menonton film adalah salah satu hiburan populer saat lelah. Apalagi saat ini banyak tersedia aplikasi film secara online dari yang gratis hingga berbayar yang menawarkan berbagai genre film dan bisa ditonton dimana saja secara online menggunakan *smartphone*. *Disney+ Hotstar* merupakan aplikasi prabayar film online subtitle bahasa indonesia dan dubbing bahasa indonesia yang dapat mempermudah untuk penonton. Pengguna dapat menonton koleksi konten kreasi *Disney*, *Marvel*, *Star Wars*, *National Geographic* dan lainnya. Aplikasi *Disney+ Hotstar* ini tersedia di *Google Play*. Aplikasi *Disney+ Hotstar* cukup diminati untuk mengisi waktu saat dirumah. Pelanggan juga dapat memberikan pendapat dan opini melalui ulasan atau komentar pada *Disney+ Hotstar* yang disediakan oleh *Google Play*. Komentar yang diberikan cukup beragam komentar tersebut sangat berpengaruh besar bagi pihak pengembang aplikasi *Disney+ Hotstar* karena meliputi komentar yang positif dan negatif. Penilai positif dan negatif berdasarkan bintang atau jumlah unduhan tidak terlalu berarti karena kolom komentar perlu menjadi pertimbangan. namun rating yang ditampilkan dengan berbagai ulasan bukan berarti bahwa keinginan atau masalah pengguna terpenuhi. Untuk itu diperlukan analisis sentimen yang didapat dari mengklasifikasikan ulasan sentimen pengguna. Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan algoritma Support Vector Machine dengan pembagian 2 kategori, kategori positif dan negatif. hasil yang didapat dari hasil penelitian ini nilai *accuracy* 72,83%, nilai *precision* 73,28%, nilai *Recall* 85,29%, nilai *F-Measure* 78,83%, dan nilai AUC 0,787 dengan total true positif 1721 dan true negatif 3914 dari total 7737 data.

Kata kunci: Analisis Sentimen, Support Vector Machine, Disney+ Hotstar, ulasan, aplikasi

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Ali Budiman Syah (12190132), Sentiment Analysis for the Disney+ Hotstar Application on the Google Play Store Using the Support Vector Machine Method.

Watching movies is a popular form of entertainment when you are tired. Moreover, currently there are many online film applications available from free to paid which offer various film genres and can be watched anywhere online using a smartphone. Disney+ Hotstar is a prepaid application for online films with Indonesian subtitles and Indonesian dubbing which can make things easier for viewers. Users can watch a collection of content created by Disney, Marvel, Star Wars, National Geographic and others. The Disney+ Hotstar application is available on Google Play. The Disney+ Hotstar application is quite popular to fill your time at home. Customers can also provide views and opinions through reviews or comments on Disney+ Hotstar provided by Google Play. The comments given were quite varied. These comments had a big influence on the developers of the Disney+ Hotstar application because they included both positive and negative comments. Positive and negative ratings based on stars or number of downloads don't really matter because the comments column needs to be taken into consideration. However, the rating displayed with various reviews does not mean that the user's wishes or problems are met. For this reason, sentiment analysis is needed which is obtained from classifying user sentiment reviews. This research was carried out using the Support Vector Machine algorithm with a division into 2 categories, positive and negative categories. The results obtained from this research were an accuracy value of 72.83%, a precision value of 73.28%, a Recall value of 85.29%, an F-Measure value of 78.83%, and an AUC value of 0.787 with a total of 1721 true positives and 3914 true negatives. from a total of 7737 data.

Keywords: Sentiment Analysis, Support Vector Machine, Disney+ Hotstar, reviews, applications

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Laras, “23 Aplikasi Nonton Film Gratis di Android atau Laptop, Lengkap!,” *balitteknologikaret.co.id*. Accessed: May 19, 2023. [Online]. Available: <https://balitteknologikaret.co.id/aplikasi-nonton-film-gratis/>
- [2] T. Hartono, “12 Hal Perlu Tahu Tentang Disney+ Hotstar,” *fastpay.co.id*. Accessed: May 19, 2023. [Online]. Available: <https://www.fastpay.co.id/blog/12-hal-perlu-tahu-tentang-disney-hotstar.html>
- [3] S. I. Nurhafida and F. Sembiring, “Analisis Sentimen Aplikasi Novel Online di Google Play Store Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM),” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 317–327, 2022.
- [4] U. Kulsum, M. Jajuli, and N. Sulistiyowati, “Analisis Sentimen Aplikasi WETV di Google Play Store Menggunakan Algoritma Support Vector Machine,” *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 6, no. 2, pp. 205–212, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- [5] luthfanida, “ANALISIS SENTIMEN DATA TWITTER MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES DAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM) TENTANG PRESIDEN JOKOWI 3 PERIODE,” *Journal of Information Technology Research*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [6] F. S. Pamungkas and I. Kharisudin, “Analisis Sentimen dengan SVM, NAIVE BAYES dan KNN untuk Studi Tanggapan Masyarakat Indonesia Terhadap Pandemi Covid-19 pada Media Sosial Twitter,” vol. 4, pp. 628–634, 2021, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [7] B. Liu, *Sentiment Analysis: Mining Opinions, Sentiments, and Emotions*. New York: Cambridge University Press, 2015.
- [8] Tim EMS, *Berburu Aplikasi Terhebat di Google Play*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [9] A. Amanda, “Apa Itu Disney+ Hotstar?,” *Jagad Media*. Accessed: Jul. 27, 2023. [Online]. Available: <https://www.jagadmedia.id/2020/11/apa-itu-disney-hotstar.html>
- [10] P. G. Naik, G. R. Naik, and M. B. Patil, *Conceptualizing Python in Google COLAB*. Shashwat Publication, 2021.
- [11] J. Deny, S. Muhammad, H. Herman, and E. Syahril, *Teknik Evaluasi Cluster: Solusi Menggunakan Python dan RapidMiner*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [12] W. Budiharto, *Machine Learning and Computation Intelligence*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016.
- [13] F. O. Awalullaili, D. Ispriyanti, and T. Widiari, “KLASIFIKASI PENYAKIT HIPERTENSI MENGGUNAKAN METODE SVM GRID SEARCH DAN SVM GENETIC ALGORITHM (GA),” *Jurnal Gaussian*, vol. 11, no. 4, pp. 488–498, Feb. 2023, doi: 10.14710/j.gauss.11.4.488-498.

- [14] R. I. Alhaqq, I. Made, K. Putra, and Y. Ruldeviyani, "Analisis Sentimen terhadap Penggunaan Aplikasi MySAPK BKN di Google Play Store," *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* |, vol. 11, no. 2, 2022.
- [15] D. Gunawan, D. Riana, D. Ardiansyah, F. Akbar, and S. Alfarizi, "Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 4, no. 1, pp. 2442–2436, 2020, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [16] D. Darwis, E. Shintya Pratiwi, A. Ferico, and O. Pasaribu, "PENERAPAN ALGORITMA SVM UNTUK ANALISIS SENTIMEN PADA DATA TWITTER KOMISI PEMBERANTASAN KORUPSI REPUBLIK INDONESIA," *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 7, no. 1, 2020.
- [17] Styawati, N. Hendrastuty, A. Rahman Isnain, and A. Yanti Rahmadhani, "Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (IJPIT)*, vol. 6, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://situs.com>
- [18] A. Witanti, B. Yogyakarta Jl Raya Wates-Jogjakarta, K. Sedayu, K. Bantul, and D. Istimewa Yogyakarta, "ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP VAKSINASI COVID-19 PADA MEDIA SOSIAL TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)," *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika) P-ISSN*, vol. 5, pp. 2622–6901, 2022.
- [19] T. Fazar Tri Hidayat and dan Azhari Ali Ridha, "Analisis Sentimen Pemindahan Ibu Kota Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 14, no. 2, 2021.
- [20] A. Yadi kuntoro, T. Asra, L. Effendi, and R. Ocanitra, "SENTIMENT ANALYSIS ON GOJEK AND GRAB USER REVIEWS USING SVM ALGORITHM BASED ON PARTICLE SWARM OPTIMIZATION," *Jurnal PILAR Nusa Mandiri*, vol. 16, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://gataframework.com/textmining>
- [21] M. R. Nadhif, D. Wisnu Brata, and B. Rahayudi, "Analisis Sentimen Data Ulasan Pengguna Aplikasi TIX ID di Indonesia pada Google Play Store menggunakan Support Vector Machine," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 8, pp. 3932–3937, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>