

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Di era digital modern ini, masyarakat Indonesia sudah berhubungan dengan internet. Kenyamanan ini bisa dirasakan dari berbagai sudut. Aplikasi pinjaman online adalah alat yang membantu yang membutuhkan keuangan dengan mudah menggunakan perangkat aplikasi yang membantu kebutuhan finansial dalam mendapatkan uang muka tanpa kendala.[1]

Pinjaman online adalah pinjaman yang diberikan oleh lembaga secara online. Pengajuan pinjaman biasanya dilakukan melalui aplikasi di lembaga keuangan. Adanya pinjaman online membuat proses peminjaman menjadi lebih mudah dan cepat serta tidak membutuhkan banyak tenaga.

Pinjaman online sendiri merupakan bukti kemajuan teknologi keuangan (*fintech*). Pihak yang berminat cukup mengisi formulir online, melalui proses verifikasi dan mengajukan pinjaman tergantung jumlah yang dibutuhkan. Setelah proses pembayaran atau persetujuan, pelanggan menerima dana kredit.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) saat ini memiliki 106 penyedia layanan kredit online yang berbadan hukum. Selain data tersebut, saat ini terdapat 86 penyedia layanan peminjaman online ilegal. Dengan bertambahnya jumlah ini, anda akan mulai berpikir untuk memilih aplikasi pinjaman online yang dapat diandalkan.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melaporkan *fintech lending* atau pinjaman online (*pinjol*) di Indonesia mencapai Rp 20,53 Triliun pada Agustus 2023. Jumlah peminjaman meningkat sedikit sebesar 0,78% dibandingkan bulan sebelumnya (*month-on-month/mom*) yang sebesar 20,37 Triliun. Sementara itu, penyaluran kredit nasional pada Agustus 2023 meningkat sebesar 6.87% (*year-on-year/yoy*) dibandingkan Agustus 2022. Dari total peminjaman tersebut, sebesar 8,01 Triliun atau 39,05% dari jumlah peminjaman tersebut diberikan kepada sektor produksi.

Dalam melakukan pinjaman online, media sosial dapat digunakan sebagai media transaksi perbankan. Google Play Store merupakan salah satu media internet yang menyediakan jenis aplikasi peminjaman uang online. Resiko juga harus diperhatikan saat mengambil pinjaman online oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ulasan pengguna terhadap aplikasi pinjaman online untuk meminimalkan seringnya terjadi kejadian penipuan.

Aplikasi Play Store telah menjadi platform utama bagi pengguna perangkat Android untuk mencari dan mengunduh aplikasi, namun dengan ribuan Aplikasi yang tersedia, memahami ulasan pengguna adalah hal yang penting untuk menentukan kualitas Aplikasi dan kepuasan pengguna. Dalam penelitian ini, kami mengusulkan metode untuk menganalisis ulasan Aplikasi Play Store menggunakan *Support Vector Machine* (SVM).

Metode SVM telah terbukti efektif untuk klasifikasi teks, termasuk analisis sentimen. Dengan menggunakan pendekatan ini, kami mengklasifikasikan ulasan aplikasi Play Store menjadi dua kategori utama: positif dan negatif. Data training diperoleh dengan mengumpulkan review pengguna terhadap aplikasi Cairin Peminjaman Uang Online di Play Store.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data review. Preprocessing Text (meliputi *Tokenizing*, Penghapusan Stopword, dan Normalisasi Text), ekstraksi fitur menggunakan TF-IDF, dan SVM menyertakan pelatihan model. Model yang dilatih dievaluasi menggunakan metrik kinerja seperti akurasi presisi, recall, dan F1-score.

Hasil percobaan menunjukkan bahwa teknik SVM memiliki kinerja yang baik dalam mengklasifikasikan review aplikasi Play Store ke dalam kategori positif dan negatif. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi alat yang berguna bagi pengembang aplikasi untuk memahami persepsi pengguna terhadap aplikasinya dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau ditingkatkan.

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Permasalahan

Tidak adanya analisis sentimen secara otomatis pada aplikasi Cairin Aplikasi Peminjaman Online. Sebab, pengembang masih menggunakan ulasan sebagai tolak ukur sentimen sehingga akurasi masih rendah.

1.2.2. Usulan Solusi

Oleh karena itu, peneliti mengusulkan untuk melakukan analisis sentimen dengan menggunakan *Support Vector Machine* yang memiliki akurasi yang lebih tinggi dibandingkan metode penelitian sebelumnya.

1.2.3. Pertanyaan Penelitian

Berapa *akurasi score recall*, akurasi presisi dan *f1-score* terbaik menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM) dalam analisis sentimen pada data ulasan aplikasi Cairin : Peminjaman Uang online pada Google Play Store dengan menggunakan kernel linear, *Polynimial*, dan RBF yang berbeda?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan

1. Penerapan data klasifikasi dengan menggunakan metode support vector machine yang bertujuan untuk mencapai akurasi optimal
2. Mengolah data kolom review unduhan untuk mengklarifikasiannya menjadi ulasan negatif dan positif
3. Analisis Aplikasi Cairin Peminjaman Uang Online di Google Play Store

1.3.2. Manfaat

1. Mengetahui hasil kinerja metode support vector machine pada pengklarifikasian
2. Dengan memilih aplikasi berdasarkan skor akurasi yang kami dapat rekomendasikan kepada masyarakat yang ingin melakukan pinjaman online

3. Bagi yang melakukan penelitian terkait, menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

1.4. Batasan Masalah

1. Data yang digunakan adalah dari ulasan Aplikasi Cairin Peminjaman Uang Online
2. Data yang digunakan berasal dari ulasan Google Play Store yang merupakan data terbaru dari data komentar terbaru yang di ambil pada 26 Maret sampai 8 juli 2024
3. Dalam penelitian ini proses pelabelan menggunakan skor 1 adalah negatif dan skor 5 adalah positif
4. Pelabelan divalidasi oleh ahli bahasa Indonesia, pada penelitian ini menggunakan pelabelan oleh guru Bahasa Indonesia yaitu Bapak Sutrisno
5. Kernel yang digunakan adalah Kernel Linear, Kernel *Polynomial*, dan kernel RBF

1.5. Sistematika Proposal

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta batasan penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengulas teori yang berkaitan dengan penelitian ini, termasuk metode yang digunakan sebelumnya, dan penelitian terkait sebelumnya.

BAB III METODE USULAN

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka pada bab ini mengulas metode pengumpulan data dan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan mengenai uji coba, tahapan pembuatan program dan hasil uji coba menggunakan metode *Support Vector Machine*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai hasil uji coba