

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan telah merambah berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Perkembangan pesat dari berbagai teknologi, khususnya perangkat *mobile*, mendorong lahirnya beragam aplikasi pada ponsel pintar yang mencakup bidang hiburan, pendidikan, kesehatan, hingga bisnis. Hal ini disebabkan karena karakteristik perangkat *mobile* yang dinilai praktis, serta kini lebih dikenal dengan istilah *smartphone* [1].

Menurut data terbaru dari DataReportal, sebanyak 212 juta orang yang menggunakan internet dan sebanyak 365 juta sambungan seluler aktif yang ada di Indonesia dari awal tahun 2025[2]. Hal ini menandakan bahwa penggunaan *Smartphone* memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mengakses informasi dan memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan efisien.

Kemajuan ini memberikan kontribusi besar dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam ranah hiburan, khususnya musik. Kehadiran aplikasi digital musik sangat membantu baik bagi musisi pemula maupun profesional dalam mengakses informasi serta mendukung proses pembelajaran alat musik, seperti tutorial, ulasan, dan tren terkini yang tersedia secara *real-time* melalui perangkat seluler. Dalam konteks ini, aplikasi musik digital diharapkan mampu menjadi sarana bantu bagi pengguna dalam mempelajari alat musik. Salah satu fitur penting dalam aplikasi musik digital adalah *tuner*, yang berguna untuk menyetem nada pada alat musik seperti gitar. Fitur ini sangat bermanfaat, terutama bagi pemula yang belum terbiasa menyetem nada secara manual, berbeda dengan musisi profesional yang memiliki kepekaan nada tinggi. Oleh karena itu, kehadiran aplikasi *tuner* sangat berperan dalam membantu penyetelan alat musik dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan serta tingkat akurasi dalam pengukuran nada guna memastikan kualitas suara optimal.

Dengan mempertimbangkan pentingnya dua aspek tersebut, industri musik digital telah menghadirkan solusi melalui pengembangan aplikasi *tuner* yang inovatif, salah satunya adalah GuitarTuna. Aplikasi ini dikembangkan oleh Yousician dan telah digunakan oleh lebih dari 100 juta pengguna di seluruh dunia, dengan *rating* ulasan mencapai 4.7 bintang di platform Google Play Store. Tingginya *rating* menunjukkan bahwa banyak pengguna merasa puas dengan layanan aplikasi ini, sehingga bisa menjadi pertimbangan positif bagi pengguna lain sebelum mengunduh aplikasi [3]. Namun, meskipun memiliki *rating* tinggi, beberapa pengguna tetap mengeluhkan kekurangan pada aspek akurasi *tuner* serta performa aplikasi.

Meskipun aplikasi GuitarTuna merupakan aplikasi yang populer dengan *rating* tinggi, masih terdapat keluhan mengenai fitur dan performa aplikasi yang tetap penting untuk dianalisis supaya kualitas aplikasi berjalan optimal seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana persebaran sentimen pengguna terhadap aplikasi musik digital, khususnya GuitarTuna, yang merupakan aplikasi populer dengan banyaknya ulasan dari pengguna mengenai fitur dan kualitas aplikasi, karena masih terbatasnya kajian akademik yang membahas analisis sentimen di bidang aplikasi musik digital.

1.2. Rumusan Masalah

Masih minimnya studi yang memetakan sentimen pengguna berdasarkan aspek fitur, *bug*, pengalaman pengguna, dan kualitas suara pada aplikasi *tuner* alat musik menyebabkan kurangnya informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan aplikasi. Proses analisis yang dilakukan terhadap ribuan data ulasan pengguna aplikasi pasti membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, sehingga membutuhkan proses klasifikasi sentimen dengan metode yang tepat untuk data berukuran sedang dan data ulasan berupa teks.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sentimen pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi GuitarTuna berdasarkan analisis ulasan yang tersedia?
2. Bagaimana hasil akurasi metode *Support Vector Machine* (SVM) dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi GuitarTuna?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui sentimen pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi GuitarTuna berdasarkan analisis ulasan yang tersedia.
2. Mengetahui hasil akurasi metode *Support Vector Machine* (SVM) dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi GuitarTuna.

1.5. Batasan Masalah

Ruang lingkup atau batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

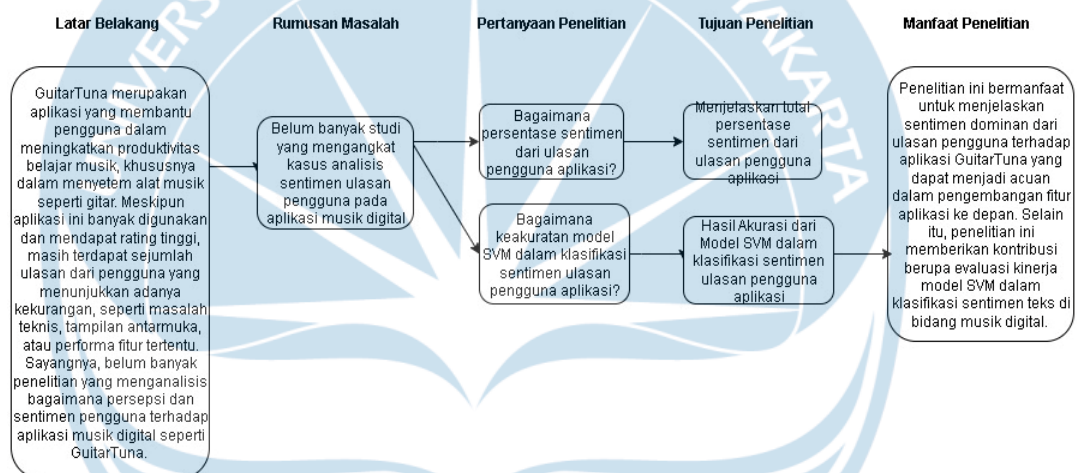
1. Sumber data diambil dari ulasan di platform Google Play Store.
2. Ulasan pada aplikasi GuitarTuna diambil berdasarkan data ulasan yang ada pada perangkat seluler (ponsel).
3. Data yang dikumpulkan terbatas pada ulasan berbahasa Indonesia dan Inggris.
4. Ulasan diambil pada waktu saat ini di tahun 2025 dari bulan Januari sampai Juni, untuk memastikan apakah ada perubahan mengenai aplikasi dibandingkan tahun 2024 (penelitian sebelumnya).

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi berupa persentase total sentimen dari ulasan pengalaman pengguna aplikasi GuitarTuna di Google Play Store.
2. Memberikan informasi berupa hasil akurasi dari metode SVM untuk kasus penelitian analisis sentimen ulasan pengguna aplikasi GuitarTuna.
3. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam bidang ulasan aplikasi musik digital.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan