

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	.v
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Kejahatan Komputer/ <i>Cyber Crime</i>	4
2.2. Kebocoran Data.....	4
2.3. Online Marketplace/E-Marketplace	4
2.4. Tokopedia.....	5
2.5. Twitter.....	5
2.6. Analisis Sentimen.....	6
2.7. <i>Text Processing</i>	6
2.8. TF-IDF	6
2.9. <i>K-Nearest Neighbor</i>	7
2.10. <i>Confusion Matrix</i>	8
2.11. Python	8
2.12. <i>Google Collaboratory</i>	9
2.13. Penelitian Terkait	9

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Objek penelitian	13
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	14
3.3. Prosedur Penelitian.....	15
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1. Pengumpulan Data	19
4.2. <i>Labelling Data</i>	20
4.3. <i>Text Processing</i>	20
4.4. <i>Feature Extraction</i>	34
4.5. Hasil Implementasi Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i>	34
4.6. Hasil Evaluasi.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1. Kesimpulan	38
5.2. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	42
RIWAYAT PENULIS.....	68



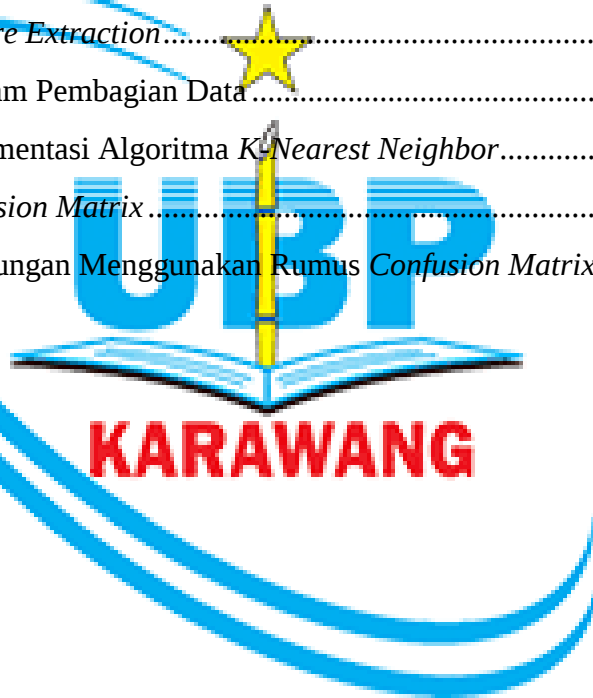
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terkait	9
Tabel 3.1. Tabel Sentimen Tweet Positif	13
Tabel 3.2. Tabel Sentimen Tweet Negatif	14
Tabel 4.1. Hasil <i>Cleaning</i>	21
Tabel 4.2. Hasil <i>Case Folding</i>	23
Tabel 4.3. Hasil <i>Tokenize</i>	25
Tabel 4.4. Hasil Normalisasi	27
Tabel 4.5. Hasil <i>Filtering/Stopwords</i>	30
Tabel 4.6. Hasil <i>Stemming</i>	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Tokopedia	5
Gambar 2.2. Logo Twitter.....	5
Gambar 2.3. Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i>	7
Gambar 2.4. Python.....	8
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian	15
Gambar 3.2. Tahapan Implementasi Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i>	17
Gambar 4.1. Kode Program <i>Crawling</i> Data Twitter Menggunakan <i>Python</i>	19
Gambar 4.2. <i>Labelling Data</i>	20
Gambar 4.3. Hasil <i>Feature Extraction</i>	34
Gambar 4.4. Kode Program Pembagian Data	34
Gambar 4.5. Hasil Implementasi Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i>	35
Gambar 4.6. Hasil <i>Confusion Matrix</i>	36
Gambar 4.7. Hasil Perhitungan Menggunakan Rumus <i>Confusion Matrix</i>	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Proposal Tugas Akhir	43
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	44
Lampiran 3. Lembar Perbaikan Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir	45
Lampiran 4. Lembar Perbaikan Ketua Penguji Sidang Tugas Akhir	46
Lampiran 5. Lembar Perbaikan Anggota Penguji I Sidang Tugas Akhir	47
Lampiran 6. Lembar Perbaikan Anggota Penguji II Sidang Tugas Akhir	48
Lampiran 7. Form Validasi Pemberian Label Sentimen.....	46
Lampiran 8. Data Penelitian.....	47
Lampiran 9. Kode Program.....	53
Lampiran 10. 5 <i>E-Commerce</i> Dengan Pengunjung Terbanyak di Indonesia.....	60
Lampiran 11. Jumlah Pengguna <i>E-Commerce</i> di Indonesia	61
Lampiran 12. Akun Why So Dank di <i>Raid Forum</i>	62
Lampiran 13. Akun <i>Shiny Hunter</i> di <i>Empire Market</i>	63
Lampiran 14. Data Yang Berhasil Bocor	64
Lampiran 15. Kebocoran data menurut sektor di Indonesia, Juni 2020.....	65

