

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi menuntut berbagai sektor untuk menggunakan sistem berbasis komputer demi meningkatkan efektivitas kerja (Novalia et al., 2020). Sistem Informasi Perguruan Tinggi Universitas Buana Perjuangan Karawang (SIPT UBP Karawang) merupakan aplikasi *Website* dibidang pendidikan untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan aktivitas administrasi perkuliahan seperti informasi akademik, Pengajuan Kartu Rencana Studi, Pembayaran UKT, dan informasi nilai. Adanya indikasi berdasarkan komentar pengalaman pengguna dalam pandangan negatif bahwa desain antarmuka aplikasi tersebut kurang intuitif. Tujuan peneliti ini untuk menganalisis sentimen pada komentar aplikasi SIPT UBP Karawang dan merancang perbaikan desain antarmuka.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aulia Rahman Isnain dkk tentang “*Sentiment Analysis of Government Policy On Corona Case Using Naive Bayes Algorithm*”. Penelitian ini merupakan gambaran dari penambahan teks menggunakan *Naive Bayes*, tujuan dari penelitian tersebut melakukan klasifikasi sentimen positif, negatif, dan netra mengenai sentimen di twitter mengenai aturan new normal. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat dengan seleksi fitur TF-IDF akurasi 81%, *Precision* 78%, *Recall* 91%, dan *f1-Score* 84% (Isnain et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Asmuliardi Muluk dkk tentang “Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna”. Peneliti melakukan perancangan ulang portal universitas disebabkan pengalaman pengguna yang tidak memuaskan. Metode *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini, dengan melakukan *Usability Testing* pada *prototype* hasil pancangan ulang mendapat skor SUS 83,33 termasuk kategori A (Arief et al., 2021).

Peneliti tertarik menggunakan metode *Naive Bayes* untuk menganalisis sentimen pengguna dengan mengklasifikan sentimen menjadi dua yaitu positif atau negatif.

Naive Bayes merupakan algoritma klasifikasi yang paling banyak disukai karena sederhana dan efektif (Wartumi et al., 2024). Metode *Design Thinking* digunakan untuk perancangan perbaikan desain antarmuka. Berdasarkan penelitian terdahulu metode *Naive Bayes* memiliki tingkat akurasi tinggi dalam representasi dari text mining, dan metode *Design Thinking* berhasil merancang *prototype* yang sesuai kemauan *user* dan memiliki skor tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sentimen analisis dari pengguna aplikasi SIPT UBP Karawang?
2. Bagaimana perubahan desain *user interface* setelah dianalisis terdapat kekurangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini dapat uraikan secara rinci adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis sentimen terhadap aplikasi SIPT UBP Karawang.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan data analisis berupa *design prototype user interface* untuk meningkatkan pada aplikasi SIPT agar lebih intuitif dan responsif.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa dan pengembang aplikasi. Manfaat penelitian ini di antaranya adalah:

1. Memberikan masukan kepada pengembang aplikasi untuk meningkatkan antarmuka dan fungsi aplikasi SIPT.
2. Memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi akademik dan administrasi anak mereka dengan lebih efisien.
3. Menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi serupa dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.