

INTISARI

Penelitian ini berjudul Analisis Sentimen Opini Pengguna Media Sosial Twitter terhadap Gameshow Clash of Champions by Ruangguru Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen opini pengguna Twitter terkait program Clash of Champions yang diselenggarakan oleh Ruangguru. Penelitian ini membatasi analisis pada dua kategori sentimen, yaitu positif dan negatif, dengan menggunakan metode Support Vector Machine (SVM) untuk klasifikasi sentimen. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik crawling untuk pengumpulan data, dilanjutkan dengan tahap preprocessing data yang meliputi pembersihan teks, tokenisasi, dan penghapusan stopwords. Pengambilan data dilakukan pada Januari 2024 hingga Desember 2024, dan diperoleh data mentah sebanyak 2.585 data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas sentimen yang terkandung dalam tweet pengguna Twitter terhadap program Clash of Champions adalah positif, dengan persentase mencapai 79,77%, sedangkan 20,23% sisanya mengandung sentimen negatif. Model SVM yang diterapkan berhasil mencapai akurasi 83% pada data uji, yang menunjukkan efektivitas metode ini dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna secara akurat. Analisis lebih lanjut memperlihatkan bahwa sentimen positif lebih dominan terkait dengan aspek hiburan dan edukasi yang disajikan oleh program ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa algoritma SVM terbukti efektif dalam mengidentifikasi sentimen positif dan negatif pada data opini pengguna Twitter mengenai program Clash of Champions. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan metode analisis sentimen di bidang pendidikan dan media sosial, serta memberikan wawasan berharga bagi Ruangguru dalam memperbaiki dan mengembangkan program mereka.

Kata kunci: analisis sentimen, Support Vector Machine (SVM), Clash of Champions, Twitter, Ruangguru

ABSTRACT

This research is titled Sentiment Analysis of Social Media Users' Opinions on the Clash of Champions Gameshow by Ruangguru Using the Support Vector Machine (SVM) Algorithm. This study aims to analyze the sentiment of Twitter users' opinions regarding the Clash of Champions program organized by Ruangguru. The research limits the analysis to two sentiment categories, namely positive and negative, using the Support Vector Machine (SVM) method for sentiment classification. The techniques used in this study include crawling for data collection, followed by data preprocessing, which includes text cleaning, tokenization, and stopword removal. Data collection was carried out from January 2024 to December 2024, and a total of 2,585 raw data points were obtained. The results of this study show that the majority of the sentiment in Twitter users' tweets about the Clash of Champions program is positive, with a percentage of 79.77%, while the remaining 20.23% contains negative sentiment. The applied SVM model achieved an accuracy of 83% on the test data, indicating the effectiveness of this method in accurately classifying user sentiment. Further analysis reveals that positive sentiment is more dominant in relation to the entertainment and educational aspects presented by the program. The conclusion of this research is that the SVM algorithm is effective in identifying positive and negative sentiment in Twitter users' opinions about the Clash of Champions program. This study also contributes to the development of sentiment analysis methods in the fields of education and social media and provides valuable insights for Ruangguru to improve and develop their program.

Keywords: sentiment analysis, Support Vector Machine (SVM), Clash of Champions, Twitter, Ruangguru