BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat telah mengalami perkembangan pesat, termasuk dalam bidang pemerintahan. Pemerintah Kabupaten Jember telah mengimplementasikan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM (Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia) sebagai salah satu inovasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas administrasi kepegawaian. Aplikasi ini memungkinkan pegawai untuk melakukan presensi secara daring, yang diharapkan dapat meningkatkan akurasi dan transparansi data kehadiran pegawai. Namun, seperti halnya implementasi teknologi baru lainnya, penerimaan dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi ini perlu dievaluasi untuk memastikan keberhasilan implementasinya (Ardiansyah dkk., 2023).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi penerimaan dan pengalaman pengguna adalah analisis sentimen. Analisis sentimen adalah proses otomatis untuk menentukan sikap atau perasaan seseorang terhadap suatu topik, produk, atau layanan berdasarkan teks yang mereka tulis, seperti ulasan atau komentar. Pada penelitian ini, analisis sentimen terhadap penggunaan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM akan dilakukan menggunakan algoritma *K-Nearest Neighbor* (KNN). Algoritma KNN adalah salah satu teknik pembelajaran mesin yang sering digunakan dalam analisis sentimen karena kemampuannya untuk mengklasifikasikan teks berdasarkan kemiripan dengan data latih yang telah ditentukan sebelumnya (Mahardika dkk., 2023)

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa analisis sentimen dapat memberikan wawasan yang berharga tentang persepsi pengguna terhadap aplikasi *mobile*. Misalnya, studi oleh Mahardika dan Larasati (2023) menunjukkan bahwa analisis sentimen pada ulasan aplikasi GOJEK menggunakan algoritma KNN dapat memberikan informasi yang berguna untuk meningkatkan layanan aplikasi tersebut.

Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis sentimen terhadap penggunaan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM di lingkungan Pemerintah Kabupaten Jember menggunakan algoritma KNN. Hasil dari analisis sentimen ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang aplikasi dan pengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas dan penerimaan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode analisis sentimen menggunakan algoritma KNN dalam konteks aplikasi *mobile*. Dengan tambahan penggunaan *wordcloud*, penelitian ini akan memberikan visualisasi poin-poin yang sudah baik dalam aplikasi serta area yang masih perlu ditingkatkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang telah diberikan sebelumnya rumusan masalah dari penelitian ini yaitu "Berapa tingkat akurasi, presisi, dan recall pada analisis sentimen penggunaan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM di lingkungan pemerintah kab. jember menggunakan algoritma *K-Nearest Neighbor*"?

1.3 Batasan Penelitian

Untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari topik yang telah ditetapkan, ada beberapa batasan penelitian, antara lain:

1. Data ulasan pengguna aplikasi presensi *mobile* BKPSDM di lingkungan Pemerintah Kab. Jember yang diambil pada tanggal 6 Juni – 12 Juni 2024.
2. Data ulasan pengguna aplikasi presensi *mobile* BKPSDM yang diperoleh dari jawaban kuesioner sebanyak 421 data. Data berlabel positif sebanyak 344 data dan berlabel negatif sebanyak 77 data dan tidak dilakukan oversampling data.
3. Penggunaan algoritma *K-Nearest Neighbor* untuk analisis sentimen menggunakan *Python*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu "Mengetahui tingkat akurasi, presisi, dan *recall* pada analisis sentimen penggunaan aplikasi presensi *mobile* BKPSDM di lingkungan pemerintah kab. jember menggunakan algoritma *K-Nearest Neighbor*".

1.5 Manfaat penelitian

Tugas akhir yang berjudul "Analisis Sentimen Penggunaan Aplikasi Presensi Mobile BKPSDM Di Lingkungan Pemerintah Kab. Jember Menggunakan Algoritma *K-Nearest Neighbor*" dibuat dengan harapan sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang bermanfaat bagi BKPSDM dalam melakukan evaluasi dan pengembangan aplikasi presensi *mobile* agar lebih optimal dan diterima oleh para pengguna.
2. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang analisis sentimen dan aplikasi presensi *mobile*.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi presensi *mobile* dalam mendukung disiplin dan akuntabilitas pegawai.
4. Dengan adanya dokumen ini dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya agar bisa dikembangkan lebih lanjut dan bisa di aplikasikan pada dunia.