

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Tahap Perencanaan	3
1.5.2. Tahap Pengumpulan Data.....	4
1.5.3. Tahap Analisis	4
1.5.4. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak	5
1.5.5. Tahap Pengujian Tujuan Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Analisis Sentimen	9
2.2. Pre-processing	10
2.2.1. Case Folding	11
2.2.2. Filtering	12
2.2.3. Tokenizing.....	12
2.2.4. Stopword Removal.....	13
2.2.5. Stanford Part Of Speech Tagger	14
2.2.6. Patern Knowledge.....	14

2.2.7. N-Gram	15
2.3. Learning Vector Quantization (LVQ)	15
2.4. Confusion Matrix	17
2.5. Metode Waterfall	19
2.6. Unified Modeling Language (UML).....	19
2.6.1. Usecase Diagram.....	19
2.6.2. Skenario Use Case.....	20
2.6.3. Activity Diagram.....	20
2.6.4. Sequence Diagram	20
2.6.5. Class Diagram	20
2.7. Python	21
2.8. Spyder	21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1. Analisis Masalah	23
3.2. Analisis Sistem.....	23
3.2.1. Analisis Data Masukan	24
3.2.2. Praprocessing	25
3.2.2.1. Proses Case Folding	25
3.2.2.2. Proses Filtering	27
3.2.2.3. Proses Tokenizing	29
3.2.2.4. Proses Stopword Removal	31
3.2.2.5. Proses POS Tagging.....	32
3.2.2.6. Proses Knowledge Pattern	33
3.2.3. Learning Vector Quantization.....	38
3.3. Analisis Fungsional.....	47
3.3.1. Analisis Pengguna Sistem.....	48
3.3.1.1. Use Case Diagram.....	49
3.3.1.2. Skenario Use Case.....	49
3.3.1.3. Skenario Use Case Analisis Sentimen	50
3.3.2. Activity Diagram.....	51
3.3.2.1. Activity Diagram Analisis Sentimen	51

3.3.3. Perancangan Perangkat Lunak	53
3.3.4. Perancangan Analisis Sentimen	53
3.3.5. Sequence Diagram	54
3.3.5.1. Sequence Diagram Analisis Sentimen	54
3.3.6. Class Diagram	56
3.3.7. Perancangan Antarmuka	57
3.3.7.1. Antarmuka Halaman Main Menu	57
3.3.7.2. Antarmuka Halaman Preprocessing	57
3.3.7.3. Antarmuka Halaman Lihat Data	58
3.3.7.4. Antarmuka Halaman Training Data Review	59
3.3.7.5. Antarmuka Halaman Testing Data Review	59
3.3.7.6. Antarmuka Halaman POS Tagger	60
3.3.7.7. Antarmuka Halaman LVQ	60
3.3.7.8. Antarmuka Halaman Akurasi LVQ	61
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	63
4.1. Implementasi	63
4.1.1. Implementasi Hardware	63
4.1.2. Implementasi Software	63
4.1.3. Implementasi Antarmuka	63
4.1.4.1. Implementasi Antarmuka Menu	64
4.1.4.2. Implementasi Antarmuka Praprocessing	64
4.1.4.2. Implementasi Antarmuka Halaman Pattern Knowledge	65
4.2. Pengujian Hasil Klasifikasi	66
4.3. Pengujian Confusion Matrix	72
4.3. Pembahasan Hasil Pengujian	76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	73
DAFTAR PUSTAKA	81