

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui sentimen-sentimen masyarakat Indonesia terhadap *metaverse*. Penelitian membutuhkan acuan dan landasan teori sehingga menghasilkan *output*

Penelitian pertama dilakukan oleh Ahmad dan Gata yang membahas mengenai sentimen analisis masyarakat Indonesia mengenai *metaverse*. Latar belakang penelitian ini adalah berita pengembangan teknologi *metaverse* yang dilakukan oleh perusahaan Facebook. Pengukuran tingkat sentimen menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM) dan data dari Twitter. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis data adalah R Studio yang dapat digunakan untuk pengolahan *array* dan matriks [25].

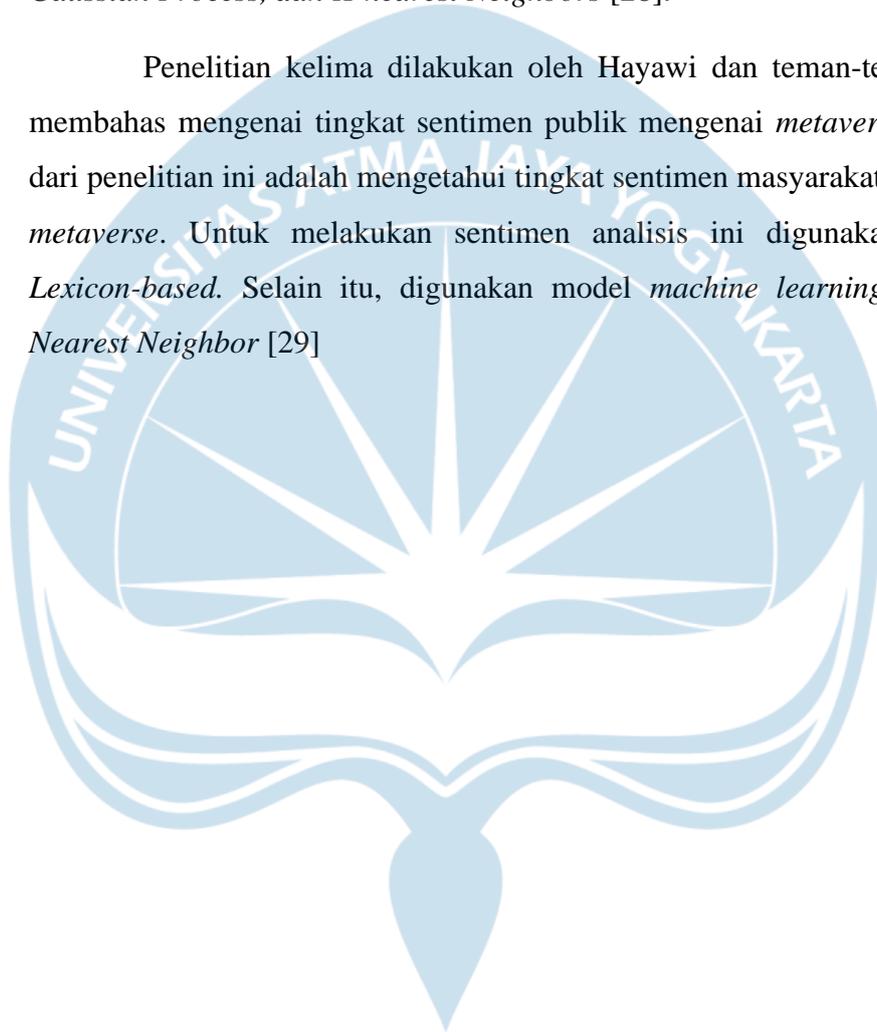
Penelitian kedua dilakukan oleh Sumayah yang membahas mengenai sentimen analisis masyarakat Indonesia mengenai *metaverse*. Penelitian dilakukan untuk memberikan solusi mengenai pro dan kontra tentang *metaverse* dengan mengetahui sentimentalitas masyarakat terhadap *metaverse*. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi para pelaku bisnis dan investor untuk melihat daya tarik masyarakat terhadap *metaverse*. Penelitian menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM) [26].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Akbari, Tukino, Huda, dan Muslih yang melakukan penelitian mengenai opini pengguna Twitter mengenai *metaverse*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai opini pengguna Twitter mengenai *metaverse*. Untuk mengumpulkan data, digunakan *library* Python yang dapat mencari kata kunci "*metaverse technology*" pada Twitter. Penelitian ini menggunakan metode *Lexicon Based* [27].

Penelitian keempat dilakukan oleh Julianto dan kawan-kawan yang meneliti mengenai algoritma penambangan data untuk prediksi SAND

metaverse. Latar belakang dari penelitian ini adalah popularitas *metaverse* yang bertujuan untuk memprediksi harga dari SAND *metaverse*. Penelitian ini menggunakan tujuh algoritma yaitu *Deep Learning*, *Linear Regression*, *Neural Network*, *Support Vector Machine*, *Generalized Linear Model*, *Gaussian Process*, dan *K-nearest Neighbors* [28].

Penelitian kelima dilakukan oleh Hayawi dan teman-teman yang membahas mengenai tingkat sentimen publik mengenai *metaverse*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat sentimen masyarakat mengenai *metaverse*. Untuk melakukan sentimen analisis ini digunakan metode *Lexicon-based*. Selain itu, digunakan model *machine learning* yaitu *K-Nearest Neighbor* [29]



Tabel 2.1 Tabel Perbandingan

Peneliti	Judul	Studi Kasus	Metode	Sumber Data
Ahmad dan Gata [25]	Sentimen Analisis Masyarakat Indonesia di Twitter Terkait <i>Metaverse</i> dengan Algoritma <i>Support Vector Machine</i>	Sentimen masyarakat Indonesia mengenai <i>metaverse</i>	Support Vector Machine	Twitter
Sumayah [26]	Analisis Sentimen Masyarakat Indonesia Terhadap <i>Metaverse</i> Menggunakan Algoritma <i>Support Vector Machine</i>	Sentimen masyarakat Indonesia mengenai <i>metaverse</i>	Support Vector Machine	Twitter
Akbari dkk [15]	<i>Sentiment Analysis of Twitter User Opinions Related to Metaverse Technology Using Lexicon based Method</i>	Sentimen pengguna Twitter mengenai <i>metaverse</i>	Lexicon based Method	Twitter

Julianto dkk [28]	<i>Data Mining Algorithm Testing For SAND Metaverse Forecasting</i>	Prediksi harga SAND	Lexicon based Method	Twitter
Hayawi dkk [29]	<i>Inevitable-Metaverse: A Novel Twitter Dataset for Public Sentiments on Metaverse</i>	Sentimen publik mengenai metaverse	Lexicon based Method	Twitter
Keda*	Analisis Sentimen Mengenai Metaverse di Indonesia	Sentimen masyarakat Indonesia mengenai metaverse	Sentistrength	Twitter