

**ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP
PENINGKATAN AKTIVITAS JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL X
MENGUNAKAN METODE *TEXT MINING* DENGAN *NAIVE BAYES***

Oleh :

Aqsal Rizky Rafsanjani (217006516057)



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2025**

**ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP
PENINGKATAN AKTIVITAS JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL X
MENGUNAKAN METODE *TEXT MINING* DENGAN *NAIVE BAYES***

PROPOSAL SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Sistem Informasi dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disusun Oleh:

Aqsal Rizky Rafsanjani

217006516057



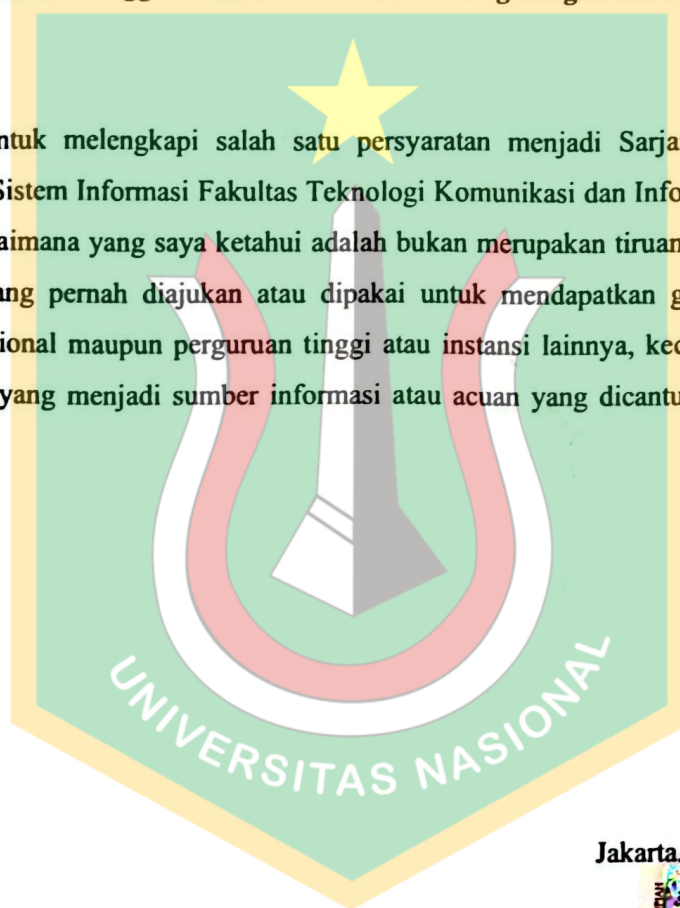
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

Analisis Sentimen Masyarakat terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online di Media Sosial X Menggunakan Metode Text Mining dengan Naive Bayes

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 2 September 2025



Aqsal Rizky Rafsanjani

217006516057

LEMBAR PERSETUJUAN REVIEW AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

Analisis Sentimen Masyarakat terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online di Media Sosial X Menggunakan Metode Text Mining dengan Naive Bayes

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Review Akhir Semester Genap 2024-2025 pada tanggal 27 Agustus Tahun 2025

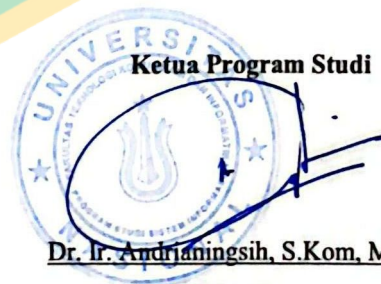


Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Arie Gunawan'.

Dr. Arie Gunawan, S.kom, MMSI

0410047808



Ketua Program Studi

Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom, MMSI

0303097902

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Aqsal Rizky Rafsanjani
NPM : 217006516057
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Rabu, 27 Agustus 2025

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Analisis Sentimen Masyarakat terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online di Media Sosial X Menggunakan Metode Text Mining dengan Naive Bayes

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Analysis of Public Sentiment towards the Increase in Online Gambling Activities on Social Media X Using the Text Mining Method with Naive Bayes

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL :	TGL :
	 	



LAMPIRAN 2

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI/KARYA ILMIAH/TESIS/DISERTASI

Nama : Agas Rizky Rafsanjani
NPM : 217006516057
Fakultas : Teknologi komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi

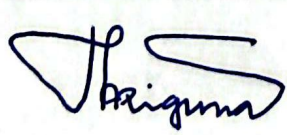
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA:

Analisis Sentimen masyarakat terhadap Peringatan
Aktivitas Judi online di media Sosial X menggunakan
metode text mining dengan Naive bayes

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS:

Analysis of Public Sentimen towards the Increase In Online
Gambling Activities on Social Media X using the text
Mining method with Naive bayes

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1/ Promotor	Pembimbing 2/ Co-Promotor	Ka. Prodi
TGL :	TGL :	TGL : <u>2/9/2025</u>
		

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi berjudul **“Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Di Media Sosial X Menggunakan Metode *Text Mining* Dengan *Naive Bayes*”** sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sarjana Sistem Informasi di Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penyelesaian penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada dosen pembimbing Tugas Akhir atas dedikasi, bimbingan, motivasi, dan pengertian yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan skripsi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Nurdin dan (Almh) Ibu Ina Trigunawati selaku orang tua peneliti yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil kepada peneliti. Senang sekali rasanya lahir di keluarga ini, selalu mendukung apapun yang anaknya inginkan dari kecil, terima kasih sekali lagi Mah, Pah, jika ada kehidupan lain, tetap menjadi orang tua abang ya.
2. Bapak Dr. Arie Gunawan, S.Kom., MMSI. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan ilmu nya sehingga penyusunan skripsi ini selesai.
3. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional yang telah mengajarkan peneliti ilmu teknologi dan pengalaman belajar dengan materi dengan fokus yang berbeda, sehingga wawasan peneliti bertambah dan pandangan terhadap ilmu teknologi yang semakin luas.
4. Nurwika Febrianna Sari dan Aris Nurhalim selaku keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan *financial* kepada peneliti.
5. Abija, Arga, Camelia, Dhila, Gandhi, Ronald, Sekar dan Tegar atas dukungan serta kerjasama yang telah diberikan selama masa awal perkuliahan hingga sampai saat ini.
6. Teruntuk sahabat penulis, Fatyah Sofyanti dan Arif Rahman Wicaksono, terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah dan memberikan kebahagiaan. Tidak pernah terbayang membeli kopi overprice itu. Kalau

tidak dengan kalian, mungkin penulis hanya makan baso tusuk depan kampus.

7. Terakhir kepada jodoh Aqsal Rizky Rafsanjani, kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun untuk saat ini keberadaanmu tidak tahu dimana, penulis meyakini bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya. Skripsi ini menjadi bukti nyata bahwa tidak ada perempuan manapun yang menemani perjuangan penulis saat menyelesaikan tugas akhir ini. Jika bertemu denganku sebagai jodoh dimasa depan, aku harap kamu tidak harus merasakan perasaan cemburu perih lain yang ada disini, semoga kelak kita bertemu dihari baik itu. Terima kasih sudah lahir ke bumi, senang sekali bisa jatuh cinta pada dirimu.

Penulis mengakhiri kata pengantar ini dengan harapan agar Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan keberkahan. Penulis juga terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun, sembari berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif di bidang Teknologi Informatika.

Jakarta, ... -

Aqsal Rizky Rafsanjani

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN

Sebagai sivitas akademik Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aqsal Rizky Rafsanjani

NIM : 217006516057

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Di Media Sosial X Menggunakan Metode *Text Mining* Dengan *Naive Bayes*

Beserta perangkat yang ada, dengan hak ini Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

(.....)

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	<i>xi</i>
<i>BAB I Pendahuluan</i>	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan	7
1.6 Kontribusi	8
<i>BAB II Tinjauan Pustaka</i>	<i>9</i>
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Sentimen.....	9
2.1.2 Twitter	9
2.1.3 Judi Online.....	10
2.1.4 Text Mining	10
2.1.5 Analisis	11
2.1.6 Naive Bayes.....	11
2.1.7 Klasifikasi Sentimen	12
2.1.8 Tokenizing.....	12
2.1.9 Stemming	12
2.1.10 Faktor Penyebab Perkembangan Judi Online	12
2.1.10 Regulasi dan Peran Pemerintah	13
2.2 Penelitian Terdahulu	13
<i>BAB III Metode Penelitian</i>	<i>21</i>
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Lokasi Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4 Tahapan Penelitian	23
<i>BAB IV Hasil dan Pembahasan.....</i>	<i>226</i>
4.1 Pemahaman Data	26
4.2 Preprocessing Data	27
4.3 Labeling Data	31
4.4 Data Transformation	31
4.5 Modelling Algoritma	33
<u><i>BAB V Kesimpulan dan saran.....</i></u>	<u><i>48</i></u>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian	22
Gambar 3. 2 Teknik Pengumpulan Data	23
Gambar 3. 3 Tahap Penelitian	24



DAFTAR TABEL

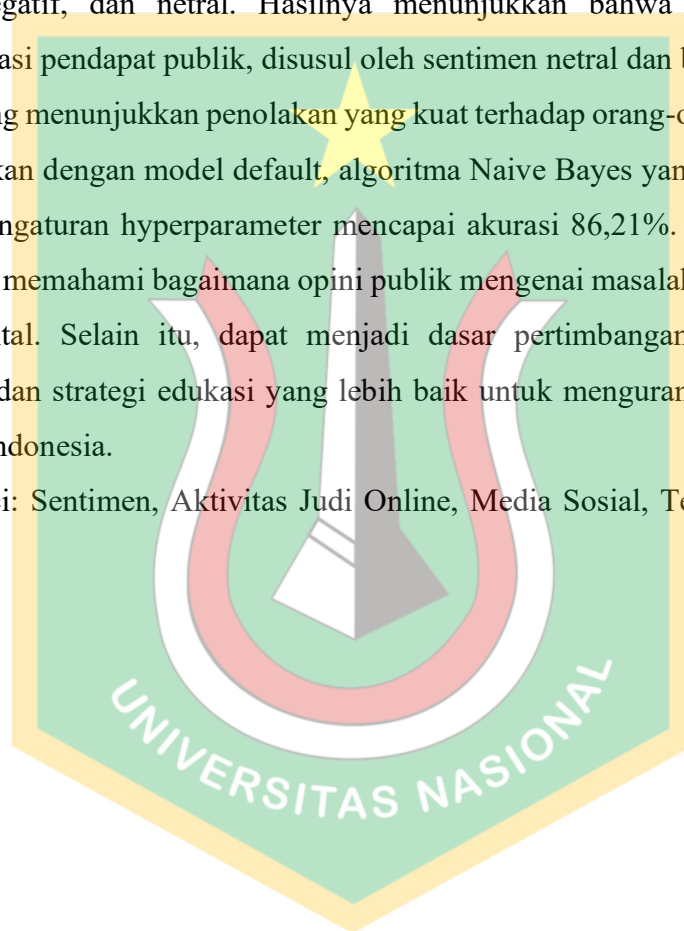
Tabel 3. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 4. 2 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Pembersihan Teks	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Case Folding ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Normalization .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Tokenization	29
Tabel 4. 6 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Stopwords Removal	30
Tabel 4. 7 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Stemming	30
Tabel 4. 8 Labeling Menggunakan Roberta	31
Tabel 4. 9 Label Encoding	32
Tabel 4. 10 Representasi Vectorizer	33
Tabel 4. 11 Hasil Smote	32
Tabel 4. 12 Dataset	33
Tabel 4. 13 Hasil Tokenisasi	32
Tabel 4. 14 Frekuensi Kata	33
Tabel 4. 15 Hasil Likelihood	36
Tabel 4. 16 Probabilitas Tabel Likelihood	37
Tabel 4. 17 Classification Report	39
Tabel 4. 18 Parameter Terbaik	40
Tabel 4. 19 Classification Report Hyperparameter Tuning	40



ABSTRAK

Perkembangan judi online di Indonesia menimbulkan kekhawatiran karena dampaknya yang merugikan masyarakat, ekonomi, dan psikologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perasaan masyarakat terhadap judi online dengan menggunakan data dari media sosial X. Dalam kategori sentimen, ada tiga jenis: positif, negatif, dan netral. Hasilnya menunjukkan bahwa sentimen negatif mendominasi pendapat publik, disusul oleh sentimen netral dan beberapa sentimen positif, yang menunjukkan penolakan yang kuat terhadap orang-orang tertentu. Jika dibandingkan dengan model default, algoritma Naive Bayes yang telah dioptimasi melalui pengaturan hyperparameter mencapai akurasi 86,21%. Temuan ini dapat membantu memahami bagaimana opini publik mengenai masalah sosial berubah di ruang digital. Selain itu, dapat menjadi dasar pertimbangan untuk membuat kebijakan dan strategi edukasi yang lebih baik untuk mengurangi prevalensi judi online di Indonesia.

Kata Kunci: Sentimen, Aktivitas Judi Online, Media Sosial, Text Mining, Naive Bayes



ABSTRACT

The rise of online gambling in Indonesia raises concerns due to its negative impacts on society, the economy, and psychology. This study aims to analyze public sentiment toward online gambling using data from social media platform X. Three types of sentiment categories are identified: positive, negative, and neutral. The results show that negative sentiment dominates public opinion, followed by neutral sentiment and some positive sentiment, indicating strong rejection of certain individuals. Compared to standard models, the Naive Bayes algorithm, optimized through hyperparameter adjustment, achieved an accuracy of 86.21%. These findings can help understand how public opinion on social issues changes in the digital space. Furthermore, these findings can inform considerations for developing better policies and educational strategies to reduce the prevalence of online gambling in Indonesia.

Keywords: Sentiment, Online Gambling Activity, Social Media, Text Mining, Naïve Bayes

