

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Korea Selatan mampu bersaing dengan negara-negara Eropa dalam mempromosikan budayanya. Budaya Korea telah memproduksi banyak produk seperti film, drama seri, musik, makanan, *fashion*, serta gaya hidup. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan produk Korea dapat dengan cepat tersebar dan diakses oleh berbagai kalangan, khususnya para remaja.

Di Indonesia, drama Korea disenangi oleh hampir 70% remaja (Perdana, 2021). Remaja Indonesia menonton drama Korea dikarenakan adanya waktu luang, yang kemudian dilanjutkan karena rasa penasaran akan jalan cerita, dan banyak remaja Indonesia yang pada akhirnya menjadi kecanduan. Hal ini tentunya dapat berdampak pada pembentukan mental remaja Indonesia. Remaja Indonesia menjadi lupa waktu dan mengabaikan tugas utama sebagai pelajar.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan algoritma *Naïve Bayes*. Tujuan penggunaan algoritma *Naïve Bayes* dalam sistem adalah dalam menentukan klasifikasi kecanduan drama Korea pada remaja Indonesia. Dibutuhkan beberapa faktor yang saling berkaitan untuk mencari nilai *probabilitas* setiap faktor yang kemudian akan diakumulasikan untuk mendapatkan hasil klasifikasi kecanduan drama korea pada remaja Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menggunakan teknologi *machine learning* untuk menentukan remaja Indonesia yang mengalami kecanduan agar dapat mengurangi waktu menonton drama Korea?
2. Bagaimana tingkat keakuratan dalam penentuan remaja Indonesia kecanduan drama Korea atau tidak?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknologi *machine learning* untuk menentukan remaja Indonesia yang mengalami kecanduan agar dapat mengurangi waktu menonton drama Korea.
2. Mengetahui tingkat keakuratan dalam penentuan remaja Indonesia kecanduan drama Korea dan tidak kecanduan drama Korea.

#### 1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan algoritma *Naïve Bayes*.
2. Data diambil dari kuesioner (<https://forms.gle/k1mdZEq4jXMnDK576>) dari jangka waktu 15 sampai 29 Agustus 2023.
3. Data yang digunakan merupakan data remaja yang berusia di antara 10-24 tahun yang suka menonton drama Korea.
4. Hasil analisis berupa informasi remaja tersebut kecanduan drama Korea atau remaja tersebut tidak kecanduan drama Korea.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Python dan *software* yang digunakan adalah *Google Colab*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Manfaat Teoritis: diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai cara klasifikasi berdasarkan data yang ada menggunakan algoritma *Naïve Bayes*.
2. Manfaat Praktis: diharapkan mampu membantu mengidentifikasi dini terhadap remaja Indonesia yang mengalami kecanduan drama Korea. Penelitian ini juga menyediakan dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang dampak drama Korea pada kesejahteraan mental remaja dan faktor-faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan drama Korea.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini mencakup:

**BAB I Pendahuluan:** bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penelitian.

**BAB II Landasan Teori:** bagian ini terdiri dari teori - teori yang berkaitan dengan penelitian.

**BAB III Metodologi Penelitian:** bagian ini terdiri dari cara mengumpulkan data, *pre-processing* data, dan menghitung data menggunakan algoritma *Naïve Bayes*.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan:** Bagian ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil yang didapatkan dari menggunakan algoritma *Naïve Bayes*.

**BAB V Kesimpulan dan Saran:** bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran.