

**LAPORAN PROYEK AKHIR
PRAKTIKUM DATA SCIENCE**

**Analisis Sentimen Tweet Serial Netflix Squid Game
Menggunakan Naive Bayes**



ARIF PRIBADI 123190019
GISANI MIFTAHUL RAHMA 123190038

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI**

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
YOGYAKARTA
2021

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di dunia teknologi yang semakin - meningkat membawa banyak sekali perubahan dan kemudahan ke berbagai bidang kehidupan manusia, seperti pada dunia hiburan saat ini banyak sekali hiburan yang bisa kita dapatkan mulai dari tayangan TV, Musik bahkan sesuatu yang menarik yang tidak hanya ada di televisi tapi secara streaming. Banyak sekali aplikasi untuk menonton film secara streaming di Playstore, salah satunya adalah aplikasi Netflix.

Netflix adalah layanan streaming berbasis langganan yang memungkinkan pelanggan menonton acara TV dan film tanpa iklan di perangkat yang terhubung ke Internet. Netflix menawarkan berbagai acara TV pemenang penghargaan, film, anime, dokumenter, dan juga dapat mengunduh acara TV dan film ke perangkat iOS, Android, atau Windows 10 dan menontonnya tanpa menggunakan koneksi internet. Di Indonesia sendiri, Netflix menjadi salah satu layanan streaming film yang sering digunakan. Tidak adanya iklan dan kualitas gambar yang jernih membuat Netflix menjadi layanan streaming yang digemari. Banyak serial film yang di Netflix yang viral dan jadi perbincangan hangat di berbagai sosial media, seperti serial Netflix Squid game adalah serial drama survival melalui televisi internet asal Korea Selatan yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk. Seri dengan sembilan episode, yang dibintangi oleh Lee Jung-jae, Park Hae-soo dan Wi Ha-joon, menceritakan tentang sekelompok orang yang mempertaruhkan hidup mereka dalam game berbahaya demi melunasi hutang. Game tersebut menawarkan hadiah yang sangat fantastis, yaitu sebesar 45.6 miliar dolar. Serial ini dirilis di seluruh dunia pada 17 September 2021 oleh Netflix.

Ketika squid game tayang banyak perbincangan bermunculan di media sosial, contohnya pada aplikasi twitter para penggemar Netflix juga memberi respon komentar dan pendapat yang menunjukkan respon berbeda beda seperti gembira, sedih, marah dan lain nya lewat tweet yang mereka upload, dari beragam tweet yang ada dapat menjadi data yang bisa dianalisis untuk mengetahui ekspresi atau respon bagaimana penonton menilai film Squid game.

Rating menjadi penilaian terhadap suatu film dengan skala tertentu. Selain itu, data ulasan yang didapatkan lewat twitter menjadi penjabaran penilaian penggemar terhadap film. Aspek penilaian yang terdapat dalam ulasan antara lain penyampaian cerita, teknik pengambilan gambar, lakon pemerannya, efek visual dan lain sebagainya. Dalam ulasan sendiri terdapat kritik atau komentar yang berisikan sentimen terhadap film tersebut. Analisis sentimen dapat membantu penggemar film untuk melihat sentimen yang dimiliki suatu film tergolong ke dalam kelompok sentimen positif atau negatif. Dalam proses analisis sentimen dapat menggunakan

metode klasifikasi Naïve Bayes. Pada proses klasifikasinya akan diperhitungkan kemunculan kata-kata yang memiliki muatan sentimen dalam ulasan serta memperhitungkan probabilitas nilai rating terhadap kelas sentimen positif atau negatif.

Dengan adanya sentimen analisis terhadap ulasan dan rating film diharapkan memudahkan para penonton untuk mendapatkan penilaian terhadap serial Squid game sehingga dapat mempertimbangkan apakah squid game merupakan serial yang akan ditonton.

2. METODE

2.1 Crawling Data

```
library(twitter)
api_key<- "cvE55mBpAA4ryBCO2QFvkkRA3"
api_secret<- "lyCrqoYeGj1zmkl25Nn9DBgNFjXpUzEbRksT3LpdxP0jnxsz8q"
access_token<- "1462997508859187204-9AiHfSDm17ogce6xs3VlNkrSv9utHK"
access_token_secret<- "CkuYYSOajxV7fbh7pTZYFHLrLEz8kWo5q3hkggcVZkws3"
setup_twitter_oauth(api_key,api_secret,access_token,access_token_secret)

tw = searchTwitter('squid game -filter:retweets',
                  n = 10000,
                  retryOnRateLimit = 10e5,
                  lang = "id" ) #retryOnRateLimit untuk looping
saveRDS(tw,file = 'tweetSquidGame.rds')

datatori <- do.call("rbind", lapply(tw, as.data.frame))

write.csv(datatori,'OriginalTweetSquidGame.csv')
```

Pada tahapan ini kami melakukan crawling data dari API twitter. Library yang digunakan adalah twitter. Pada tahapan awal dimulai dengan membuat apps kemudian mendapatkan key dan token yang akan digunakan untuk mencari apa yang akan dibutuhkan (film apa yang mau dibutuhkan). Kemudian kode yang diberikan oleh twitter digunakan untuk mengambil data dari API twitter dengan kode seperti listing di atas.

2.2 Preprocessing Data

```
library(vroom) #membaca data
library(tm) #untuk cleaning text data
library(tidyverse)
```

```

#CLEANING DATA

tw <- readRDS('tweetSquidGame.rds')
DataKotor = twListToDF(tw) #convert twitter list to data

#menampilkan semua tweet yang kita mining
DataKotor2 <- DataKotor$text

DataKotorCorpus <- Corpus(VectorSource(DataKotor2))

##hapus URL
removeURL <- function(x) gsub("http[^\s:]*", "", x)
twitclean <- tm_map(DataKotorCorpus, removeURL)

##hapus New Line
removeNL <- function(y) gsub("\n", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removeNL)

##hapus koma
replacecomma <- function(y) gsub(",", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, replacecomma)

##hapus retweet
removeRT <- function(y) gsub("RT ", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removeRT)

##hapus titik
removetitik2 <- function(y) gsub(":", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removetitik2)

##hapus titik koma
removetitikkoma <- function(y) gsub(";", " ", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removetitikkoma)

#hapus titik3
removetitik3 <- function(y) gsub("p.", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removetitik3)

#hapus &
removeamp <- function(y) gsub("&", "", y)
twitclean <- tm_map(twitclean, removeamp)

#hapus Mention
removeUN <- function(z) gsub("@\\w+", "", z)
twitclean <- tm_map(twitclean, removeUN)

#hapus space dll
remove.all <- function(xy) gsub("[^\s:]*", "", xy)
twitclean <- tm_map(twitclean, stripWhitespace)
inspect(twitclean[1:10])
twitclean <- tm_map(twitclean, remove.all)
twitclean <- tm_map(twitclean, removePunctuation) #tanda baca
twitclean <- tm_map(twitclean, tolower) #mengubah huruf kecil
myStopwords <- readLines("stopword.txt", warn = FALSE)
twitclean <- tm_map(twitclean, removeWords, myStopwords)

```

```

twitclean <- tm_map(twitclean , removeWords,

c('kalo','akun','ada','sini','langsung','','gak','org','saya','nonton',
', 'bayu',

'udah','sekarang','tengok','isteri','netflix','tinggal','korea','udin',
', 'itu','dap',

'premiumanti','squid','aja','kan','dah','kayak','dari','gue','kemarin',
', 'bahan','kyk','tinggal','yang','game','taehyung','banget','tae','di',
jaminprofil','nya',

'ridiiii','kakaa','coss','sudah','skak','dahal','jadi','kikalau','sebab',
', 'mesti','bgt',

'nak','gw','yg','sama','bisa',''))

#HAPUS DATA KOSONG
try.error = function(x)
{
  # create missing value
  y = NA
  # tryCatch error
  try_error = tryCatch(tolower(x), error=function(e) e)
  # if not an error
  if (!inherits(try_error, "error"))
    y = tolower(x)
  # result
  return(y)
}

# lower case using try.error with sapply
twitclean = sapply(twitclean, try.error)

# remove NAs in some_txt
twitclean = twitclean[!is.na(twitclean)]
names(twitclean) = NULL

# dataframe data yg sudah bersih
dataframe<-data.frame(text=unlist(sapply(twitclean, `[`)),
stringsAsFactors=F)
View(dataframe)
write.csv(dataframe, 'TweetCleanSquidGame.csv')

```

Setelah data dari twitter didapatkan kemudian data disiapkan terlebih dahulu sebelum masuk ke tahap analisis sentimen. Preprocessing data ini bertujuan untuk membersihkan data dari format atau kata yang tidak diperlukan, sehingga program dapat berjalan dengan baik dan hasil akurat. Proses pembersihan data adalah seperti kode diatas.

2.3 Pembuatan Barplot Sentimen Analisis

```
library(e1071) #untuk naive bayes
library(caret) #untuk klasifikasi data
library(syuzhet) #untuk membaca fungsi get_nrc
```

```{r}

tweetDataClean <- read.csv("TweetCleanSquidGame.csv", stringsAsFactors
= FALSE)
twcClean <- as.character(tweetDataClean$text) #merubah text menjadi
char
s <- get_nrc_sentiment(twcClean)

twc_combine <- cbind(tweetDataClean$text,s) #klasifikasi data
par(mar=rep(3,4))
a <- barplot(colSums(s), col=rainbow(10), ylab='count', main='Sentiment
Analysis Squid Game')
brplt <- a

a
```

Data yang bersih kemudian dianalisis sentimennya dengan `get_nrc_sentimen`, hasilnya akan dikemas ke dalam bentuk barplot yang memperlihatkan bagaimana analisis sentimen secara keseluruhan untuk setiap emosi. Dengan dibentuk ke dalam sebuah barplot maka dominansi dari setiap emosi akan terlihat secara jelas. Program dapat dilihat dalam kode diatas.

2.4 Implementasi Algoritma Naive Bayes dan Wordcloud

```
library(tm) #untuk cleaning text data
library(RTextTools) #mengkalisifikasi text secara otomatis dengan
supervised learning
#library yang terdapat sebuah algoritma naivebayes
library(e1071)
library(dplyr)
library(caret)
df<-read.csv("TweetCleanSquidGame.csv", stringsAsFactors = FALSE)
glimpse(df)

#Set the seed of R's random number generator, which is useful for
creating simulations or random objects that can be reproduced.
set.seed(20)
df<-df[sample(nrow(df)),]
df<-df[sample(nrow(df)),]
glimpse(df)

mystopword<-readLines('stopword.txt')
```

```

corpus<-Corpus(VectorSource(df$text))
corpus
inspect(corpus[1:10])
#fungsinya untuk membersihkan data data yang tidak dibutuhkan
corpus.clean<-corpus%>%
  tm_map(content_transformer(tolower))%>%
  tm_map(removePunctuation)%>%
  tm_map(removeNumbers)%>%
  tm_map(removeWords,mystopword)%>%
  tm_map(stripWhitespace)
dtm<-DocumentTermMatrix(corpus.clean)

inspect(dtm[1:10,1:20])

df.train<-df[1:50,]
df.test<-df[51:100,]

dtm.train<-dtm[1:50,]
dtm.test<-dtm[51:100,]

corpus.clean.train<-corpus.clean[1:50]
corpus.clean.test<-corpus.clean[51:100]

dim(dtm.train)
fivefreq<-findFreqTerms(dtm.train,5)
length(fivefreq)

dtm.train.nb<-DocumentTermMatrix(corpus.clean.train,control =
list(dictionary=fivefreq))

#dim(dtm.train.nb)

dtm.test.nb<-DocumentTermMatrix(corpus.clean.test,control =
list(dictionary=fivefreq))

dim(dtm.test.nb)

convert_count <- function(x){
  y<-ifelse(x>0,1,0)
  y<-factor(y,levels=c(0,1),labels=c("no","yes"))
  y
}
trainNB<-apply(dtm.train.nb,2,convert_count)
testNB<-apply(dtm.test.nb,1,convert_count)

library(wordcloud)
wordcloud(corpus.clean,min.freq =
4,max.words=100,random.order=F,colors=brewer.pal(8,"Dark2"))

```

Setelah itu kemudian data dibersihkan kembali untuk meminimalkan kemungkinan adanya data yang belum bersih dalam proses sebelumnya. Data kemudian di setting dan dibagi sebagai data training dan data testing untuk penerapan algoritma naive

bayes. Setelah itu, data ditampilkan dalam bentuk wordcloud. Proses implementasi algoritma dan pembentukan wordcloud dapat dilihat dalam kode diatas.

2.5 Pembuatan Shiny

```
library(shiny) #package shiny
twitter <- read.csv(file="TweetCleanSquidGame.csv",header=TRUE)

#membuka text file pada data frame twitter
tweet <- twitter$text

# bagian yang mengatur tampilan web, baik input maupun outpun yang
akan ditampilkan dalam web app.
ui <- fluidPage(
  titlePanel("Penggunaan Kata Squid Game Pada Twitter"), #halaman
  judul dr fluid page
  mainPanel( #tab pada fluidpage
    #plot output : untuk scatterplot
    tabsetPanel(type = "tabs",
      tabPanel("Scatterplot", plotOutput("scatterplot")),
      #tab berupa scatterplot/grafik
      tabPanel("Data Twitter", DT::dataTableOutput('tbl')),
      #tab berupa data clening twitter
      tabPanel("Wordcloud", plotOutput("Wordcloud")) #tab
      berupa worldcloud
    )
  )
)
# SERVER
# Disinialah tempat dimana data akan dianalisis dan diproses lalu
hasilnya akan ditampilkan atau diplotkan pada bagian mainpanel() ui
yang telah dijelaskan sebelumnya.
server <- function(input, output) {

  # Output Data
  output$tbl = DT::renderDataTable({
    DT::datatable(twitter, options = list(lengthChange = FALSE)) #
    data akan ditampilkan dalam beberapa halaman.
  })

  #Barplot
  output$scatterplot <-
  renderPlot({squidgame_dataset<-read.csv("TweetCleanSquidGame.csv",str
ingsAsFactors = FALSE)
    review <-as.character(squidgame_dataset$text)
    s<-get_nrc_sentiment(review)
    review_combine<-cbind(squidgame_dataset$text,s)
    par(mar=rep(3,4))
    barplot(colSums(s),col=rainbow(10),ylab='count',main='sentiment
    analisis')
  }, height=400)

  #WordCloud
  output$Wordcloud <- renderPlot({
    set.seed(20)
```



```

df<-df[sample(nrow(df)),]
df<-df[sample(nrow(df)),]
glimpse(df)
df$X=as.factor(df$X)
corpus<-Corpus(VectorSource(df$text))
corpus
inspect(corpus[1:10])
#fungsinya untuk membersihkan data data yang tidak dibutuhkan
corpus.clean<-corpus%>%
  tm_map(content_transformer(tolower))%>%
  tm_map(removePunctuation)%>%
  tm_map(removeNumbers)%>%
  tm_map(removeWords, stopwords(kind="en"))%>%
  tm_map(stripWhitespace)
dtm<-DocumentTermMatrix(corpus.clean)
inspect(dtm[1:10,1:20])

df.train<-df[1:50,]
df.test<-df[51:100,]

dtm.train<-dtm[1:50,]
dtm.test<-dtm[51:100,]

corpus.clean.train<-corpus.clean[1:50]
corpus.clean.test<-corpus.clean[51:100]

dim(dtm.train)
fivefreq<-findFreqTerms(dtm.train,5)
length(fivefreq)
dtm.train.nb<-DocumentTermMatrix(corpus.clean.train,control =
list(dictionary=fivefreq))
dtm.test.nb<-DocumentTermMatrix(corpus.clean.test,control =
list(dictionary=fivefreq))
dim(dtm.test.nb)
convert_count <- function(x){
  y<-ifelse(x>0,1,0)
  y<-factor(y,levels=c(0,1),labels=c("no","yes"))
  y
}
trainNB<-apply(dtm.train.nb,2,convert_count)
testNB<-apply(dtm.test.nb,1,convert_count)
classifier<-naiveBayes(trainNB,df.train$X,laplace = 1)
library(wordcloud)
wordcloud(corpus.clean,min.freq =
4,max.words=100,random.order=F,colors=brewer.pal(8,"Dark2"))
})
}
shinyApp(ui = ui, server = server)

```

Untuk dapat menampilkan hasil analisis secara interaktif maka digunakan shiny untuk membuat website sederhana dalam menampilkan hasil analisis. Prosesnya dimulai dengan melakukan penyesuaian untuk UI yang ingin ditampilkan, seperti pembentukan tab, output, dan lain lain. Kemudian dilakukan penyesuaian server untuk menampilkan output dari analisis ke dalam website. Setelah itu, website sudah dapat ditampilkan. Proses pembentukan shiny dapat dilihat pada kode diatas.

3. HASIL dan PEMBAHASAN

3.1 Data Original

Crawling data dari API twitter menghasilkan data sebagai berikut :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1		text	favorited	favoriteCount	replyToSN	created	truncated	replyToSID	replyToUID	statusSource	screenName	retweetCount	Retweet	retweeted	longitude	latitude	
2	1	Asik mulai	FALSE	0	NA	#####	TRUE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t tepapuru	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
3	2	@azharfa	FALSE	0	azharfatta	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	5E+08	<a href="t minniewo	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
4	3	@escoaloj	FALSE	0	escoalopl	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	21411026	<a href="t setsunavi	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
5	4	sumpah g	FALSE	0	NA	#####	FALSE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t guekeceye	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
6	5	@nantadv	FALSE	1	nantadv	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.28E+18	<a href="t archivefor	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
7	6	@schfess	FALSE	0	schfess	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.2E+18	<a href="t rawrbery	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
8	7	@kdram	FALSE	0	kdrama_n	#####	TRUE	1.47E+18	1.47E+18	1.01E+18	<a href="t bibelll	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
9	8	Aku tahun	FALSE	0	NA	#####	TRUE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t goldener	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
10	9	@teuvers	FALSE	0	teuverse_	#####	TRUE	1.47E+18	1.47E+18	1.38E+18	<a href="t SkiesLaaa	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
11	10	Yasin rayu	FALSE	4	NA	#####	TRUE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t SAFETYUS	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
12	11	@teddync	FALSE	0	teddynoze	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.45E+18	<a href="t rradelphia	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
13	12	@schfess	FALSE	0	schfess	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.2E+18	<a href="t migguyu	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
14	13	@craemki	FALSE	0	craemkoo	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.43E+18	<a href="t f4irytaeee	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
15	14	@convom	FALSE	0	convomfs	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.28E+18	<a href="t turquoise	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
16	15	@aprilioz	FALSE	0	aprilioz	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.17E+18	<a href="t ltsme_Bur	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
17	16	nih jadi pe	FALSE	0	NA	#####	FALSE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t khrssha	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
18	17	Najimi tak	FALSE	0	NA	#####	FALSE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t_naddddz	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
19	18	Trnyata se	FALSE	0	NA	#####	FALSE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t mkhaycal	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
20	19	Byk sgt	FALSE	0	NA	#####	TRUE	NA	1.47E+18	NA	<a href="t securedin	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
21	20	@allshine	FALSE	0	allshinesu	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	8.7E+17	<a href="t blissunoo	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
22	21	@JalanArj	FALSE	0	JalanArjur	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	2.54E+09	<a href="t southland	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
23	22	@shamsu	FALSE	1	shamsul	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	2.69E+09	<a href="t taminyik	0	FALSE	FALSE	NA	NA	
24	23	@archivef	FALSE	1	twaffelas	#####	FALSE	1.47E+18	1.47E+18	1.11E+18	<a href="t twaffelas	0	FALSE	FALSE	NA	NA	

Gambar 3.1 Hasil Crawling Data dari API twitter

3.2 Data Bersih

Data yang telah diambil dari twitter kemudian melalui proses preprocessing data. Dari proses tersebut menghasilkan data yang sudah bersih dan siap untuk dilakukan sentimen analisis. Berikut adalah potongan data yang sudah bersih :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		text							
2		1 dibanding menurutku bagus aib wkwkw							
3		2 sekolah w jd							
4		3 terobsesi sihtontonan tok tok yutub							
5		4 nih wkwk							
6		5 najimi masuk do mati katak							
7		6 trnyata dirusahaan							
8		7 byk sgt sami x a layan ce min suggest sikityg habiscldpgood doctorsquid gameahs							
9		8 itzy mah collab eman							
10		9 stiker tuh dibakang							
11		10 najib angkut main							
12		11 da ngelike si anj maksud tuh baju olahraga sekolah jg anjrot							
13		12 efek heechul ngemis new world join							
14		13 utun baju gambar shiva ngga							
15		14 seragam olahraga gua kaya baju main							
16		15 awowk-wow kaya bikin parodi ta ngen ih bagus							
17		16 mikir gini jihoon tuh baju narangitja u know							
18		17 warnanya rsis jaket gaboong							
19		18 jugaa ga am skrg wkwk							
20		19 baju olahraga sekolahku							
21		20 eh lucu boneka							
22		21 cb kali gabisa nter jaga sti udh mati ketembakheuhh							
23		22 oot dikit abis jujur ngerasa kenggil rfum covid delta ngams online cari j							
24		23 merah angkatan ijo angkatan kek member							

Gambar 3.2 Data yang Sudah Melalui Tahap Preprocessing

3.3 Stopword

Dalam Tahapan preprocessing data, stopwords atau bisa dikatakan sebagai kata kata yang dianggap tidak diperlukan akan dibuang. Untuk melakukan pembersihan data dari stopwords diperlukan file stopwords yang berisi seperti berikut :

```

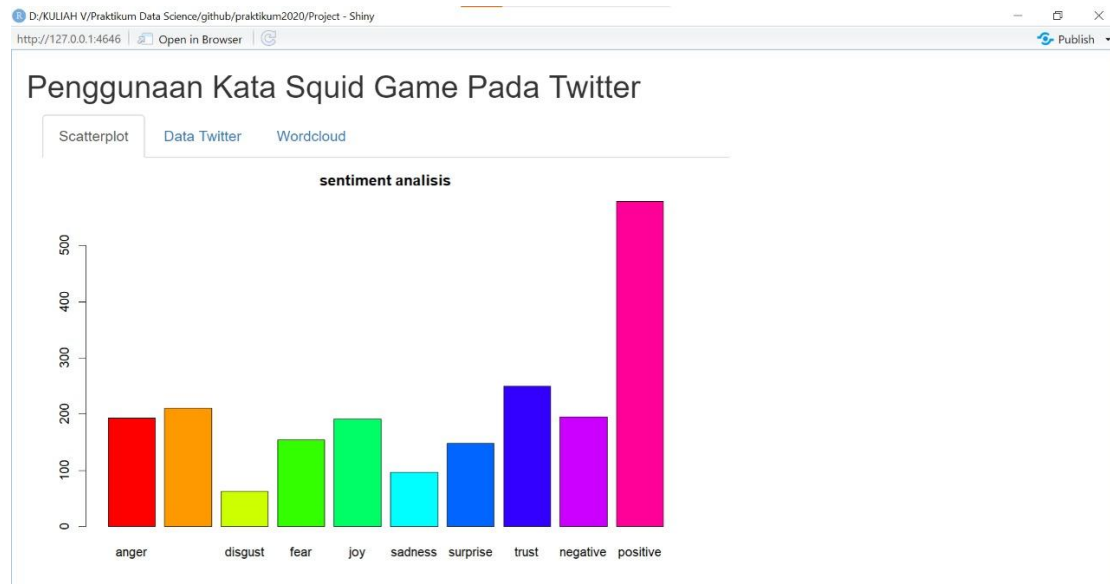
stopword.txt - Notepad
File Edit Format View Help
ada
adalah
adanya
adapun
agak
agaknya
agar
akan
akankah
akhir
akhiri
akhirnya
aku
akulah
amat
amatlah
anda
andalah
antar
antara
antaranya
apa
apaan

```

Gambar 3.3 List Stopword yang Digunakan dalam Data Preprocessing

3.4 Tampilan Shiny untuk Tab Scatterplot

Hasil dari proses analisis sentimen dibentuk dalam bentuk barplot. Barplot memperlihatkan emosi apa saja yang ada dalam tweet yang dianalisis dan juga bagaimana kemunculan masing masing emosi tersebut dalam tweet terhadap serial Squid Game.



Gambar 3.4 Tampilan Shiny Scatterplot

3.5 Tampilan Shiny Tabel Data

Selain daripada Barplot, shiny juga dapat menampilkan tabel dari data yang sudah diolah. Data yang sudah melalui tahap preprocessing pada tampilan dalam bentuk tabel dan dimuat dalam beberapa halaman karena terdapat banyak data.

X	text
1	dibanding menurutku bagus aib wkwkw
2	sekolah w jd
3	terobsesi sihtontonan tok tok yutub
4	nih wkwk
5	najimi masuk do matl katak
6	trnyata dirusahaan
7	byk sgt sami x a layan ce min suggest sikityg habisdcpgood doctorsquid gameahs
8	itzy mah collab eman
9	stiker tuh diblaang
10	najib angkut main

Showing 1 to 10 of 3,852 entries Previous 1 2 3 4 5 ... 386 Next

Gambar 3.5 Tampilan Shiny Tabel

Shiny juga menampilkan wordcloud dari hasil analisis. wordcloud menampilkan berbagai macam kata yang sering muncul dalam tweet yang berkaitan dengan Squid Game. Dengan adanya wordcloud akan terlihat apa saja yang banyak orang bicarakan dalam tweet mengenai Squid Game.



Berdasarkan hasil analisis sentimen menggunakan metode naive bayes pada data respon dan review penonton yang beragam pada serial netflix squid game lewat tweet di aplikasi twitter program yang praktikan buat dan divisualisasikan dengan tampilan Shiny Scatterplot disimpulkan bahwa, pada visualisasi diagram menunjukkan hasil tertinggi adalah respon positif dan respon terendah adalah disgust (menjijikkan), pada word cloud menunjukkan hasil kata yang paling banyak disebutkan adalah kata kostum,main,baju,pin dan seokjin. Sehingga Dengan adanya sentimen analisis terhadap ulasan dan rating film diharapkan memudahkan para penonton untuk mendapatkan penilaian terhadap serial Squid game sehingga dapat mempertimbangkan apakah squid game merupakan serial yang akan ditonton.