

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.1.1 Lembaga Bimbingan Belajar.....	1
1.1.1.1Lembaga Bimbingan Belajar <i>Conventional</i>	1
1.1.1.2Lembaga Bimbingan Belajar <i>Online</i>	4
1.1.1.2.1Ruangguru	4
1.2 Latar Belakang Penelitian	6
1.3 Perumusan Masalah.....	11
1.4 Pertanyaan Penelitian	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.6.1 Manfaat Akademis	13

1.6.2	Manfaat Praktis	13
1.7	Ruang Lingkup Penelitian	14
1.8	Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	14
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN	16
2.1	Tinjauan Pustaka Penelitian	16
2.1.1	Teori-Teori Terkait Penelitian	16
2.2	Penelitian Terdahulu	25
2.3	<i>Conceptual Framework</i>	40
BAB III	METODE PENELITIAN.....	42
3.1	Karakteristik Penelitian	42
3.1.1	Berdasarkan Metode	42
3.1.2	Berdasarkan Tujuan	42
3.1.3	Berdasarkan Keterlibatan Peneliti.....	43
3.1.4	Berdasarkan Waktu Pelaksanaan	43
3.1.5	Berdasarkan Unit Analisis	43
3.2	Operasionalisasi Variabel.....	45
3.3	Tahapan Penelitian	48
3.4	Populasi dan Sampel	50
3.5	Sumber Data dan Pengumpulan Data.....	51
3.5.1	Sumber Data.....	51
3.5.2	Pengumpulan Data	52
3.6	Teknik Analisis Data	52
3.6.1	<i>Data Collection</i>	53

3.6.2	<i>Data Preparation</i>	53
1.6.3	<i>Text Preprocessing</i>	55
1.6.4	Pembobotan TF-IDF	56
3.6.5	<i>Data Processing</i>	57
3.7	Evaluasi Performa Model Klasifikasi	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Karakteristik Penelitian	63
4.2	Hasil Pengukuran	63
4.2.1	Hasil <i>Sentiment Analysis</i> pada Ruangguru.....	63
4.2.2	Hasil <i>Topic Modeling</i> Sentimen pada Ruangguru	68
4.2.3	Hasil <i>Multiclass Text Classification</i> dari <i>Pain</i> Bimbingan Belajar Konvensional	78
4.3	Pembahasan	82
4.3.1	<i>Value</i> yang Dimiliki Oleh Ruangguru	82
4.3.2	<i>Pain</i> pada Bimbingan Belajar Konvensional	85
4.3.3	Posisi <i>Value</i> Ruangguru pada <i>Pain</i> Bimbingan Belajar Konvensional.....	89
4.3.4	Disrupsi Pasar Bimbingan Belajar oleh Ruangguru	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	96
5.2.1	Saran Akademis	96
5.2.2	Saran Praktis	96

DAFTAR PUSTAKA..... 98