

1) Kata “Stadion”

$$P(Stadion|Positif) = \frac{1 + 1}{12 + 27} = \frac{2}{39}$$

$$P(Stadion|Negatif) = \frac{0 + 1}{35 + 27} = \frac{1}{62}$$

2) Kata “jis”

$$P(jis|Positif) = \frac{1 + 1}{12 + 27} = \frac{2}{39}$$

$$P(jis|Negatif) = \frac{1 + 1}{35 + 27} = \frac{2}{62}$$

3) Kata “keren”

$$P(keren|Positif) = \frac{1 + 1}{12 + 27} = \frac{2}{39}$$

$$P(keren|Negatif) = \frac{0 + 1}{35 + 27} = \frac{1}{62}$$

4) Kata “aksesnya”

$$P(aksesnya|Positif) = \frac{0 + 1}{12 + 27} = \frac{1}{39}$$

$$P(aksesnya|Negatif) = \frac{1 + 1}{35 + 27} = \frac{2}{62}$$

5) Kata “susah”

$$P(Susah|Positif) = \frac{0 + 1}{12 + 27} = \frac{1}{39}$$

$$P(Susah|Negatif) = \frac{1 + 1}{35 + 27} = \frac{2}{62}$$

Perhitungan selanjutnya yaitu untuk mengetahui D8 mengandung sentimen positif ataupun negatif dengan menggunakan persamaan matematika (2.2) sebagai berikut:

$$P(D8|Positif)$$

$$= P(\text{positif}) \times P(\text{Stadion|Positif}) \times P(\text{jis|Positif}) \times P(\text{keren|Positif}) \\ \times P(\text{Aksesnya|Positif}) \times P(\text{Susah|Positif})$$

$$= \frac{2}{7} \times \frac{2}{39} \times \frac{2}{39} \times \frac{2}{39} \times \frac{1}{39} \times \frac{1}{39}$$

$$= 2,5130$$

$$P(D8|Negatif)$$

$$= P(\text{Negatif}) \times P(\text{Stadion|Negatif}) \times P(\text{jis|Negatif}) \times P(\text{keren|Negatif}) \\ \times P(\text{Aksesnya|Negatif}) \times P(\text{Susah|Negatif})$$

$$= \frac{5}{7} \times \frac{1}{62} \times \frac{2}{62} \times \frac{1}{62} \times \frac{2}{62} \times \frac{2}{62}$$

$$= 6,1807$$

Berdasarkan perhitungan data D8 pada kelas sentimen negatif mendapatkan nilai yang lebih besar dari pada nilai sentimen positif maka data D8 merupakan kelas sentimen negatif.

Penelitian ini selanjutnya dilakukan pemodelan dengan algoritma yang lain untuk mengetahui tingkat nilai efektivitas, selanjutnya kedua algoritma tersebut akan dibandingkan agar dapat diketahui algoritma mana yang terbaik dalam melakukan pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini. Algoritma yang digunakan untuk perbandingan nilai efektivitas algoritma *Multinomial Naive Bayes* yaitu algoritma *RandomForest*. Pengujian dengan algoritma *RandomForest*