Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

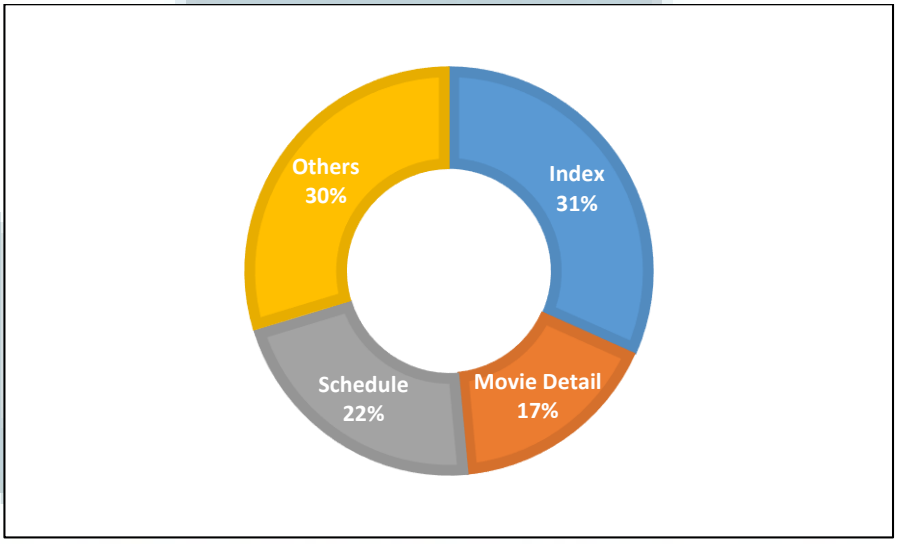
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

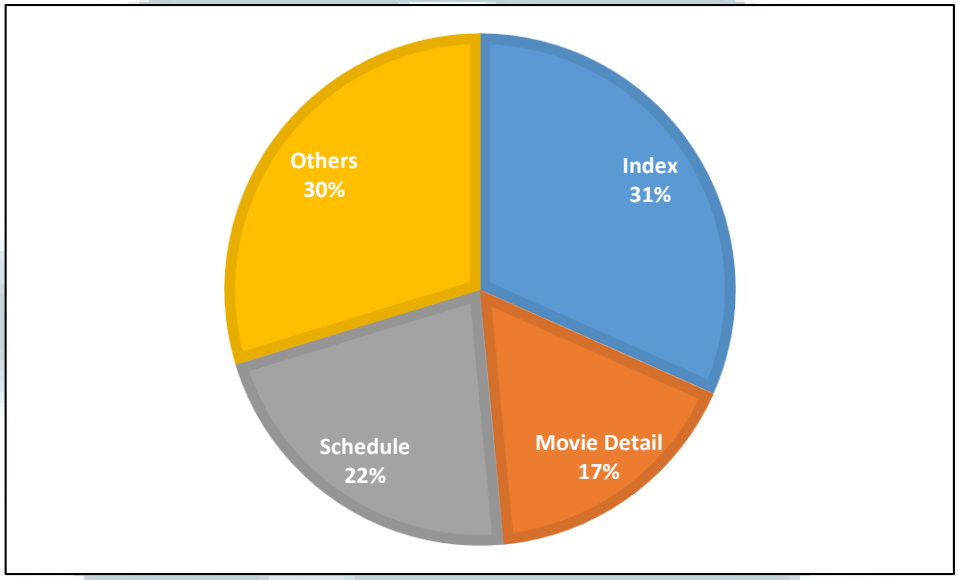
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah meningkat dalam berbagai bidang seperti bidang ekonomi, ilmu pengetahuan, industri maupun dalam kehidupan sosial. Film merupakan perkembangan dari teknologi audio dan visual, bahkan beberapa film pada jaman sekarang telah menggunakan animasi komputer atau yang sering disebut dengan CG (*Computer Graphics*) untuk membuat efek film yang lebih nyata.

Menonton film adalah salah satu hiburan yang diminati di masyarakat Indonesia. Hal ini diperkuat dengan data statistika yang menyebutkan bahwa penonton paling banyak berumur 25-34 tahun dengan persentase sebesar 35% dan diikuti oleh penonton yang berusia antara 17-24 tahun dengan jumlah persentase sebesar 22%. (Blitzmegaplex, 2015)



Gambar 1.1 *Pie Chart* Penonton Bioskop *Blitzmegaplex* berdasarkan Umur (Blitzmegaplex, 2015)

Penonton sendiri mendapat informasi film-film melalui website penyedia bioskop dengan persentase sebesar 31% untuk melihat film baru apa saja yang sedang ditayangkan atau akan ditayangkan, 30% untuk melihat promo-promo penyedia bioskop tersebut, 22% untuk melihat jadwal film yang ditayangkan, dan hanya 17% yang melihat sinopsis film yang akan ditonton. (Blitzmegaplex, 2015)



Gambar 1.2 Pie Chart Halaman Website yang Sering Dikunjungi (Blitzmegapalex, 2015)

Dengan data statistika tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan orang akan melihat terlebih dahulu film yang hendak ditonton di website. Sementara judul film internasional di dunia ini sebesar 3,357,063 (IMDB, 2015) dan jumlah tersebut akan terus bertambah. Dengan jumlah film yang banyak, dibuatlah klasifikasi *genre* film untuk membantu *user* dalam mencari dan memilih film yang tepat dilihat, tetapi klasifikasi *genre* itu sendiri masih terlalu umum. Saat ini sudah terdapat banyak aplikasi rekomendasi film yang telah beredar, tetapi kebanyakan aplikasi tersebut hanya dapat mencari satu *genre* saja tanpa mempedulikan preferensi dari penonton yang berbeda-beda, dimana mungkin terdapat penonton yang menginginkan film

action dengan bumbu *comedy* atau penonton yang menginginkan film *comedy* tetapi dengan sedikit bumbu *action*.

Genre dalam film merupakan elemen utama dalam sistem rekomendasi, karena dengan adanya pengklasifikasian *genre* dapat memudahkan sistem dalam mencari sebuah film berdasarkan tipe-tipe tertentu, penonton juga lebih mudah dalam mengidentifikasi film seperti apa yang ditayangkan. (Zhou dkk., 2010)

Oleh karena faktor-faktor di atas, terutama pada *genre* dan *subgenre* film yang menurut Thomas Schatz akan selalu berkembang seiring dengan waktu sesuai dengan pola tertentu (Grant, 2012) dan juga penonton yang memiliki preferensi film yang berbeda-beda, penulis melihat butuhnya aplikasi untuk merekomendasikan film dengan preferensi yang dapat diatur.

Dalam penelitian ini, aplikasi rekomendasi film akan dibuat dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode SAW sendiri merupakan sebuah metode *Multi Attribute Decision Making* (MADM) dimana metode ini sangat cocok digunakan dalam aplikasi ini karena memiliki banyak atribut. (Basyaib, 2006). Alasan lain pemilihan metode SAW karena penilaian dapat dilakukan secara tepat dan cepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot preferensi yang ditentukan. Selain itu metode ini juga dapat menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah atribut yang ada karena adanya proses perangkingan setelah menentukan nilai bobot setiap atribut. (Atmojo dkk., 2014)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut rumusan masalah penelitian yang diajukan:

a. Bagaimana cara membantu penonton agar dapat memilih film sesuai dengan kriteria yang diinginkan?
b. Bagaimana cara implementasi metode *Simple Additive Weighting* pada aplikasi sistem rekomendasi film?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah penelitian:

a. Aplikasi yang dibuat menggunakan API *database* dari TMDB (*The Movie Database*).
b. Aplikasi yang dibuat hanya akan memberikan rekomendasi berdasarkan faktor utama yang mempengaruhi orang dalam memilih film, yaitu *genre*, ulasan film, dan tahun keluarnya film tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi untuk membantu penonton dalam memilih film sesuai dengan kriteria yang diinginkan dengan mengimplementasikan metode *Simple Additive Weighting*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Penelitian Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memudahkan dan mempercepat pengguna untuk memilih film sesuai dengan preferensi yang diinginkan dan tanpa harus mencari-cari lagi ulasan (*review*) dari *website* lainnya.

1.5.2 Manfaat Penelitian Akademis

Menambah pengetahuan pembaca tentang metode *Simple Additive Weighting*, sistem rekomendasi dan diharapkan dapat digunakan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan sistem rekomendasi atau metode SAW.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang akan diselesaikan dengan metode SAW, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan-landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, serta penjelasan mengenai metode SAW dan teori-teori yang digunakan, meliputi sistem rekomendasi, metode SAW, dan film yang digunakan.

BAB III METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan, perancangan aplikasi, seperti flowchart, data flow diagram, dan perancangan desain antarmuka dari aplikasi sistem rekomendasi film ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini berisi tentang spesifikasi sistem yang digunakan dalam penelitian dan implementasi serta uji coba berupa perbandingan perhitungan dan kuisioner yang telah dilakukan dalam penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan yang didapat sesuai dengan hasil penelitian dan saran mengenai penelitian selanjutnya.