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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, salah satu aktivitas yang dapat dilakukan dalam waktu luang adalah hobi. Hobi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk berekreasi dan mendapatkan kesenangan pada waktu senggang[1]. Salah satu hobi yang banyak diminati saat ini adalah menonton *anime*. Cerita yang berkualitas dan penyajian gambar yang menarik menjadi alasan anime mudah dicintai oleh siapa pun. Indonesia menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar anime versi google. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14[2].

Perkembangan kepopuleran anime di Indonesia ditandai dengan semaki banyaknya orang yang ingin belajar tentang Bahasa Jepang yang dipengaruhi oleh anime. Oleh karena itu budaya populer yang ada juga membuat perubahan besar yang terjadi dalam nilai sosial di masyarakat. Dalam hal ini akibat adanya budaya populer hingga membentuk suatu tatanan dalam dunia populer berupa komunitas dan juga fan culture yang menunjang penyebarluasan informasi dan teknologi serta perkembangan budaya populer yang ada di masyarakat. Komunitas *Anime* One Piece di Kota Medan yang terbentuk pada tahun 2016 merupakan salah satu dari komunitas *Anime* di Indonesia. Komunitas ini juga mengadaptasi *fashion* yang ada pada anime One Piece dan menggelar berbagai *event-event* yang berkaitan dengan anime One Piece[3]

Anime adalah sebuah kata serapan dalam bahasa Jepang dari kata “animasi”, sebuah metode untuk memanipulasi gambar sehingga gambar tersebut tampak bergerak. Anime memilki kesamaan dengan film yang memiliki banyak judul anime. Seiring perkembangannya, *anime* menjadi sebuah kategorisasi untuk film-film animasi yang dibuat di Jepang atau memiliki gaya visual yang serupa dengan film animasi dari Jepang[4]. Untuk mengiringi perkembangan zaman anime

dikembangkan oleh banyak orang dalam sebuah studio, anime juga memiliki banyak variasi genre dan anime diadaptasi dari berbagai sumber seperti *manga*, *light novel*, *game*, dan *original* sehingga para penonton memilki banyak anime yang bisa di tonton. Anime juga memiliki *rating* atau batasan umur seperti ini digunakan untuk membatasi orang tua dalam memutuskan tontonan anak. Dan banyak alasan juga orang menonton anime dengan melihat *score* apakah anime yang ditonton memiliki ulasan yang baik atau tidak.

Seperti produk-produk film lainnya, *anime* juga memiliki penjadwalan tayang yang dibagi berdasarkan empat *season* atau musim setiap tahun. Dalam setiap *season* ditayangkan berbagai *anime* yang diproduksi oleh berbagai studio dengan frekuensi satu episode per minggu, masing-masing berdurasi sekitar 20 menit, dengan total episode umumnya mencapai 12 episode. Dengan penjadwalan tayang ini, total waktu tonton untuk semua *anime* dalam satu *season* tertentu dapat mencapai jumlah waktu yang sangat besar. Sebagai contoh, pada *season* musim semi 2020 dari bulan Oktober sampai November, terdapat 93 seri tv *anime* yang ditayangkan[5]. Apabila seseorang ingin mencoba menonton setiap seri yang ditayangkan dalam satu minggu, maka dia akan membutuhkan waktu sekitar 1860 menit atau 31 jam untuk dapat menonton seluruh episode *anime*. Besarnya total waktu tayang ini dapat membuat penonton-penonton *anime* perlu menentukan skala prioritas *anime* yang ingin ditonton.

Metode Weighted Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS) adalah salah satu metode yang termasuk kedalam Multiple Criteria Decission Making (MCDM) yang merupakan metode yang unik karena metode ini adalah pergabungan dari dua metode metode Weighted Sum Model (WSM) dan metode Weighted Product Model (WPM), dan dapat digunakan pada berbagai masalah[6]. Berdasarkan penelitian oleh Samuel manurung, Indra M Sarkis Simamora, Herlina Allagan yang berjudul *Comparison of Moora, Waspas and SAW Methods in Decision Support Systems*, menyatakan bahwa keunggulan dari metode WASPAS ini memiliki keuntungan untuk jumlah data yang banyak dan keunggunlan WASPAS ini adalah memberikan rekomendasi prioritas sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam bentuk perankingan[7].

Dengan berdasarkan masalah tersebut, penulis memutuskan untuk merancang sebuah sistem rekomendasi pemilihan anime yang menggunakan metode WASPAS yang dapat membantu penonton-penonton *anime* memprioritaskan *anime* yang ingin ditonton. Data anime diambil dari situs *https://myanimelist.net/* dikarenakan *website official* yang memiliki komunitas dan *database anime* dan *manga online* paling aktif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara untuk mengimplementasikan sistem rekomendasi *anime* berbasis web menggunakan algoritma WASPAS?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna yang didapatkan pada implementasi sistem rekomendasi anime berbasis web menggunakan algoritma WASPAS?

1.3. Batasan Masalah

Penulis menetapkan batasan masalah dalam merancang aplikasi ini sebagai berikut:

1. Data anime diambil dari https://myanimelist.net/ sebagai referensi.
2. Pengambilan set data berisi judul *anime* yang ditayangkan dari Januari 2021 sampai Juni 2021.
3. Kriteria yang digunakan untuk sistem rekomandasi anime ini adalah genre, studio, *source material*, episode, dan *rating*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan sebuah sistem rekomendasi berbasis web untuk membantu menentukan *anime* yang akan ditonton menggunakan algoritma WASPAS, serta mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap hasil implementasinya.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah penonton dalam memilih *anime* mana saja yang akan ditonton.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini yaitu sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan dan teori-teori yang digunakan dalam membangun aplikasi dan dalam penulisan laporan skripsi, yaitu ada Telaah Literatur, *Multi Criteria Decision Making*, *Weighted Product Model*, *Weighted Sum Model*, *Weighted Aggregated Sum Product Assessment*, dan *Mean Opinion Score*.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang metode dan perancangan dari sistem yang telah dibuat. Contohnya yaitu metode penelitian dan perancangan sistem yang berisi *flowchart*, *Entity Relationship Diagram*, *database schema*, tabel database.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

Bab ini berisi tentang implementasi dari metode WASPAS yang digunakan pada sistem yang sudah dibangun dan test uji coba website.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi sistem yang telah dibangun.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA