

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam kegiatan rutin sehari-hari, ada waktu kosong yang bebas penggunaannya dan berada di luar kegiatan sehari-hari yang disebut waktu luang [1]. Hobi bisa disebut sebagai salah satu kegiatan atau aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengisi waktu luang. Hobi merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai hiburan dan mendapatkan kesenangan di waktu kosong/senggang [2][3]. Salah satu hiburan yang sekarang sudah menjadi hobi yang banyak diminati saat ini adalah menonton anime. Ilustrasi yang menarik dan banyak cerita yang ringan namun berkualitas menjadikan alasan anime mudah digemari orang. Surabaya dan Jakarta telah masuk daftar 19 kota besar yang memiliki *fans* anime terbanyak di dunia [4].

Berkembangnya tingkat kepopuleran animasi Jepang di Indonesia ditandai dengan adanya semakin banyak orang yang ingin belajar *Nihongo* (Bahasa Jepang) atau orang yang ingin pergi ke Jepang dikarenakan menonton sebuah anime dan juga bisa dilihat dari youtube channel Muse Indonesia yang saat ini sudah lebih dari 7 juta *subscribers*. Muse Indonesia adalah cabang Indonesia dari perusahaan yang menangani produksi dan distribusi anime. Oleh karena itu budaya Jepang yang sedang populer membuat perubahan besar yang terjadi terhadap nilai sosial di masyarakat. Comic Frontier (Comifuro) adalah *event* eksibisi yang diharapkan bisa menjadi tempat menyalurkan minat dan bakat kreator independen. Partisipan dapat menyebarkan karyanya secara langsung dengan cara berjualan dan bertemu dengan orang yang memiliki minat yang sama. Comifuro biasanya dihadiri oleh penggemar budaya Jepang baik itu anime atau manga dan sekarang banyak juga penggemar *vtuber*, di sana terdapat *cosplayer* yang memerankan karakter dari anime tertentu atau *vtuber* tertentu [5].

Anime adalah sebuah kata serapan bahasa Inggris di dalam bahasa Jepang dari kata “*Animation*”. Seiring dengan berkembangnya zaman, anime telah menjadi sebuah kategori untuk seri film animasi yang dibuat di Jepang atau memiliki gaya visual yang serupa dengan film animasi berasal dari Jepang [6][7]. Seiring dengan berkembangnya model cerita dari anime kategorisasi terhadap genre dari anime semakin banyak, terdapat lebih dari 20 genre dan subgenre [8][9].

MyAnimeList.net adalah sebuah situs web yang memungkinkan pengguna

untuk mengikuti dan meninjau anime dan manga. Situs ini telah beroperasi sejak tahun 2004 dan saat ini memiliki lebih dari 5 juta anggota. MyAnimeList mencakup daftar lengkap anime dan manga, rilis baru, artikel, diskusi, dan banyak lagi. MyAnimeList juga menawarkan berbagai fitur lain, termasuk daftar keinginan, daftar yang sedang ditonton, artikel teks dan video, dan banyak lagi. Selain itu, jumlah pengguna MyAnimeList dari Indonesia mendapat *rank* 2 dengan persentase sebesar 7,2% dari total pengguna MyAnimeList. Karena hal tersebut situs web ini cocok dijadikan sebagai sumber data yang ingin diteliti [10].

Penelitian ini dibuat menggunakan metode *content-based filtering* dikarenakan belum banyak penelitian tentang sistem rekomendasi anime yang hanya menggunakan metode *content-based filtering* sebagai metode utama, dengan menggunakan metode ini sebagai metode utama website yang dibuat bisa lebih terfokus untuk memuaskan pilihan atau keinginan dari *user*. Jika dilihat dari jurnal sistem rekomendasi anime lainnya yang menggunakan metode *filtering* di dalam penelitiannya, penelitian tersebut menggunakan metode *collaborative-based filtering* sebagai metode utama atau sebagai metode tambahan dalam penelitian yang dilakukan [11][12].

Content-based filtering merupakan metode *Machine Learning* yang menggunakan *similarities* atribut untuk membuat keputusan. Metode ini biasa digunakan untuk pembangunan sistem rekomendasi, yaitu rancangan algoritma untuk mengiklankan atau merekomendasikan sesuatu kepada *user* berdasarkan data yang terkumpul tentang *user* [13]. Keuntungan model ini tidak memerlukan data apa pun tentang *user* lain, karena rekomendasinya khusus untuk *user* ini. Model ini dapat meningkatkan akurasi hasil rekomendasi, model ini juga memiliki kemampuan untuk membuat rekomendasi yang lebih spesifik, dan juga memiliki kemampuan untuk membuat rekomendasi berdasarkan preferensi *user* [14].

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang di atas ada;ah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengimplementasikan sistem rekomendasi anime berbasis web menggunakan metode *content-based filtering*?
2. Bagaimana tingkat kepuasan user menggunakan model Delone dan Mclean yang didapatkan dari implementasi metode *content-based filtering* pada sistem rekomendasi anime?

1.3 Batasan Permasalahan

Penulis menetapkan batasan masalah dalam merancang aplikasi ini sebagai berikut:

1. Data anime diambil dari website myanimelist.net sebagai referensi.
2. Data anime yang diambil hanya pada musim (*summer*) di Jepang tahun 2022.
3. Data yang ditampilkan pada sistem rekomendasi anime maksimal sebanyak 15 data yang tertampil.
4. Kriteria yang digunakan untuk sistem rekomandasi anime ini adalah judul, genre dan studio anime.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengimplementasikan sebuah sistem rekomendasi berbasis website untuk membantu user menentukan anime yang ingin ditonton menggunakan metode *content-based filtering*.
2. Mengetahui tingkat kepuasan user menggunakan model Delone dan Mclean yang didapatkan pada implementasi metode *content-based filtering* pada sistem rekomendasi anime.

1.5 Manfaat Penelitian

Memilih anime yang ingin ditonton oleh *user* dengan lebih mudah adalah manfaat dari penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bab ini berisikan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini berisikan penjelasan teori-teori yang dipakai dalam membangun aplikasi dan dalam penulisan laporan penelitian, di antara lain ada *Content-Based Filtering*, *Anime*, *Web Scrapping*, *Preprocessing*, *Cosine Similarity*, dan *Delone* dan *Mclean*.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bab ini berisikan metode penelitian dan perancangan dari sistem yang telah dibuat. Isi perancangan website di antara lain *flowchart*, *database table* dan rancangan tampilan dari website
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bab ini berisikan implementasi dari metode *Content-based filtering* yang digunakan pada sistem yang dibangun dan diuji kinerjanya.
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN
Bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran dari penelitian yang dilakukan dan *website* yang telah dibangun.