

PERANCANGAN SISTEM REKOMENDASI ANIME MENGUNAKAN METODE *DECISION TREE* PADA INDUSTRI KREATIF

Sandy Aji Pratama

Abstrak

Industri kreatif merupakan sektor ekonomi yang sangat berperan dalam membantu meningkatkan ekonomi. Di Indonesia, industri kreatif memiliki peran besar dalam pembangunan ekonomi, terbukti selama ini perkembangan ekonomi kreatif berkembang pesat. Salah satu industri kreatif yang ada di Indonesia adalah kartun Jepang atau biasa disebut *anime*. Saat ini, kartun Jepang (*anime*) sangat digemari di kalangan mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem rekomendasi anime dengan menggunakan metode *Decision Tree* untuk menghasilkan suatu Sistem Rekomendasi yang efektif, efisien dan hemat waktu untuk mempermudah mahasiswa dalam menentukan anime. Penelitian ini menggunakan Metode *Decision Tree*. *Decision Tree* digunakan untuk mengklasifikasikan suatu sampel data yang belum diketahui kelasnya ke dalam kelas-kelas yang sudah ada. Jalur pengujian data adalah pertama semua data harus melalui *root node* dan terakhir adalah melalui *leaf node* yang akan menyimpulkan prediksi kelas bagi data tersebut. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem rekomendasi *anime* berdasarkan karakter individu dan merekomendasikan *anime* terpopuler.

Kata Kunci : *Sistem Rekomendasi, Industri Kreatif, Data Mining, Decision Tree, Anime, Algoritma C4.5.*

DESIGN OF ANIME RECOMMENDATION SYSTEM USING DECISION TREE METHOD IN CREATIVE INDUSTRY

Sandy Aji Pratama

Abstract

The creative industry is an economic sector that is very instrumental in helping to improve the economy. In Indonesia, the creative industry has a large role in economic development, as evidenced by the development of the creative economy so far. One of the creative industries in Indonesia is Japanese cartoons or commonly called anime. At present, Japanese cartoons (anime) are very popular among students. The purpose of this study was to design an anime recommendation system using the Decision Tree method to produce a Recommendation System that was effective, efficient and time-saving to facilitate students in determining anime. This study uses the Decision Tree Method. Decision Tree is used to classify a sample of data whose class is unknown in existing classes. The data testing path is first all data must go through the root node and finally through the leaf node which will conclude the class prediction for the data. This research produced an anime recommendation system design based on individual characters and recommended the most popular anime.

Keyword : Recommendation System, Creative Industry, Data Mining, DecisionTree, Anime, Algoritma C4.5.