

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

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. Berdasarkan survei yang dilakukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), terjadi peningkatan besaran PDB Ekonomi Kreatif di tahun 2014 sebesar Rp 784, 82 Triliun menjadi Rp 852, 24 Triliun dengan kontribusi sebesar 7,38% terhadap PDB nasional di tahun 2015. Angka pertumbuhan tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga mencapai 12% di tahun 2019. (Mulyana dan Sutapa,2015)

Ada dua negara yang berpengaruh signifikan dari sektor industri kreatif, yaitu Inggris dan Jepang, walaupun keduanya memiliki fokus industri kreatif yang sangat berbeda. Dalam perkembangannya, beberapa negara di Asia memformulasikan industri kreatifnya dengan mengadaptasi pola industri kreatif Jepang dan berhasil menembus pasar global. (Ivan Chen,2013)

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. *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012). Anime merupakan salah satu film berjenis animasi yang digemari oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa.

Perkembangan *anime* saat ini di Indonesia di mulai pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan anime. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penayangan *anime* sejak tahun 1990 - 2003 seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Rouruni Kenshin, dll (Yuliani, 2003).

Produk yang paling banyak di sukai dikalangan mahasiswa adalah anime. Dapat dilihat dari saat ini mahasiwa menikmati anime dengan menonton anime *online* atau mengunduh anime dari internet. Banyak muncul situs-situs internet yang dibuat untuk mengunduh anime seperti animeindo.tv, oploverz.net, animedesu.co, narutobleachloverz.net, samehadaku.net, wardhanime.net, dan alibabasub.net (Rifai, 2015), sehingga memudahkan untuk menikmati anime yang ada pada saat ini.

Dari adanya situs-situs internet tersebut tidak jarang mahasiswa menjadi kebingungan karena sudah terlalu banyak anime yang bervariasi. Variasi anime itu sendiri dapat dibagi menjadi beberapa genre seperti Kodomo, Shounen, Shouju, Seninen, Josei, Action, Romance, Comedy, Horror, Fantasy, Adventurre, Drama dan lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu memberikan informasi yang sesuai dengan keinginan pengguna. Sistem tersebut sering disebut dengan sistem rekomendasi.

Sistem rekomendasi adalah suatu teknologi yang didesain untuk mempermudah pengguna dalam menemukan suatu data yang mungkin sesuai dengan profil pengguna secara cepat dan dapat mengurangi jumlah informasi yang terlalu banyak (Vozalis & Margaritis, 2010). Sistem rekomendasi memiliki kemampuan untuk melakukan prediksi tentang sebuah *item* yang mungkin disukai pengguna berdasarkan informasi yang didapat dari pengguna tersebut. *Item* tersebut atau dalam hal ini film dapat disarankan berdasarkan *rating* film yang diberikan pengguna atau berdasarkan pengguna lain yang memiliki kebiasaan yang mirip (Felfernig, et al., 2011).

Sehubungan dengan anime sebagai salah satu media hiburan bagi mahasiswa dan belum adanya alat bantu atau metode yang digunakan untuk mempermudah mahasiswa dalam menentukan anime yang sesuai, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pembuat keputusan dalam memberikan rekomendasi anime berdasarkan *Genre film*. Keputusan tersebut dapat diklasifikasi berdasarkan banyak parameter keputusan pilihan. Salah satu metode yang umum digunakan dalam pengklasifikasian data untuk pemilihan adalah *Decision Tree*.

Decision Tree merupakan salah satu metode analisis dan prediksi yang sangat kuat dan terkenal dalam penerapan data mining. Pada dasarnya *Decision Tree*

mengubah data menjadi pohon keputusan (*Decision Tree*). Keuntungan dalam metode ini adalah efektif dalam menganalisis sejumlah besar atribut dari data yang ada dan mudah dipahami oleh pengguna akhir.

Dari uraian singkat di atas maka perlu adanya Sistem Rekomendasi untuk penentuan genre anime yang diharapkan dapat menghasilkan suatu Sistem Rekomendasi yang efektif, efisien dan hemat waktu. Karena itu penulis melakukan penelitian serta perancangan guna membangun sistem yang berjudul “ Perancangan Sistem Rekomendasi Anime Menggunakan Metode *Decision Tree*”

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana menentukan parameter *Decision Tree* untuk pengambilan keputusan atribut *anime* pada industri kreatif.
2. Bagaimana membuat sistem rekomendasi *anime* pada industri kreatif berdasarkan karakter individu menggunakan *Decision Tree*.
3. Bagaimana membuat sistem rekomendasi *anime* terpopuler menggunakan Algoritma TF-IDF.

I.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas topik pembahasannya maka diperlukan adanya pembatasan masalah, adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup responden penelitian dibatasi pada data mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Jakarta.
2. Rekomendasi anime yang dihasilkan berdasarkan genre.
3. *Database* yang digunakan adalah *database anime*.
4. Data atribut anime diambil dari website www.myanimelist.net

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem rekomendasi anime pada industri kreatif berdasarkan karakter individu menggunakan *Decision Tree*.
2. Merancang sistem rekomendasi anime terpopuler pada industri kreatif menggunakan Algoritma TF-IDF .
3. Agar sistem rekomendasi yang dihasilkan tersebut menghasilkan suatu Sistem Rekomendasi yang efektif, efisien dan hemat waktu untuk mempermudah mahasiswa dalam menentukan anime pada industri kreatif.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari tugas akhir ini adalah :

1. Merberikan fasilitas dan kemudahan informasi bagi mahasiswa UPN Veteran Jakarta dalam mencari rekomendasi anime yang sesuai dengan minat.
2. Menambah variasi penelitian mengenai sitem rekomendasi.
3. Menjadi salah satu pembanding bagi peneliti lain yang berkaitan dengan sistem rekomendasi.

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan masalah maka dibuat suatu sistematika penulisan yang dapat menjelaskan secara singkat mengenai gambaran penelitian, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dijelaskan tentang hasil penelitian yang berhubungan dengan teori-teori dasar serta hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Pada bab ini memuat tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang berkaitan dengan *Anime, data minning, Decision Tree, algoritma C.45*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian, metode pemecahan masalah secara sistematis dari menentukan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, menganalisis sampai menarik suatu kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menampilkan tentang data-data yang telah didapatkan secara langsung serta menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami, serta membahas tentang pengolahan data yang membantu dalam proses pemecahan masalah.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah didapatkan berdasarkan dari pengolahan dan analisa data penelitian yang dilakukan dan memberikan saran yang berguna bagi perusahaan.