

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Anime* adalah istilah untuk film animasi atau kartun khas Jepang. *Anime* tidak hanya digemari di Jepang saja, tetapi digemari juga oleh orang-orang di seluruh dunia. Orang-orang yang menggemari *anime* disebut sebagai *anime otaku* atau biasa disingkat *otaku* saja. Sama halnya seperti dengan film biasa, *anime* memiliki banyak *genre* seperti *slice of life*, *comedy*, *horror*, *tragedy*, *school life*, dan lain-lain.

Saat ini jumlah *anime* yang beredar sangatlah banyak, sehingga para penikmat *anime* terkadang kebingungan untuk mencari *anime* yang cocok dengan selera mereka. Hal ini terjadi terutama untuk penggemar *anime* di luar Jepang, seperti di Indonesia. Informasi mengenai *anime* bisa dibilang terbatas, karena *anime* bukan hal yang disukai oleh masyarakat umum seperti movie Hollywood yang bisa dibahas berbagai media massa. Untuk penggemar *anime* di luar Jepang, mereka hanya dapat menikmati *anime* dengan cara mengunduh, melakukan *streaming*, atau membeli CD/ DVD. Hal ini tentu sangat tidak praktis, tidak seperti di Jepang yang tinggal menonton lewat TV. Jika salah mengunduh *anime*, tentu saja akan menyebabkan kerugian, seperti membuang *bandwidth* dan uang.

Melihat masalah yang terjadi ini, penulis memiliki keinginan untuk membuat suatu aplikasi untuk dapat memberi saran kepada penggemar *anime* mengenai *anime* apa yang kira-kira cocok untuk mereka. Penulis akan menggunakan referensi [www.anime-planet.com](http://www.anime-planet.com) sebagai sumber data *anime* yang akan disarankan kepada pengguna. *Anime-Planet* adalah sebuah *web site* yang berisi data-data mengenai *anime* yang tayang dari tahun 1960-an sampai sekarang, data yang disediakan oleh *Anime-Planet* selalu *up to date*.

Penulis akan menggunakan aplikasi pihak ketiga untuk mengakses data dari *Anime-Planet*. Untuk mengolah informasi yang didapat dari *web site* tersebut, penulis akan menerapkan metode yang ada pada ilmu *text mining*. Aplikasi yang akan dibuat adalah berupa aplikasi yang menyediakan fasilitas mesin pencarian yang lebih ke arah memberi rekomendasi atau bisa dibilang sebagai mesin rekomendasi. Penulis akan menerapkan metode yang ada pada ilmu temu balik

informasi atau *information retrieval* untuk membuat aplikasi ini. Penerapan temu balik informasi dilakukan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan karena temu balik informasi sudah banyak diterapkan untuk mesin pencarian, salah satunya adalah *Google*. Dengan ilmu temu balik informasi aplikasi akan dapat memberikan rekomendasi yang cocok dengan selera pengguna karena ilmu temu balik informasi dapat memperoleh data dari pengguna dan data itu dapat digunakan untuk mencari informasi yang sesuai dengan data pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang tersebut, muncul beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk membangun mesin rekomendasi untuk kumpulan *anime*?
2. Bagaimana cara untuk membuat pencarian rekomendasi *anime* yang memberi hasil yang tepat sesuai dengan informasi yang ada?

## 1.3 Tujuan

Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka tujuan yang diharapkan sebagai berikut:

1. Membangun mesin rekomendasi *anime* dengan data dari situs *www.anime-planet.com* sebagai referensi data untuk kumpulan *anime* yang ada.
2. Menggunakan metode *Latent Semantic Indexing* dari cabang ilmu temu balik informasi untuk membuat mesin rekomendasi agar hasil sesuai dengan permintaan pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *desktop*.
2. Aplikasi hanya melakukan pencarian *anime* dengan menggunakan *query* yang berupa judul *anime* dari pengguna.
3. Pengguna hanya dapat mencari *anime* yang tersedia di basis data aplikasi.

4. Data *anime* hanya berasal dari situs *www.anime-planet.com*

## **1.5 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan yang akan digunakan untuk menyusun laporan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi atau sistem dan mendukung aplikasi atau sistem.

### **BAB III ANALISIS DAN DISAIN**

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, kebutuhan dari aplikasi, perancangan aplikasi, *Use Case*, *Activity Diagram*, *ERD*, dan gambaran arsitektur dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat.

### **BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM**

Bab ini menjelaskan pengujian dari aplikasi atau sistem yang dibuat.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil implementasi atau pembuatan aplikasi atau sistem.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang sumber-sumber referensi yang digunakan untuk mencari informasi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi atau sistem.