

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Manga* adalah istilah untuk buku komik dari Jepang yang memiliki banyak penggemar, bukan hanya berasal dari Jepang saja, melainkan dari berbagai negara lain. Hal ini merupakan dampak populernya budaya Jepang di banyak negara serta adanya kerja sama antara penerbit *manga* di Jepang dengan penerbit di negara-negara lain untuk menerjemahkan dan menerbitkan *manga*. Selayaknya buku pada umumnya, *manga* pun memiliki banyak genre, antara lain *shoujo* atau komik remaja wanita, *shounen* atau komik remaja pria, *sport*, *comedy*, *horror*, dan *slice-of life*.

Seiring dengan pertumbuhan industri *manga*, jumlah judul *manga* yang beredar sangatlah banyak. Terbukti dengan survey pada 10 kota di kawasan Asia Timur saja, *manga* menguasai lebih dari 50% pasaran komik di Taiwan dan Hongkong, sedangkan komik Barat memiliki kurang dari 11%. Riset ini berdasarkan Hokuhodo, sebuah badan periklanan di Jepang (Syed, 2011). Jumlah yang banyak ini menyebabkan banyak penikmat *manga* kebingungan dalam menentukan judul yang akan dibacanya. Hal ini juga dipersulit dengan fakta bahwa tidak semua *manga* yang beredar di Jepang diterjemahkan dan diterbitkan juga di negara lain. Jadi, salah satu cara penggemar *manga* mengakses judul yang hendak dibacanya adalah melalui *web* misalnya *myanimelist.com*.

Tetapi pengaksesan melalui *web* ini hanya memperbanyak pilihan judul yang dapat dipilih penggemar *manga*, bukan membantu penggemar *manga* memilih judul yang sesuai dengan preferensi genre masing-masing penggemar. Melihat masalah tersebut, penelitian ini akan menyusun suatu Program yang dapat memberikan masukan atau rekomendasi judul kepada penggemar *manga*. Program ini akan mengakses *data manga* secara *offline* sebagai referensi rekomendasi *manga* yang akan disarankan kepada pengguna.

Program akan menerima masukan berupa preferensi dari pengguna yang terdiri dari judul *manga* yang pernah dibaca oleh pengguna. Selanjutnya masukan dari pengguna akan diproses dan dijadikan sebagai acuan dari pemberian

rekomendasi. Fitur-fitur yang dapat diekstrak dari masukan pengguna antara lain Judul *manga*, pengarang, dan nilai rating yang dimiliki oleh *manga*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik pengumpulan data sebagai acuan rekomendasi *manga*.
2. *Pre-precossing* apa saja yang akan digunakan pada sinopsis *manga*.
3. Bagaimana menggunakan hasil pengolahan data acuan *manga* untuk menghasilkan rekomendasi.

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Data dikumpulkan secara *semi-manual* menggunakan *web scraper*.
2. Sinopsis pada *data manga* akan diolah untuk menghilangkan *stopword* dan menyisakan *token* untuk selanjutnya diolah menjadi model vektor.
3. Data acuan akan diolah, selanjutnya parameter masukan pengguna akan dibuat sebagai acuan untuk pemberian rekomendasi.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Program ini, akan ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Program rekomendasi berbasis desktop.
2. Data *manga* yang digunakan bersumber dari *myanimelist.com*.
3. Referensi *manga* yang diberikan hanya berasal dari data yang digunakan dan dimasukkan oleh pengguna.

## 1.5 Sistematika Penyajian

Sistematika laporan yang dipergunakan dalam tugas akhir ini adalah:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, serta sistematika penyajian dari proyek kerja praktek ini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

### BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari Program, perancangan desain Program, dan penjelasan sistem.

### BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat Program.

### BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari Program. Laporan dari pengujian tiap fungsi / *method* yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

### BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk Program ini yang dapat digunakan untuk perkembangan Program.