

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap harinya, kondisi dunia pekerjaan terus berubah seiring dengan perubahan kebutuhan perusahaan. Tingginya tingkat lulusan di bidang teknologi informasi yang disertai dengan minimnya pengalaman menjadi salah satu kekhawatiran perusahaan saat ini, terutama BliBli. Dengan adanya berbagai pertimbangan serta harapan untuk mengembangkan calon pemimpin di masa depan, BliBli mengadakan sebuah program pelatihan bernama *BliBli Future*. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan para mahasiswa untuk lebih mengasah kemampuan dan potensi yang dimiliki, baik *hard skill* maupun *soft skill*, sehingga dapat memiliki peluang yang lebih besar dalam bersaing di dunia pekerjaan terutama pada industri digital. Selama program berjalan, mahasiswa akan menerima pelatihan dengan lima pilihan bidang yang menjadi pilar utama dalam industri digital, terlibat dalam pembuatan proyek yang relevan dengan bidang yang dipilih, juga mendapatkan kesempatan untuk dapat bergabung dalam magang kerja di BliBli.

Setelah mengikuti program pelatihan selama kurang lebih dua minggu, pembuatan proyek menjadi tahapan yang tidak dapat dilepaskan dalam program ini. Dengan bidang *software development engineer in test* (SDET) yang peneliti pilih, pembuatan *automation* menjadi topik utama dalam proyek yang diberikan, juga menjadi studi kasus dalam penelitian ini. Proyek yang ditugaskan berfokus pada pembuatan *automation comparison* untuk membandingkan beberapa data dengan parameter beberapa jenis Pokemon yang saat ini sedang mendunia.

Globalisasi membawa dampak terhadap tatanan kehidupan manusia, menghubungkannya secara global (ke ruang lingkup dunia) serta menghilangkan batas-batas suatu negara. Era globalisasi yang tengah dihadapi generasi milenial ini membuat proses transformasi budaya asing ke dalam budaya lokal terjadi dengan sangat cepat dan mudah. Satu dari sekian banyak budaya asing yang telah mempengaruhi budaya nusantara adalah budaya Jepang. Budaya Jepang sendiri merupakan sebuah budaya yang telah dikenal, diakui, serta dinikmati oleh

masyarakat Indonesia sejak tahun 1990-an dan secara kontinuan populer hingga saat ini, terutama animasi Jepang atau biasa dikenal dengan istilah anime. Salah satu variasi dari anime yang paling diminati dan telah menjadi ikon animasi Jepang di Nusantara adalah karakter Pokemon, di mana karakter ini telah menciptakan banyak komunitas-komunitas yang beranggotakan orang-orang yang menyukai Pokemon.

Pada awalnya, Pokemon merujuk pada sekumpulan spesies fiksi yang muncul dalam sebuah seri permainan video yang diciptakan oleh Satoshi Tajiri pada tahun 1995 [1] dan menjadi permainan video tersukses kedua di dunia. Seiring perjalanan zaman, karakter Pokemon mulai dikembangkan menjadi berbagai bentuk, seperti permainan video, buku, anime, mainan, *trading cards*, dan masih banyak lagi. Kata Pokemon sendiri merupakan singkatan dari "*Pocket Monster*" yang merepresentasikan monster sebagai konsep dasar dari seluruh spesies Pokemon. Setiap spesies Pokemon memiliki penampilan lucu dan keterampilan yang unik, beberapa Pokemon dapat berubah bentuk dan dapat berevolusi menjadi spesies yang lebih kuat, yang tentunya menambah kepopuleran dan daya tarik Pokemon di kalangan masyarakat.

Hingga sekarang, setidaknya 890 Pokemon telah dikonfirmasi dan tidak menutup kemungkinan untuk terus bertambah di masa depan. Karena jumlah Pokemon yang besar, tidak semua spesies Pokemon dapat dikenal dan diingat oleh pecinta Pokemon. Berangkat dari hal tersebut, kemudian diciptakan *Pokedex Nasional*, sebuah ensiklopedia elektronik dalam permainan yang menyediakan berbagai informasi tentang Pokemon. Seiring berjalannya waktu, berbagai *website* yang berisi *Pokedex Nasional* mulai bermunculan, tiga diantaranya adalah pokemondb.net, bulbapedia.bulbagarden.net dan pokeapi.co. Sayangnya, tidak semua *website* menyajikan informasi yang akurat dan karenanya perlu dilakukan perbandingan terhadap setiap *website*. Melakukan perbandingan secara manual, dengan membuka satu persatu *website* dan membandingkan data yang ada, tentu akan melelahkan dan memakan waktu yang tidak sebentar. Maka dari itu, penelitian ini akan memfokuskan pada pembuatan *automation comparison* dengan studi kasus

pada *website* dan API Pokemon untuk mempermudah proses analisis perbandingan informasi yang disajikan pada ketiga *website* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sebelumnya dikemukakan dalam latar belakang, pokok permasalahan yang muncul dari uraian tersebut adalah bagaimana implementasi *automation comparison* pada studi kasus *website* dan API Pokemon.

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dalam rumusan masalah di atas, garis-garis besar hasil yang ingin dicapai melalui pembuatan karya tulis ini, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran mengenai cara implementasi *automation comparison* pada studi kasus *website* dan API Pokemon agar dapat mengoptimalkan pemrosesan data dan menghasilkan data analisis perbandingan yang diinginkan.
2. Melakukan perbandingan kesamaan data pada tiga sumber (dua *website* Pokemon dan satu API Pokemon).

1.4 Ruang Lingkup

Pembahasan yang akan diuraikan dalam karya tulis ini berkaitan dengan penerapan *automation comparison* pada studi kasus dua *website* Pokemon dan satu API Pokemon melalui penggunaan salah satu *tool automation* yang bersifat *open-source* dimana *automation comparison* ini berfokus pada analisis perbandingan kesamaan data pada setiap *website* atau API.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, di mana data didapatkan melalui pengumpulan data dari tiga *website* yang menjadi studi kasus penelitian, yaitu pokemondb.net, bulbapedia.bulbagarden.net dan pokeapi.co. Ketiga *website* tersebut berisi kumpulan informasi terkait seluruh

Pokemon yang terdaftar, seperti gambar, nama, nomor Pokemon, tipe, dan karakter setiap Pokemon yang akan dibandingkan dan dianalisis dalam penelitian ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika Penyajian yang digunakan dalam penyusunan karya tulis ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian karya tulis.

2. BAB II: KAJIAN TEORI

Bab ini akan berisi teori yang berkaitan dengan eksplorasi dan penyelesaian masalah serta teori yang mendukung dalam proses penelitian.

3. BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan berisi pembahasan mengenai solusi yang ditawarkan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

4. BAB IV: IMPLEMENTASI

Bab ini akan berisi penjabaran terkait implementasi dari solusi yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya dan merupakan objek dalam penelitian.

5. BAB V: PENGUJIAN

Bab ini akan berisi pembahasan dan uji coba hasil penelitian yang telah lakukan.

6. BAB VI: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diambil dari kelemahan aplikasi untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.