

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan hiburan (*entertainment*) dalam multimedia non interaktif seperti acara tv sudah menjadi kebutuhan pokok manusia, industri kreatif berlomba untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Perkembangan dunia hiburan multimedia tidak terlepas dari cepatnya perkembangan teknologi, digital dan internet. Modern ini manusia bisa memuaskan kebutuhan akan hiburan multimedia tidak hanya dari televisi, dengan adanya internet dan perkembangan media massa yang dapat diakses internet manusia dapat memuaskan kebutuhannya.

Sebelum terjadi pandemi Covid-19, masyarakat dapat mencukupi kebutuhan akan hiburan tontonan melalui bioskop, setelah berjalannya PPKM tempat hiburan tontonan sementara di tutup. Dengan perkembangan teknologi internet, media tontonan dapat di akses dengan internet menjadi alternatif sampai menjadi kebutuhan pokok masyarakat dalam mencukupi kebutuhan akan hiburan tontonan.

Anime menjadi salah satu hiburan multimedia yang peminatnya sangatlah banyak, Indonesia sendiri menempati peringkat ke-5 dunia untuk penikmat terbanyak *anime* dengan Kalimantan Tengah sebagai pengakses terbesarnya (google trends, Kumparan.com, april 2020). Televisi menjadi media pertama kali untuk *anime* mengisi hiburan multimedia di Indonesia, pada awal tahun 1980 *anime* mulai masuk ke Indonesia(Toi, 2020). Internet menjadi lonjakan perkembangan anime di Indonesia di dukung dengan himbauan agar beraktifitas di rumah penikmat anime dapat memanfaatkan media yang menyediakan hiburan anime. Dengan masifnya perkembangan anime, penikmat anime di suguhkan banyak pilihan judul anime untuk di tonton. Dari banyaknya pilihan judul penikmat anime mengalami kesulitan dalam menentukan judul anime yang akan di tonton.

Dengan berdasarkan permasalahan tersebut, adanya kesulitan dalam memilih judul anime yang sesuai dengan keinginan penikmatnya, sistem rekomendasi bisa menjadi solusi untuk menentukan judul anime yang ingin di tonton. Rekomendasi sistem sering digunakan pada dunia e-Commerce untuk memprediksi item apa yang direkomendasikan pada user. Untuk memprediksi judul yang akan di rekomendasikan kepada penikmat anime, penulis menggunakan metode apriori.

Pada penelitian terdahulu oleh (Fauzy et al., 2016) dalam penelitian tersebut menggunakan metode apriori untuk memprediksi hujan, di penerapannya terdapat kesimpulan bila minimum support dan minimum confidence semakin besar maka hasil yang di dapatkan akan semakin akurat dengan memiliki nilai lift rasio lebih dari 1.00. Di penelitian ini penulis akan menggunakan algoritma apriori dalam memprediksi rekomendasi judul anime dengan variabel genre dan judul anime.

Penulis akan melakukan penelitian penerapan algoritma apriori dalam menentukan rekomendasi judul anime pada sistem rekomendasi, dengan mencari pola frekuensi pada variabel judul anime dan genre. Dalam penentuan judul anime genre menjadi faktor utama untuk menentukan judul anime yang ingin ditonton, dengan mencari pola frekuensi antara judul anime algoritma apriori sangat cocok untuk di terapkan pada penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan pembahasan masalah pada latar belakang, rumusan masalah yang penulis tentukan adalah :

Bagaimana penerapan algoritma Apriori pada sistem rekomendasi judul anime?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah :

Penikmat dari hiburan anime bisa mendapatkan rekomendasi judul anime sesuai dengan histori tontonan yang sudah dilihat dan berdasarkan rating yang

di berikan, melalui penerapan algoritma Apriori pada sistem rekomendasi judul anime.

1.4 Batasan masalah

Berdasarkan uraian di atas dibutuhkan penjelasan batasan masalah yang mendukung penelitian ini terarah sesuai dengan tujuan target yang ditentukan, berikut batasan masalahnya :

1. Sample data berupa judul dan genre anime yang terdapat pada MyAnimeList.net.
2. Data set di dapatkan dari kaggle.com <https://bit.ly/3xuA0Rl>
3. Sample data judul anime dan genre yang digunakan dari database myanimelist.net.
4. Judul anime berjumlah 30.
5. Sistem ini hanya merekomendasikan judul anime berdasarkan rule yang didapatkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat – manfaat sebagai berikut :

1. Penikmat hiburan anime mendapatkan rekomendasi judul anime yang sesuai dengan pilihan.
2. Penelitian ini memberikan rekomendasi judul anime, serta mendukung perkembangan dunia industri kreatif.
3. Penelitian ini dapat menjadi tinjauan untuk pengembangan sistem rekomendasi dan kemajuan data mining di masa depan.