

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dan informasi dari internet telah merubah cara bersenang-senang , termasuk juga dalam konten media digital seperti anime. Anime merupakan sebuah animasi yang berasal dari negara Jepang yang memiliki banyak sekali genre mulai dari komedi, fantasi, aksi hingga aksi(Gama & Manado, 2024). Kepopuleran anime setiap tahun terus meningkat, terutama pada penggemar anime di Indonesia.

Seiring bertambahnya musim maka bertambah juga judul anime, banyak penggemar yang kesusahan dalam menentukan makanan yang cocok untuk dinikmati sesuai judul atau genre anime keinginan mereka. Banyak sekali pilihan makanan menjadikan proses saat memilih makanan menjadi lama dan bingung serta terkadang kurang efisien. Kesulitan ini memberikan pengetahuan akan sistem yang dapat memberikan rekomendasi makanan yang cocok dengan kemiripan yang ada di anime, alhasil pengalaman dalam menonton anime akan lebih menyenangkan dan personal.

Selain itu saat menonton anime menjadi pengalaman yang sempurna jika disatukan dengan mengonsumsi makanan tertentu. Tetapi tidak semua penggemar anime tahu mengenai makanan yang nikmat serta cocok untuk dimakan bersamaan dengan menonton anime favorite. Hal ini menjadikan pengalaman baru yaitu bagaimana cara memberikan rekomendasi makanan yang sesuai dengan anime dan sesuai dengan keinginan penonton, sehingga menonton anime dengan judul kesukaan dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan.

Sistem rekomendasi makanan bagi penggemar anime dapat menjadi solusi dalam menemukan jenis makanan sesuai dengan rekomendasi. Metode yang cocok digunakan untuk merekomendasikan hal tersebut adalah *Content-Based Filtering* karena memberikan rekomendasi berdasar dengan tingkat kemiripan text dan menggunakan metode tersebut memungkinkan dapat menghasilkan rekomendasi makanan yang relevan dan akurat.(Wahyurrahman Ferbiansyah Adha Muhammad Irwan, Budi Santoso, 2025),(Cahyani et al., 2024).

Untuk penelitian tentang sistem rekomendasi makanan penting dilakukan karena dapat membantu menemukan makanan yang sesuai dengan selera secara praktis dan juga cepat bagi para penggemar anime. Dengan sistem ini penggemar anime tidak perlu lagi membuang waktu untuk mencari makanan yang cocok secara manual dan dapat menghemat waktu.

Penelitian ini juga dapat memberi potensi kontribusi untuk pengembang aplikasi di tema hiburan. rekomendasi makanan yang efektif dapat juga dijadikan dasar bagi yang ingin mengembangkan layanan digital dibidang makanan dan juga hiburan. Terutama bagi penggemar anime yang ikut komunitas di bidang tersebut.

Dengan penelitian ini juga dapat bertujuan untuk membangun sistem rekomendasi makanan yang cocok dengan menggunakan metode *Content-Based Filtering* yang bisa memberikan rekomendasi makanan sesuai dengan tingkat kemiripan teks. Sehingga memudahkan bagi penggemar anime yang mencari rekomendasi makanan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan juga hasilnya bermanfaat bagi penggemar anime dan dapat juga menjadi saran untuk pengembang sistem rekomendasi dibidang makanan dan hiburan konten digital.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan, maka permasalahan di dalam penelitian ini bisa dirumuskan dengan masalah terkait :

1. Bagaimana membangun sistem rekomendasi makanan indonesia berdasarkan makanan yang ditampilkan dalam anime berbasis *website* menggunakan *metode Content-Based Filtering*?

1.3 Batasan Masalah

Supaya dalam penelitian ini lebih terarah, maka dalam skripsi ini diberikan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas sistem rekomendasi makanan berdasarkan tingkat kemiripan makanan di Indonesia dengan yang ada di anime berbasis teks.
2. Metode yang digunakan *Content-Based Filtering*.
3. Rekomendasi hanya mencakup daftar makanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun sistem rekomendasi makanan indonesia berdasarkan makanan yang ditampilkan dalam anime berbasis *website* menggunakan metode *Content-Based Filtering*.

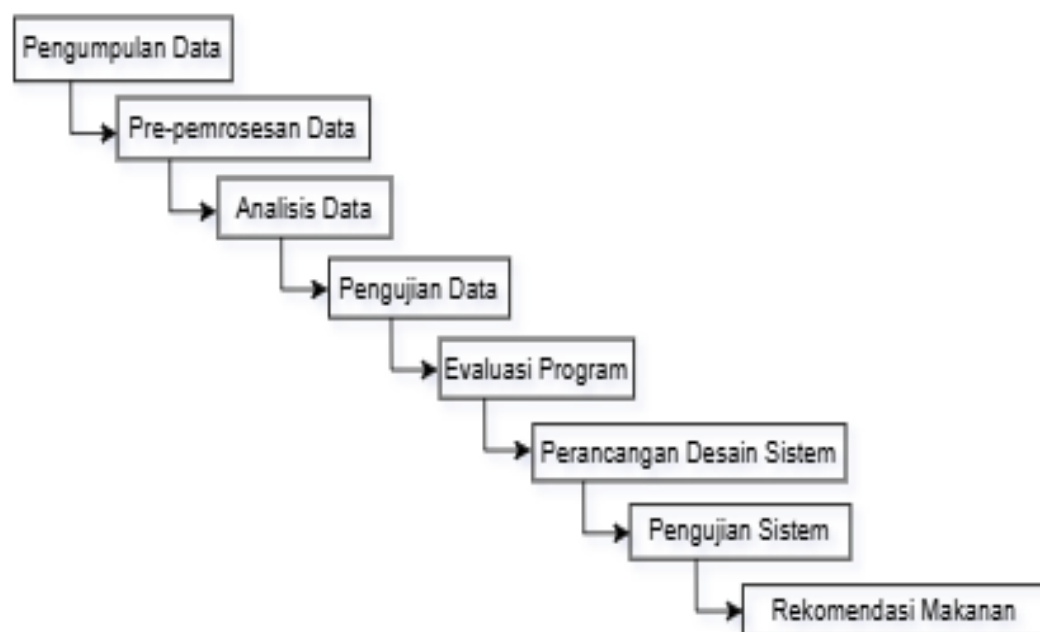
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menambah referensi dalam bidang sistem rekomendasi.
2. Menjadi bahan acuan sederhana untuk penelitian selanjutnya terkait dengan metode *Content-Based Filtering*.
3. Menjadi contoh penerapan sistem rekomendasi sederhana yang dapat dikembangkan lebih lanjut.
4. Membantu penggemar anime mendapatkan rekomendasi makanan indonesia yang memiliki kemiripan dengan yang ada di anime.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode *waterfall* karena sesuai dalam pengembangan sistem yang terstruktur dan sistematis. Diawali dengan mengumpulkan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Data kemudian diolah sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini merupakan tahapan – tahapan dalam penelitian:



Gambar 1. 1 Gambar Alur Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer ini diperoleh secara langsung dengan cara mencari data makanan melalui menonton anime secara langsung untuk mengetahui makanan apa yang ditampilkan, melalui *website* untuk mendapatkan deskripsi yang sesuai dengan konteks, serta penjelasan yang cocok dengan makanan yang muncul di anime.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari studi literatur yang didapat dari jurnal yang telah membahas tema yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Data yang telah dikumpulkan dari jurnal diharapkan bisa menjadi pedoman bagi penulis agar lebih paham secara teori mengenai penelitian yang dilakukan.

1.6.2 Pre-Pemrosesan Data

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan pemrosesan dengan beberapa langkah untuk mendapatkan data yang dibutuhkan seperti *Case Folding* yaitu tahap dimana teks diseragamkan agar menjadi satu bentuk yang sama, langkah kedua dilakukan *Stop-word Removal* yaitu menghapus kata yang dianggap tidak penting yang berada pada paragraf, langkah ketiga dilakukan *Tokenization* yaitu pemecahan kalimat supaya menjadi bentuk kecil atau membuat kalimat agar menjadi daftar kata, langkah keempat yaitu *Tf-IDF* merupakan tahapan dimana dilakukan pembobotan untuk kata guna mengetahui seberapa penting kata yang ada dalam kalimat untuk dibandingkan dengan kata pada kalimat lain.

1.6.3 Analisa Data

Tahap ini data yang telah diolah dilakukan penganalisaan untuk dapat membantu penulis dalam membuat kesimpulan atau hasil secara jelas.

1.6.4 Pengujian Data

Pengujian data dilakukan agar penulis dapat mengetahui bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini valid. Dengan adanya data yang diuji peneliti bisa tahu bahwa metode yang digunakan dalam dapat berjalan dengan baik.

1.6.5 Evaluasi Program

Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan pengukuran terhadap kinerja dari metode yang digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang ada.

Dan pada tahap ini juga berfungsi untuk memastikan program sudah berjalan dengan baik dan sesuai untuk kebutuhan.

1.6.6 Perancangan Desain Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran atau kejelasan mengenai sistem yang akan dibuat. Tujuan dari adanya desain sistem adalah untuk memastikan bahwa desain yang dibuat memiliki sifat informatif dan nyaman untuk digunakan sebelum sistem dibuat.

1.6.7 Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem ini merupakan tahap dimana untuk memastikan sistem yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik. Hasil dari pengujian ini digunakan sebagai evaluasi untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

1.6.8 Rekomendasi Makanan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari sistem yang dibuat yaitu sistem memberikan rekomendasi makanan Indonesia yang cocok sesuai dengan yang ada di dalam anime berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan dan diolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah untuk melakukan penulisan pada laporan ini diperlukanlah sistematika penulisan yang jelas dan terstruktur mengenai alur dari pembahasan dalam penelitian. Sistematika penulisan dibuat juga agar pembaca penelitian ini dapat mengikuti proses tahap awal sampai akhir dengan jelas. Melalui susunan penulisan diharapkan dapat dipahami dengan mudah dan jelas.

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan isi pendahuluan dan landasan utama mengenai penelitian yang akan dilakukan. Pada bab satu ini dijelaskan mengenai latar belakang dari topik penelitian. Bab ini juga menjelaskan tujuan, batasan masalah, dan manfaat yang diinginkan sehingga isi dari laporan ini diharapkan tetap terarah sesuai dengan ruang lingkup yang ditetapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini berisikan kajian teori dan referensi ilmiah untuk mendukung dalam pembuatan penelitian ini. Bab ini juga memberikan tentang teori yang memiliki hubungan dengan permasalahan pada penelitian dan ringkasan dari

penelitian sebelumnya yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. Tinjauan Pustaka juga untuk dapat memperjelas dari kerangka pemikiran penelitian dan dasar dari metode penelitian yang telah ditentukan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab perancangan sistem menjelaskan tentang perancangan sistem yang telah dibuat dan desain dari sistem yang akan dibuat dalam penelitian ini berupa rancangan dari arsitektur sistem, alur kerja, dan komponen yang mendukung fungsi dari sistem. Pada bab ini diharapkan agar sistem yang akan dibuat bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari sistem yang telah dibuat dari perancangan sistem yang telah dikembangkan. Hasil dari sistem yang telah dibuat juga akan dibahas secara mendalam dengan mengacu pada landasan teori dan metode yang digunakan. Sehingga diharapkan dapat dengan jelas mengetahui hasil dari keefektivitasan sistem yang telah dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjadi bab akhir dari keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dibuat sebelumnya. Bab ini menyampaikan kesimpulan dari hasil yang diperoleh dari pembahasan sebelumnya yang sesuai dengan tujuan penelitian serta saran yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengembangan sistem pada penelitian mendatang.