

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Mendengarkan musik merupakan kegiatan sehari-hari bagi setiap orang. Kegiatan kecil tersebut mampu mempengaruhi kegiatan lainnya juga, karena mampu mengubah suasana hati dan kondisi. Mendengarkan musik ini semakin lama semakin berkembang, mengingat banyaknya musisi, lagu serta genrenya, ternyata cukup menghabiskan ruang data pada ponsel yang digunakan. Beberapa orang seperti Daniel Ek memanfaatkan situasi akan penuhnya ruang data akibat menyimpan terlalu banyak lagu menciptakan inovasi baru yaitu Streaming. Streaming adalah sebuah teknologi untuk menyimpan data rekaman suara, rekaman video dan multimedia lainnya secara Realtime di dunia maya. Penyimpanan data di internet ini sudah menjadi hal lumrah dilakukan oleh generasi Z, Spotify melakukan riset dengan 20.000 partisipan di AS dan Swedia dengan hasil 60% pengguna internet melakukan streaming. Beberapa aplikasi yang memiliki banyak minat dari penikmat musik diantaranya ada Spotify, JOOX, Apple Music, Soundcloud. Ada beberapa aplikasi untuk kita mendengarkan musik dan podcast salah satunya yang paling banyak diminati adalah Spotify[1]. Di Indonesia sendiri Spotify banyak diminati oleh kaum muda dikarenakan aplikasi yang mudah digunakan dan gratis, Serta Spotify sendiri juga selalu update dalam hal podcast yang sedang trending.

podcast yang trending akan direkomendasikan ke pada user Spotify.

Industri podcast cepat berkembang dan diterima masyarakat Indonesia. Hal ini diperkuat dengan dirilisnya kerjasama secara resmi antara spotify dengan podcaster asal Indonesia secara eksklusif. Kehadirannya di Indonesia secara khusus memunculkan beberapa peluang misalnya sebagai alternatif media penyalur informasi yang bersifat personal dan on demand[2]. Selain itu kebutuhan bandwidth relatif kecil sehingga nyaman dikonsumsi meskipun dalam waktu lama. Peluang-peluang ini menjanjikan proses monetisasi baik secara mandiri, iklan ataupun kolaborasi[3].

Untuk mempermudah user dalam menemukan podcast yang sedang trending tetapi juga sesuai dengan selera user maka diperlukan *Recommender System* agar podcast yang di rekomendasikan kepada user tetap sesuai dengan selera mereka masing-masing. Rekomendasi Podcast Spotify Dengan Metode *Content Based*.

Alasan inilah yang membuat tertarik untuk membuat program *Recommender System* dengan judul "**REKOMENDASI PODCAST SPOTIFY DENGAN METODE CONTENT BASED**" agar user mendapatkan rekomendasi sebuah podcast yang sesuai dengan selera mereka atau yang sejenis dengan podcast yang biasa mereka dengarkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang terdapat di atas, maka menentukan masalah maupun kendala-kendala yang dihadapi dalam merekomendasikan podcast kepada user, adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana cara memberikan informasi Podcast yang sesuai pada masing-masing user berdasarkan genre favorit?
2. Bagaimana cara memberikan informasi Podcast yang sesuai pada masing-masing user berdasarkan nama podcast yang sering user dengarkan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem rekomendasi diatas perlu dibatasi masalah yang ada, supaya pada penjelasannya nanti akan lebih baik, terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun beberapa batasan masalah yang akan dibuat oleh, diantaranya.

1. Sistem rekomendasi yang dibuat hanya meliputi Podcast yang sesuai dengan *genre* yang disukai *user*.
2. Sistem rekomendasi yang dibuat hanya meliputi Podcast yang sesuai dengan nama Podcast yang sering *user* dengarkan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat sebuah program yang mempermudah user dalam mendapatkan rekomendasi Podcast yang sesuai dengan selera mereka menggunakan Metode *Content Based*.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah :

- a. *Content-Based*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bagian yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori yang berkaitan dengan

penyusunan penyusunan skripsi.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang model perancangan sistem yang akan dibuat, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan langkah-langkah dalam mengimplementasikan sistem yang sudah dirancang.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil tahap penelitian, tahapan analisis performa program dalam merekomendasikan podcat kepada user.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh isi laporan kegiatan dalam penelitian tugas akhir ini.

