

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah mencapai titik dimana telah menjadi kebutuhan esensial manusia. Tidak hanya berguna sebagai penyaur komunikasi informasi antar individu dalam interaksi sosial, tetapi juga dalam jangkauan yang lebih luas, seperti antar lembaga, antar wilayah dengan dengan negara, dan antar negara dan benua. Kemajuan pesat ini ternyata berdampak luas pada kehidupan bersosial masyarakat. Ini juga membawa tingkat pergeseran dan variasi tertentu dalam pola dan interaksi kehidupan, dari model yang mengandalkan komunikasi secara langsung hingga komunikasi melalui media perantara. Dampak ini kemudian secara bertahap meresap ke dalam kehidupan masyarakat adalah tersingkirnya kearifan lokal dari konteks ritual adat dan budaya yang lebih luas.

Dalam firman Allah SWT (Q.S Al-hujurat ayat 13)

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ
إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti.” (Q.S Al-hujurat ayat 13).

Dari ayat diatas dapat diketahui bahwa Allah SWT menciptakan manusia berbangsa-bangsa dan bersuku-suku serta dengan ciri khas berupa budaya masing-masing tiap bangsa dan suku dan manusia disuruh untuk saling mengenal dan bertakwa kepada Allah SWT.

Budaya merupakan cara hidup yang dikembangkan bersama oleh manusia yang berkelompok dan diwarisi dari suatu generasi ke generasi lain. Elemen kompleks seperti kelompok agama dan politik, adat istiadat, bahasa, alat, pakaian,

arsitektur, dan seni membentuk sebuah budaya. Bahasa, budaya adalah elemen menyeluruh dari manusia, itulah sebabnya banyak orang menganggapnya sebagai warisan turun-temurun. Saat berinteraksi dengan individu-individu dari kebudayaan yang berbeda dan mencoba mengakomodasi variasi mereka ini menunjukkan bahwa budaya itu dipelajari. Ada 34 provinsi dengan budaya yang berbeda.

Dengan berkembangnya modernisasi dan westernisasi, budaya suatu bangsa dapat terancam jika tidak dibina, dilestarikan dan dilindungi dengan baik. Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan terhadap 154 orang responden dari sekolah SMA Muhammadiyah 02 Medan dan SMP Muhammadiyah 03 Medan antara kelas 1-3 dengan menampilkan gambar dan pertanyaan yang terkait dengan beberapa kebudayaan yang terdapat di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah dan senjata tradisional. Beberapa pertanyaan yang disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Krong Bade merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi ?
2. Pakaian tradisional yang berasal dari provinsi Sumatera Utara disebut ?
3. Tari Payung adalah tarian daerah yang berasal dari provinsi ?
4. Senjata tradisional yang berasal dari provinsi Riau adalah ?

Umumnya para responden hanya dapat mengidentifikasi antara 5 hingga 10 dari 20 pertanyaan kebudayaan dari Indonesia yang diberikan. Hal ini tentu sangat disayangkan. Apalagi generasi muda belum mengetahui asal usul budaya dan ritual yang harus diperkenalkan di dalamnya. Dengan ketidaktahuan akan informasi tentang kebudayaan di Indonesia dapat melahirkan generasi yang tidak dapat menjaga dan medilestarikan kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Ini membutuhkan sebuah media yang dapat digunakan untuk menguji tingkat pengetahuan masyarakat Indonesia sekaligus untuk menyampaikan informasi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dewasa ini aplikasi Android sangat populer dan saat ini android menjadi salah satu sistem paling populer di dunia. Pada penelitian ini, peneliti akan membangun sebuah aplikasi tebak budaya Indonesia yang berisikan tebakan dan informasi terkait tentang kebudayaan di Indonesia. Tebakan terkait kebudayaan di

Indonesia bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan masyarakat Indonesia tentang kebudayaan yang terdapat di Indonesia.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Istianto dan Khadafi, 2021 berjudul “*Random Number Generate Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Untuk Soal Ujian Di SMA Ta’miriyah Surabaya*”. Pada penelitian tersebut algoritma LCM digunakan untuk mengacak soal ujian di SMA Ta’miriyah Surabaya. Penelitian lainnya oleh Muntahanah, et. al., 2021 berjudul “Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka, Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Paud Berbasis *Smartphone* Menggunakan Metode *Linear Congruent (LCM)*”. Pada penelitian tersebut, algoritma LCM diterapkan pada aplikasi untuk menampilkan pengenalan abjad, nilai, warna, sayuran dan buah-buahan secara acak.

Aplikasi yang akan dibangun juga akan diterapkan sebuah algoritma penghasil nilai acak yang berperan akan mengacak prosedur penilaian deretan soal tebak budaya Indonesia yang akan disuguhkan. Sehingga aplikasi dapat menjadi lebih interaktif dibandingkan dengan menampilkan tebak yang selalu tampil dalam urutan yang selalu sama. Algoritma yang diaplikasikan adalah *Linear Congruent Method (LCM)*. LCM banyak digunakan dalam program komputer sebagai pembangkit bilangan acak.

Berlandaskan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini hendak diimplementasikan algoritma LCM untuk membuat sebuah aplikasi tebak budaya Indonesia. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan ditarik sebuah judul “Implementasi *Linear Congruent Method* Dalam Membangun Aplikasi Tebak Budaya Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah yang hendak dicari pemecahannya melalui penelitian ini, antara lain :

- a. Bagaimana algoritma *Linear Congruent Method (LCM)* mengelola data-data pertanyaan tebak budaya Indonesia ?
- b. Bagaimana mengimplementasikan algoritma *Linear Congruent Method (LCM)* dalam sebuah aplikasi

- c. Bagaimana membangun sebuah aplikasi tebak budaya Indonesia untuk digunakan pada perangkat *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah sebagai berikut :

- a. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi tebak budaya Indonesia yang berisi pertanyaan dan informasi tentang budaya di Indonesia.
- b. Soal-soal tebak budaya di Indonesia akan ditampilkan dalam bentuk gambar dan pertanyaan.
- c. Pertanyaan yang akan ditampilkan terkait dengan kebudayaan yang terdapat pada 34 provinsi yang ada di Indonesia.
- d. Terdapat tingkatan dalam menjawab soal, yaitu, mudah, normal dan sulit berdasarkan banyaknya jumlah soal dan waktu yang akan ditampilkan.
- e. Pada aplikasi tebak budaya Indonesia akan diterapkan metode *Linear Congruent Method* (LCM) untuk mengacak urutan soal-soal tebak yang akan ditampilkan.
- f. Aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini akan ditargetkan penggunaannya untuk perangkat pintar (*smartphone*) dengan sistem operasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini dapat disimpulkan menjadi poin sebagai berikut :

- a. Menerapkan metode *Linear Congruent Method* (LCM) untuk Pengacakan Pertanyaan-pertanyaan tebak Budaya Indonesia.
- b. Membangun aplikasi tebak budaya di Indonesia untuk digunakan pada perangkat *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Yang menjadi manfaat melakukan penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

- a. Dapat membantu pengguna untuk lebih mengetahui tentang kebudayaan di

Indonesia.

- b. Penerapan metode LCM dapat membuat soal-soal tebakkan akan ditampilkan secara acak sehingga aplikasi menjadi lebih interaktif.
- c. Membangun aplikasi berbasis mobile mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tebak kebudayaan Indonesia yang dibuat.

