

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin tinggi minatnya, salah satu media interaktif yang saat ini berkembang pesat yaitu media interaktif dalam bentuk aplikasi berbasis android. Aplikasi merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif juga untuk menyampaikan berbagai informasi atau pembelajaran. Manfaat lainnya ialah untuk mengasah otak dan fikiran dan meningkatkan daya ingat manusia. Media interaktif ini adalah aplikasi digital yang dirancang untuk media interaktif pendidikan menggunakan teknologi informasi berbasis android.

Bangka Belitung merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki daya tarik wisata dan kental akan nilai – nilai tradisi adat dan istiadat dari tari tradisional, lagu daerah, baju adat, rumah adat, dan alat – alat tradisional yang termasuk ciri khasnya dari Bangka Belitung.

Keberagaman tradisi yang ada di Bangka Belitung tidak diikuti dengan adanya aplikasi yang membahas semua tentang kebudayaan yang ada di daerah itu sendiri. Dengan ini membuat semua generasi muda zaman sekarang tidak mengetahui atau kurang paham dengan kebudayaan kita sendiri.

Saat ini pada masyarakat masih susah mengenal mana alat – alat tradisional daerah itu sendiri dan mana alat tradisional dari daerah lain. Salah satu penyebabnya dikarenakan pada zaman sekarang anak dari usia dini sampai remaja sudah mengenal dulu alat alat modernisasi yang seperti alat musik gitar dan lain lain. Dan mereka lupa bahwa ada suatu alat musik tradisional yang harus dilestarikan dan mereka harus tau bahwa mereka tinggal di tempat di mana alat musik tradisional ini dibuat.

Penulis membuat aplikasi ini menggunakan Algoritma acak *Fisher-Yates Shuffle*, dapat mengacak urutan suatu data yang dimasukkan kedalam array. Algoritma ini banyak digunakan dalam aplikasi permainan yang membutuhkan metode pengacakan, seperti pengacakan soal kuis.

Dengan adanya media interaktif seperti ini semua usia tidak merasa bosan dalam mengenal macam - macam alat tradisional. Oleh karena itu maka perlu sebuah aplikasi media interaktif dalam bentuk aplikasi yang *inovatif* dan *kreatif*.

Berdasarkan kesimpulan uraian diatas maka penelitian yang dilakukan ini berjudul **“Aplikasi Media Interaktif Seni Budaya Dalam Pengenalan Alat Musik Tradisional Bangka Belitung Menggunakan Algoritma Shuffel Fisher Yates Berbasis Android “**.

Penelitian yang terkait dengan aplikasi media interaktif menggunakan *algoritma shuffel fisher yates* yaitu pertama penelitian Sari Fatiqah Ayu pada tahun 2017 yang berjudul rancang bangun *game edukasi puzzle* kebudayaan Sulawesi Tenggara dengan *algoritma fisher yates shuffle*, kedua penelitian Safaat dan Nazaruddin pada tahun 2013 yang berjudul aplikasi berbasis android sebagai implementasi pengembangan aplikasi *mobile* berbasis android, ketiga penelitian Eko Jono pada tahun 2017 yang berjudul penerapan *algoritma fisher yates* pada pengacakan soal game aritmatika, keempat penelitian Nugraha R dkk pada tahun 2014 yang berjudul penerapan *algoritma fisher yates* pada aplikasi *the lost insect* untuk pengenalan jenis serangga berbasis *uniti 3D* Palembang, kelima penelitian dari supriyanto dkk pada tahun 2014 yang berjudul penerapan *algoritma fisher yates* pada *edugame gues cacultaion* berbasis android, keenam penelitian dari Imam Haditama dkk pada tahun 2016 yang berjudul implementasi *algoritma fisher yater dan fuzzy tsukamoto* dalam *game kuis tebak nada sunda* berbasis android, Dan yang ketujuh Ari Amir Alkodri¹, R Burham Isnanto F² (2014) Penelitian yang berjudul “Prototipe aplikasi untuk mengetahui tata letak ATM di Pangkalpinang pada *smartphone android*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi media interaktif alat musik tradisional agar bisa membantu dalam pengenalan alat tradisional yang ada di Bangka Belitung ?
2. Bagaimana semua orang bisa mengetahui lokasi atau tempat untuk melihat dan membuat alat tradisional Bangka Belitung ini ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi media interaktif tentang Pengenalan Alat musik Tradisional Daerah Bangka Belitung.
2. Algoritma yang digunakan adalah Algoritma *Shuffle Fisher Yates*.
3. Alat – alat musik tradisional ini hanya di daerah Bangka Belitung.
4. Penggunaan Media interaktif ini mencakup Masyarakat.
5. Jenis handphone yang di gunakan untuk mengakses aplikasi ini sudah berbasis android/*smartphone* yang sudah memiliki OS versi 2.2 (*froyo*) keatas.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas adapun tujuan masalah yang ingin di capai penulis dari penelitian ini ialah untuk membuat sebuah aplikasi dalam bentuk media interaktif berbasis android yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat mengenal semua alat – alat musik tradisional yang ada di Bangka Belitung.

Adapun manfaat yang ingin dicapai penulis dengan menggunakan algoritma *Shuffle Fisher Yates* adalah :

1. Memudahkan untuk Masyarakat untuk mengenal alat- alat musik tradisional daerah sendiri.
2. Memahami pengenalan alat musik dengan fasilitas soal – soal.

3. Sebagai media atau alat bantu untuk mengetahui asal mula alat musik tradisional Bangka Belitung itu sendiri.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang permasalahan yang terjadi pada bidang kebudayaan bangka belitung, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitan, batasan masalah dan sistematika penulisan berdasarkan penelitian ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai definisi model pengembangan metode pengembangan perangkat lunak, *tools* pengembangan perangkat lunak yang digunakan, Algoritma *Shuffle Fisher Yates* serta landasan teoritis yang berisikan sumber-sumber teori yang di jadikan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai model pengembangan sistem, metode pengembangan perangkat lunak dan *tools* pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian yang di gunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang di hadapi. bab ini point utamanya adalah menganalisi masalah perancangan dan implementasi rancangan yang di buat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak yang dikembangkan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.