

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, budaya merupakan kumpulan nilai, norma, kebiasaan, kepercayaan, seni dan adat istiadat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya baik secara lisan maupun tulisan. Budaya sangat mempengaruhi aspek kehidupan Masyarakat, termasuk pola pikir, perilaku, dan cara berinteraksi satu sama lain dalam suatu lingkungan.. Budaya memiliki beberapa bentuk seperti budaya materi (bangunan, pakaian, peralatan) dan budaya non-materi (norma, nilai dan kepercayaan). Setiap daerah pasti memiliki budaya (budaya lokal) yang mencerminkan ciri khas dari daerah tersebut, salah satu budaya yang terkenal yaitu budaya Toraja.

Toraja adalah salah satu daerah yang berada di Indonesia tepatnya di Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki budaya lokal yang sangat unik. Budaya Toraja dikenal dengan tradisi pemakaman yang khas (*rambu solo*'), rumah adat yang disebut Tongkonan, seni ukir, serta kepercayaan leluhur yang masih dijaga hingga saat ini. Salah satu keunikan budaya Toraja yang menarik perhatian Masyarakat luas yaitu upacara adat pemakaman (*rambu solo*'). Berkat kekayaan budaya yang dimiliki orang toraja, sehingga banyak orang yang tertarik untuk mengenal lebih dalam tentang budaya Toraja.

Meskipun budaya Toraja memiliki daya Tarik yang khas, namun pengenalan kepada generasi selanjutnya masih kurang optimal secara khusus pada makna dari istilah-istilah yang digunakan, karena akses informasi yang terbatas. Selain itu, media pembelajaran budaya Toraja masih minim dan belum berkembang secara digital.

Padahal budaya Toraja memiliki potensi yang besar untuk dipromosikan ke dunia luar sebagai warisan budaya Indonesia yang bernilai tinggi. Oleh karena itu, peyebarluasan pengetahuan budaya Toraja ini perlu dilakukan secara khusus kepada geberasi muda Masyarakat Toraja dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini salah satunya yaitu dengan memanfaatkan kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI), telah membawa banyak perubahan disemua aspek kehidupan, termasuk dalam pelestarian budaya melalui teknologi pemrosesan bahasa alami atau *Natural Language Processing* (NLP). Dengan adanya NLP ini, memungkinkan komputer untuk memahami, menganalisi, dan merespon bahasa manusia secara alami. Dengan adanya teknologi ini memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih manusiawi antara pengguna dan mesin, salah satunya melalui chatbot.

Chatbot adalah salah satu program komputer berbasis AI yang dirancang untuk melakukan percakapan dengan manusia baik melui teks maupun suara. Terdapat beberapa jenis chatbot berdasarkan cara kerjanya, yaitu chatbot berbasis aturan (*rule-based*), chatbot berbasis pencocokan (*retrieval-based*), dan chatbot berbasis pembangkitan (*generative-based*). Chatbot berbasis aturan menggunakan logika dan pola tetap yang telah ditentukan sebelumnya. Sementara itu, chatbot generatif menggunakan model pembelajaran mendalam untuk menghasilkan jawaban secara otomatis. Chatbot berbasis pencocokan bekerja dengan cara mencocokkan pertanyaan pengguna dengan jawaban yang paling sesuai dari kumpulan data yang tersedia. Salah satu metode yang umum digunakan dalam pengembangan chatbot berbasis pencocokan adalah *Word2Vec* dan *cosine similarity*.

Metode *Word2Vec* adalah salah satu metode dalam NLP yang dikembangkan oleh Tomas Mikolov dan rekannya di google kemudian diterbitkan pada tahun 2013[1]. Metode ini mengkonversi kata-kata menjadi representasi numerik dalam bentuk vector, sehingga dapat menangkap makna yang lebih dalam dari kata-kata. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menangkap tingkat kemiripan antar kata yaitu metode *cosine similarity*. Penggunaan cosine similarity dapat mengukur kesamaan arah antar dua vektor, tanpa dipengaruhi oleh panjang vektor tersebut tetapi dilihat berdasarkan sudut antar vektor sehingga memungkinkan sistem untuk melakukan pencocokan.

Dengan adanya kecerdasan buatan, dapat digunakan menjadi langkah untuk mengenalkan budaya Toraja. Perancangan web yang berbasis chatbot dengan menggunakan *Word2Vec* dan *cosine similarity* untuk mengenalkan budaya Toraja merupakan langkah awal yang efektif dalam menarik minat generasi muda. Selain itu dengan adanya chatbot ini, dapat memperluas jangkauan informasi dan menarik perhatian masyarakat secara khusus generasi muda Masyarakat Toraja. Dengan Solusi ini, diharapkan budaya Toraja tetap lestari dan terus dikenal oleh generasi mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara perancangan chatbot berbasis web untuk memberikan informasi mengenai budaya Toraja.

1.3 Tujuan Penelitian

Merancang chatbot berbasis web untuk memberikan informasi mengenai budaya Toraja.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode yang akan digunakan yaitu metode *word2vec* dan *cosine similarity*.
2. Chatbot berfokus pada istilah yang ada pada pemakaman orang Toraja.
3. Chatbot yang dirancang berbasis pencocokan
4. Sistem belum dapat memahami makna atau pertanyaan dari pertanyaan
5. Bahasa yang akan digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk melestarikan nilai-nilai budaya Toraja.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dibidang kecerdasan buatan, khususnya metode *Word2Vec* dan *cosine similarity* untuk mengenal budaya toraja melalui chatbot. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan di bidang NLP.

1.5.2 Manfaat Praktisi

Adapun manfaat praktisi yang didapatkan dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Penulis

Dengan melakukan penelitian ini penulis dapat menambah pengetahuan dalam pengembangan sistem berbasis kecerdasan buatan khususnya pada chatbot, serta mendapatkan wawasan tentang keunikan dari budaya Toraja.

b. Bagi Pengguna

Pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai budaya Toraja, sehingga dapat menghemat waktu tanpa mencari informasi secara manual atau menghubungi pihak tertentu,