

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat, teknologi saat ini tidak hanya digunakan pekerjaan, tetapi juga di gunakan untuk media hiburan, seperti menonton film, mendengarkan musik, dan bermain game. Salah satu teknologi informasi yang saat ini terus berkembang adalah *smartphone*. Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* perlu menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah Android.

Game merupakan salah satu hiburan karena mampu mengurangi tingkat kepenatan seseorang dari rutinitas pekerjaan setiap hari. *Game* juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang ketika game tersebut memerlukan tingkat ketangkasan dari seorang pemain. Beberapa *game* yang beredar saat ini terdapat unsur mendidik, ketangkasan dan ada pula unsur kekerasan, maka ketika *game* itu diperjual belikan terdapat batas umur pemakainya.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh sebagian besar manusia yang ada di bumi ini. Demikian juga di Indonesia bahkan mendapat simpati di hati masyarakat. Sepakbola digemari oleh semua lapisan masyarakat baik dari tingkat daerah, nasional, dan internasional, dari usia anak-anak, dewasa hingga orang tua, mereka senang memainkan sendiri atau sebagai penonton.

Salah satu hambatan yang sering terjadi adalah banyaknya masyarakat menggemari sepak bola tetapi minimnya pengetahuan tentang dunia luas sepak bola, seperti sejarah-sejarah sepak bola, nama-nama pemain, pelatih sepak bola, berdirinya sebuah klub sepak bola. Perlu adanya *game* kuis tentang pengetahuan sepak bola untuk memberikan pengetahuan lebih tentang dunia sepak bola. Namun kebanyakan *game* sepak bola tidak bersifat kuis dan kurang efisien. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dibuatlah sebuah aplikasi *game* kuis jago bola untuk *smartphone* android yang lebih praktis dalam penggunaannya karena lebih mudah dibawa kemana-mana. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat umum dan para pencinta sepak bola dalam menambah pengetahuan dan mengetahui dunia luas sepak bola.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul

"Pembuatan Game Kuis Jago Bola Berbasis Android"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana melakukan perancangan aplikasi *Game* Kuis Sepak Bola berbasis Android yang menarik dan mudah digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media hiburan untuk mengetahui tentang dunia sepak bola.
2. Aplikasi berbasis mobile Android dan aplikasi hanya dapat berjalan pada sistem operasi mobile Android minimal versi 4 (*Ice Cream Sandwich*)
3. Perangkat mobile yang digunakan adalah handphone atau tablet PC ber-platform Android.
4. *Software* utama yang digunakan adalah *Java Development kit (JDK)*, *Android Software Development (SDK)*, *Eclipse*, *Android Development Tool (ADT)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan masyarakat terhadap Olahraga Sepak Bola.
3. Untuk mengetahui minat Masyarakat terhadap *game* kuis Sepak Bola.
4. Untuk menghibur dan mengetahui seberapa besar pengaruh *game* kuis Sepak bola dikalangan Masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai perancangan aplikasi android.
- b) Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile* android.
- c) Menambah koleksi buku penelitian tugas akhir dan skripsi di perpustakaan STMIK amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis:

- a) Dapat membuat dan merancang media pembelajaran serta media promosi yang menarik *game* kuis Jago Bola yang berbasis pada sistem operasi *mobile* android.
- b) Membuat Pengguna *Smartphone* OS Android merasa nyaman dengan *game* Kuis Sepak Bola.
- c) Menghilangkan rasa jenuh kepada pengguna *smartphone* OS Android.
- d) Agar lebih mengetahui tentang pengetahuan Sepak Bola.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

a) Metode Observasi

Merupakan Observasi bagaimana cara membuat aplikasi kamus berbasis android dan mengamati aplikasi-aplikasi *game* kuis yang sudah pernah ada sebagai referensi

b) Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan penelitian yang dilakukan.

c) Metode Referensi Online

Suatu pengumpulan data atau file-file dengan cara mengunduh data yang dibutuhkan dari berbagai website dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut..

1.6.2 Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya menggunakan metode analisis diantaranya sebagai berikut :

1. Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strenghts*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam proyek saat ini.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

- a) Analisis Kebutuhan Fungsional

Menunjukkan fasilitas apa yang dibutuhkan serta aktivitas apa saja yang terjadi dalam sistem baru.

- b) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis ini adalah bagian yang akan mendukung jalan proses pembuatan sistem aplikasi.

3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis ini digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan aplikasi ini dapat diteruskan atau tidak.

1.6.3 Metode Perancang dan Implementasi Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi sedemikian rupa sesuai dengan judul atau tema yang sudah ditentukan menggunakan metode perancangan UML, beserta *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* Dan *Sequence Diagram*. Selanjutnya tahap dimana aplikasi yang sudah dirancang kemudian kita implementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Mobile android.

1.6.4 Tahap Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini dilakukan karena suatu aplikasi belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi dan dilakukan perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

