

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri dari berbagai kelompok etnis, suku, budaya, bahasa, agama dan lain-lain. Dengan keragaman tersebut, membuat keunikan tersendiri bagi negara Indonesia, terutama jika kita melihat dari banyaknya budaya yang dimiliki oleh tiap-tiap daerah. Sebagai warga negara Indonesia, kita harus menjaga kebudayaan-kebudayaan yang dimiliki oleh tiap-tiap daerah tersebut. Namun pada saat ini, nyatanya generasi muda justru melupakan kebudayaan tersebut. Contoh mudahnya adalah seperti pakaian adat dan bahasa daerah yang sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan. Dengan adanya masalah ini, pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana dalam mengenalkan kebudayaan-kebudayaan Indonesia bisa menjadi salah satu solusi.

Dengan perkembangannya yang semakin pesat membuat *game* mudah dikenal, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Seiring dengan berkembangnya teknologi, munculnya perangkat mobile seperti *smartphone* menjadikan perkembangan *game* semakin maju hingga merambah menuju android.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan *tablet*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Seperti yang termuat dalam “Developer Economics Q1 2014”, <https://www.developereconomics.com/reports/q1-2014/> (akses 15 April 2015), sebuah survei menunjukkan bahwa android adalah *platform* yang paling populer bagi para pengembang hingga 71 %. Selain itu, berdasarkan laporan hasil riset yang dilakukan oleh “StatCounter”, http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201401-201412 (akses 12 April 2015), android juga mendominasi peredaran *smartphone* di tanah air dengan pembagian pasar sebesar 59,91 %.

Dalam upaya pengenalan budaya Indonesia, perlu dilakukan berbagai usaha yang bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis bertujuan membuat aplikasi *game* edukasi dengan judul ***“Game Edukasi Tebak Gambar Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara membangun *game* yang bersifat edukatif dalam usaha pengenalan kebudayaan Indonesia”.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas dalam objek penelitian ini tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah, antara lain:

1. *Game* ini dijalankan pada *platform* android.
2. *Game* ini dibangun menggunakan aplikasi Eclipse.
3. Dalam pembuatannya, *game* ini menggunakan bahasa pemrograman java, xml, dan SQLite sebagai databasenya.
4. *Game* ini terdiri dari 5 level.
5. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat *game mobile* tebak gambar dan edukasi pengenalan budaya Indonesia.
2. Dapat mengenalkan berbagai macam kebudayaan yang terdapat di Indonesia.
3. Memberikan hiburan dan dapat dimainkan oleh semua kalangan.
4. Meningkatkan semangat para pengembang *game* lokal untuk lebih berkreasi agar meningkatkan perkembangan industri *game* di tanah air.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "*Game Edukasi Tebak Gambar Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android*" ini adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dari literatur yang berupa artikel-artikel di internet, majalah, buku-buku yang relevan dengan landasan teori atas masalah yang diteliti agar diperoleh suatu pemahaman yang mendalam serta dapat menunjang proses pembahasan mengenai masalah-masalah yang telah didefinisikan

2. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dipecahkan.

3. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap untuk mengidentifikasi masalah yang ada, maka diperlukan sebuah analisis. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode SWOT. Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan, kemudian mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan dan mencegah ancaman yang terdapat dalam penelitian ini.

Selain itu, dengan pembuatan kebutuhan fungsional dan non fungsional diharapkan dapat membuat sistem aplikasi yang akan dibuat lebih terstruktur dan terorganisir.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan "Game Edukasi Tebak Gambar Pengenalan Budaya Indonesia" adalah dengan UML (*Unified Modeling Language*). UML digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi objek penelitian.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode *Black-box*. *Black-box testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. Pengujian dilakukan pada fungsi sistem, kesalahan antar muka, atau kesalahan kinerja sistem. Testing yang dilakukan adalah dengan menjalankan aplikasi yang telah dibuat sehingga bisa terlihat kekurangan dari program.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, dengan uraian masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang dibahas dalam membangun game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan *game*, analisis kelayakan *game* dan perancangan *game* yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan game yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas hasil dari tahapan analisis, implementasi desain, uji coba *game* dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam *game* tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan dari *game* yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.