

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti yang sudah diketahui perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sangat pesat khususnya dalam perkembangan aplikasi pada *smartphone* android. *Smartphone* android dilengkapi dengan *platform open source* yang artinya, setiap orang dapat mengembangkan aplikasi sesuai keinginan masing-masing.

Aplikasi yang berkembang saat ini yaitu *games*, karena banyak pengguna *smartphone* android senang bermain *game*. Berbagai macam *games* tersedia di *playstore* android, salah satunya adalah *education games* khususnya bagi anak-anak. *Education games* merupakan salah satu *game* yang baik bagi anak-anak, karena mereka tidak hanya bermain *game* tetapi sekaligus belajar.

Banyaknya *games education* yang tersedia di *playstore*, sehingga penulis bermaksud merancang dan membuat *game education* khususnya bagi anak-anak. Oleh karenanya penulis melakukan penelitian pada elti gramedia yogyakarta untuk mendapatkan referensi *game education* yang baik bagi pemula dalam belajar bahasa inggris. Berdasarkan uraian di atas penulis mengambil judul "**Perancangan Dan Pembuatan *Education English Fun Game* Berbasis Android Pada Elti Gramedia Yogyakarta**" yang dikhususkan bagi anak-anak usia 5-8 tahun yang baru belajar bahasa inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana cara menarik minat bagi anak usia dini untuk belajar bahasa inggris dengan mudah dan tidak membosankan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. *Education English Fun Game* dijalankan secara *offline*.
- b. *Education English Fun Game* dikhususkan bagi anak-anak usia 5-8 tahun.
- c. *Education English Fun Game* ber-genre *Education Game*.
- d. *Education English Fun Game* menggunakan grafik 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Teknik Informatika “STMIK Amikom Yogyakarta”.

- b. Membuat aplikasi education game berbasis android yang nantinya dapat dimanfaatkan bagi lembaga pelatihan bahasa inggris khususnya Elti Gramedia Yogyakarta.
- c. Mengimplementasikan ilmu yang di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pemrograman mobile khususnya pada pembuatan aplikasi education game.

1.5 Metode Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian khususnya pada kelas *English For Elementary Students*. Pada program ini dikhususkan untuk para siswa SD kelas 1-3. *English For Elementary Students* bertujuan memperkenalkan bahasa Inggris sedini mungkin kepada anak-anak, saat mereka belum memiliki beban psikologis sehingga siswa memiliki daya serap yang tinggi. Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden, dalam hal ini yaitu pihak guru/pengajar yang berkepentingan dan terkait dengan Elti Gramedia.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah Elti Gramedia.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisis apakah sistem layak atau tidak untuk dibuat, metode ini juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Concept*
- b. *Design*
- c. *Material Collecting*
- d. *Assembly*

e. Testing

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Black Box Testing

Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang sesuai diinginkan. [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.

