

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan akan terus berkembang. Smartphone merupakan perkembangan teknologi yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Smartphone yang populer dan ramai di masyarakat adalah smartphone yang menggunakan sistem operasi android. Banyak sekali developer yang mengembangkan aplikasi yang pasarnya tertuju untuk ponsel pintar android. Selain aplikasi developer juga mengembangkan sebuah game sebagai sarana hiburan.

Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dan memiliki aturan-aturan sehingga menghasilkan skor ketika permainan tersebut diselesaikan ataupun akan menentukan menang dan kalah. Bermain game merupakan sesuatu kegiatan yang sering dilakukan dan menjadi kebiasaan di masyarakat, mulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa. Dengan perkembangan game yang semakin pesat sehingga sangat banyak game yang dapat dimainkan namun, untuk mencari game yang bertujuan untuk mendidik sangat sedikit.

Game yang sekarang banyak beredar di masyarakat semata-mata hanya untuk tujuan hiburan saja, dikarenakan para pengembang game hanya bertujuan untuk membuat para penikmat game kecanduan dan melupakan waktu yang berjalan sehingga game jenis ini tidak cocok untuk anak-anak. Dengan

memanfaatkan Smartphone android penulis ingin meningkatkan minat belajar anak pada sebuah game yang dipadukan antara belajar dan bermain sehingga anak akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diambil penelitian dengan judul **Pembuatan Game Edukasi “Belajar Mengenal Buah” Berbasis Android**. Penelitian ini menghasilkan permainan yang memiliki unsur edukasi dengan fitur belajar dan bermain. Pada menu belajar terdapat pengenalan buah disertai permainan menyusun gambar buah sedangkan pada menu bermain terdapat permainan berbentuk kuis dan akan menghasilkan apk yang dapat diinstal pada smartphone android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu **Pembuatan Game Edukasi “Belajar Mengenal Buah” Berbasis Android**.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas pada skripsi ini tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah yaitu:

1. Game ini dapat berjalan pada platform android.
2. Game ini dibuat dengan game maker studio.
3. Game ini bergenre Edugames.

4. Game yang dibuat adalah game single player.
5. Target pengguna game ini adalah anak usia 3 sampai 5 tahun.
6. Batasan fitur dalam pembuatan game ini meliputi:
 - a. Memiliki menu belajar dan bermain.
 - b. Menu belajar mengenalkan jenis buah dan dilengkapi dengan game menyusun gambar buah.
 - c. Menu bermain terdiri dari 3 permainan berbentuk kuis.
 - d. Game memiliki skor permainan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat game edukasi untuk mengenal buah untuk anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan dan pembuatan game ini yaitu:

1. Bagi penulis
 - a. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Merupakan syarat utama kelulusan program studi Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom).
- c. Sebagai karya ilmiah dan turut serta dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang IT.

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
- b. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi.

3. Bagi masyarakat umum dan pembaca

- a. Sebagai sarana belajar dan bermain untuk anak.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan untuk membuat game android.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul Pembuatan Game Edukasi “Belajar Mengenal Buah” berbasis android adalah:

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

a. Studi kepustakaan

Merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari sumber literature seperti journal, artikel di internet dan buku-buku yang relevan dengan landasan teori yang sesuai atas penelitian yang dilakukan agar memperoleh pemahaman untuk menunjang proses pembahasan atas permasalahan yang telah didefinisikan diatas.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

2. Pengembangan game

Pada tahap ini metode pengembangan game edukasi ini menggunakan Game Development Life Cycle (GDLC).

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan landasan teori dari referensi yang menunjang dan menjelaskan permasalahan yang dibahas dalam pembuatan game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan game, analisis kelayakan, perancangan, serta penjelasan game yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari tahapan analisis, implementasi desain, uji coba game dalam bentuk laporan dan pembahasan fungsi game yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan game yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA