

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Ibukotanya adalah Wates. Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu kabupaten yang memiliki potensi besar pada bidang pariwisata, mulai dari wisata alam, wisata sejarah dan wisata religi.

Dalam perkembangan jaman yang modern ini, banyak orang yang kurang berminat terhadap wisata lokal yang ada di Kabupaten Kulon Progo. Terkadang orang tua lebih memanjakan anak anaknya dengan fasilitas yang lebih modern dan canggih. Orang tua lebih memilih mengajak anak mereka berlibur ke kota, Mall atau pusat perbelanjaan besar dari pada berkunjung ke tempat wisata untuk mengetahui keindahan wisata yang ada di tempat tersebut.

Perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh terhadap anak-anak jaman sekarang, mereka lebih betah untuk diam duduk bermain *Hp*, *gadget*, *komputer* mereka untuk bermain *game*. Salah satu media yang sangat praktis untuk mengenalkan pariwisata dan keindahan Kulon Progo kepada anak anak adalah melalui *game*.

Uraian di atas kita dapat mengetahui betapa pentingnya daerah wisata lokal yang ada terutama di Kulon Progo. Maka dari itu peneliti tertarik dan memilih penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan *Game* Edukasi

Untuk Memperkenalkan Objek Wisata Di Kulon Progo". Dengan adanya *game* ini diharapkan anak-anak lebih mengenal dan tertarik untuk lebih mengenal daerah wisata lokal Kulon Progo sebagai wawasan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana cara merancang dan membuat *game* edukasi untuk memperkenalkan objek wisata di Kulon Progo ?

1.3 Batasan Masalah

Agar *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan serta pembahasan tidak melebar, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini berjenis *Game* Edukasi
2. *Game* ini difokuskan pada anak 8 – 12 tahun.
3. *Game* ini menjelaskan tentang obyek wisata yang berada di Kulon Progo.
4. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi *Windows XP*.
5. *Game* ini terdiri dari 4 level permainan.
6. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a. *Adobe Flash CS3*
 - b. *Movie Maker*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah memperkenalkan obyek wisata yang berada di Kabupaten Kulon Progo kepada anak-anak bahkan masyarakat, adapun tujuan lain dari pembuatan *game* ini sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
3. Dapat menghasilkan *game* yang mampu memberi hiburan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang efektif untuk lebih mengenal objek wisata diwilayah Kulon Progo dengan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia.
 - b. Sebagai tolak ukur terhadap ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
 - c. Sebagai sarat guna memperoleh gelar Sarjana.
2. Bagi Gamers
 - a. Mengasah kemampuan berfikir, konsentrasi, dan ketelitian anak.

- b. Sebagai metode penyampaian informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang pengenalan objek wisata di wilayah Kulon Progo.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi ini di dapat dari berbagai macam sumber yang digunakan sebagai referensi pembuatan *game* edukatif itu sendiri dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Untuk mempelajari proses pembuatan *game* edukasi "Pengenalan Objek Wisata Kulon Progo" ini dan melengkapi data yang diperlukan. Penulis melakukan *studi pustaka* agar menambah *referensi* dan pengetahuan dari buku buku yang sesuai serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan *tutorial* yang terdapat di *internet*.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap *game*. Melakukan *observasi* terhadap *game* sejenis agar mendapatkan *referensi* untuk membuat *game* edukasi "Pengenalan Objek Wisata Kulon Progo" menjadi sebuah *game* yang sangat menarik.

3. Metode Wawancara (Interview)

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung kepada responden (anak-anak dan orang

tua) agar lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatannya.

4. Analisis

Tahapan analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi *game* ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan input, analisis kebutuhan output, analisis kebutuhan perangkat keras dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

5. Perancangan

Merancang *game* yang ingin dibuat itu sangat penting sekali agar apa yang ingin disampaikan pada *game* tersebut dapat tersampaikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu perancangan *game* juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjelasan multimedia, *definisi* dan jenis *game*, *flowchart* dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan yang akan digunakan sebagai

landasan penelitian dan pembuatan aplikasi, serta teori teori yang bersangkutan lainnya.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan *game* yang utuh kebagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diperbaiki dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game*, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan *game*, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* lebih lanjut.