

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu media hiburan yang digemari oleh banyak orang. *Game* dapat menjadi sarana untuk melepas rasa lelah, jenuh, dan stres yang diakibatkan rutinitas yang menjemukan. Banyaknya *mobile game* yang bermunculan di kalangan umum tak terlepas dari jumlah pengguna telepon genggam yang terus bertambah. Kemunculan *smartphone* Android pun menjadi salah satu berkembangnya keberadaan *mobile game* karena pengguna Android dapat mengunduh *game* secara gratis dengan berbagai pilihan jenis *game*.

Game puzzle and brain adalah jenis *game* yang mampu mengasah logika dan ingatan seseorang. Pada kali ini penulis mengusung *game* yang mengasah kemampuan ingatan seseorang tentang seluk beluk yang terdapat di Indonesia. Tema ini diambil karena banyaknya orang yang mengaku sebagai orang Indonesia, tetapi memiliki sedikit pengetahuan umum tentang Indonesia. Konsep *game* ini adalah pemain menjawab setiap pertanyaan yang muncul di layar dan memilih satu pilihan jawaban yang benar. *Game* yang dirancang ini merupakan salah satu alat untuk menambah wawasan kebangsaan tentang Indonesia.

Wawasan kebangsaan tentang Indonesia merupakan pengetahuan umum dasar yang wajib untuk diketahui oleh seseorang yang mengaku berbangsa Indonesia. Wawasan ini wajib untuk diketahui, terutama para generasi muda yang

berkewajiban untuk menjaga dan mengembangkan potensi-potensi yang terdapat di Indonesia. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian "Perancangan Game *Uji Ke-Indonesia-anmu* berbasis Android" yang bertemakan wawasan kebangsaan tentang Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah: Bagaimana merancang dan mengimplementasikan *Game Uji Ke-Indonesia-anmu* bertemakan pengetahuan umum tentang Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian kali ini, penulis membatasi *Game Uji Ke-Indonesia-anmu* ini pada:

1. *Game* akan dirancang dengan tujuh level dengan masing-masing level berisi 10 pertanyaan. Level yang terdapat pada *game* ini adalah menguji wawasan nama-nama ibukota provinsi, pahlawan-pahlawan, tarian tradisional, nama-nama bandara, lagu daerah, alat musik tradisional, dan nama-nama kerajaan di Indonesia.
2. Pemain dapat memilih jenis *game* dengan memilih bermain atau belajar.
3. *Game* dirancang untuk *single player*.
4. *Software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Adobe Photoshop CS3, Eclipse, JDK, dan Android SDK.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengimplementasikan soal pilihan ganda bertemakan pengetahuan umum tentang Indonesia untuk menjadi sebuah *game puzzle and brain* dalam bentuk aplikasi *mobile game*.
2. Mengasah kemampuan pemain akan pengetahuan umum tentang Indonesia.
3. Sebagai sarana pembelajaran sejarah, geografi, dan budaya Indonesia kepada para pemain agar mampu menjaga dan mengembangkan cita-cita para pendiri bangsa.
4. Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan melestarikan tentang aneka ragam budaya di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi dalam perancangan pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut.

1. Mengasah pengetahuan pemain tentang pengetahuan umum di Indonesia.
2. Menginspirasi para pemain untuk melanjutkan cita-cita para pahlawan nasional yang rela gugur untuk memerdekakan Indonesia dari penjajahan.
3. Menginspirasi para pemain untuk menjaga dan melestarikan aneka ragam budaya di Indonesia.
4. Dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

1.6 Metodologi Penelitian

Karya ilmiah ini dihasilkan dengan mengolah beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan penulis dalam penulisan karya ilmiah ini adalah:

1. Studi literatur

Pada tahap ini penulis membaca dan mempelajari berbagai buku referensi dan sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian penulis, baik dari buku teks ataupun dari internet.

2. Analisis dan perancangan sistem

Pada tahapan ini penulis akan melakukan analisis permainan dan perancangan aplikasi tentang penelitian ini, seperti pembuatan diagram *gameplay* yang berupa UML (*Unified Modelling Language*) dan perancangan antarmuka aplikasi.

3. Implementasi sistem

Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengkodean dan penerapan rancangan aplikasi.

4. Pengujian sistem

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan pengujian sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

5. Dokumentasi sistem

Pada tahap ini, dilakukan penulisan laporan mengenai aplikasi tersebut untuk menunjukkan hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka dan pendeskripsian beberapa aplikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *Game Uji Ke-Indonesia-anmu* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan dan perancangan sistem. Bab ini juga akan membahas tentang perancangan aplikasi dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan lebih spesifik tentang implementasi perancangan, tampilan, dan pengujian sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan isi dari uraian pada setiap bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.