

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi dari seseorang untuk menjadikan orang itu sukses. Untuk itu orang tua perlu memberikan pendidikan pada anaknya sejak dini. Adapun pendidikan yang perlu diberikan sejak dini yaitu pendidikan agama, sopan santun, bahasa, pengetahuan umum. Ilmu pengetahuan tidak hanya di dapat dari sekolah saja, di rumahpun ilmu pengetahuan dapat diperoleh, dalam hal ini orang tua sangat berperan penting karena keluarga dan lingkungan sangat berpengaruh pada keaktifan seorang anak. Sehingga apa yang dipelajari di sekolah dapat dipelajari kembali di rumah. Contohnya adalah dalam pembelajaran nama-nama buah, seorang anak sering kali lupa dengan pelajaran yang sudah diterimanya di sekolah oleh karena itu orang tua berperan penting untuk mengulang kembali pelajaran yang sudah didapat. Tapi, banyak anak-anak mulai jenuh jika disuruh mengulang kembali pelajaran yang sudah diterima di sekolah karena bagi mereka itu kurang menarik.

Oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia saat ini kita dapat membuat aplikasi yang bisa menarik anak-anak untuk belajar dan tidak membuatnya

cepat bosan yaitu sebuah Game Mini Untuk Pembelajaran Nama-nama Buah Pada Anak yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut : bagaimana cara merancang dan membuat Game Mini Untuk Pembelajaran Nama-nama Buah Pada Anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan penelitian supaya tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi permasalahan menjadi :

1. Pengguna minimal mampu mengoperasikan komputer dan bisa membaca
2. Dapat berjalan di os windows
3. Nama buah yang diajarkan sebatas nama buah yang telah penulis tentukan
4. Pengguna adalah anak diatas umur 5 tahun dan dengan bimbingan orang tua.

a. Software yang dibutuhkan :

Adobe Audio 1.5, Flash 8, Photoshop CS2

b. Hardware yang dibutuhkan :

Pentium Core 2 Duo E4500 – 2,25 Ghz, Mainboard P4 E4500, DDR2 1G Visipro, HD 160 GB Seagate SATA, DVDRW Asus, Display Card PixelView GeForce 7950 – 512 MB, Casing Simbadda ATK, Monitor 17" LG, Keyboard A4 TECH, Mouse Optical A4 TECH, Speaker.

1.4 Tujuan

Adapun Tujuan penelitian ini adalah :

- Merancang Game Mini Untuk Pembelajaran Nama-nama Buah Pada Anak.
- Untuk meningkatkan semangat belajar anak dan membiasakan anak belajar sendiri
- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan sistem informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di kampus ungu ini
- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang benar, akurat dan lengkap. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan maka didalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

a. Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web maupun blog-blog yang berhubungan dengan game mini.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan untuk membuat Game Mini Untuk pembelajaran Nama-nama Buah Pada Anak.

c. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan

penelitian, yang dapat memberikan gambaran dalam pembuatan game mini.

1.6 Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi per bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan analisis dari game yang dibuat dan membuat rancangan konsep, isi dan grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan system, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**