

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terus terjadi disetiap bidang kehidupan manusia. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam suatu aplikasi. Perkembangan aplikasi ini terjadi juga terhadap metode pembelajaran pada suatu sistem pendidikan. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi adalah Multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan.

Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang di ajar. Metode pembelajaran akan mudah di pahami dan di mengerti apabila penyajiannya di buat lebih menarik. Metode pembelajaran menggunakan animasi gambar dan huruf yang sederhana dan mudah dimengerti penggunanya. Banyaknya jenis aplikasi pembelajaran membuat sebuah sistem baru proses belajar mengajar.

Bila dahulu proses belajar mengajar dilakukan di sekolah atau di tempat les dengan buku sebagai media belajar, sekarang sudah banyak berkembang aplikasi pembelajaran. Berkembangnya aplikasi pembelajaran mulai merambah dalam dunia *game*. Tema-tema *game* yang mendidik seperti manajemen restoran (diner dash), manajemen perhotelan, manajemen pertanian dan lain sebagainya banyak diminati penggunanya.

Berkembangnya aplikasi pembelajaran mulai merambah dalam dunia *game*. Tema-tema *game* yang mendidik seperti manajemen restoran (diner dash), manajemen perhotelan, manajemen pertanian dan lain sebagainya banyak diminati penggunanya.

Dengan bermain *game* yang mengandung tema mendidik, pengguna mudah di ajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar. Maka judul skripsi ini adalah **“Merancang Game Menabung Menggunakan Flash”** yang mengajarkan penggunanya agar rajin menabung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana merancang *game* yang baik dan menarik yang secara tersirat mengajarkan untuk gemar menabung melalui media animasi, sehingga tidak hanya kesenangan bermain saja yang didapat tetapi sekaligus juga dapat belajar melalui *game* ini.

1.3 Batasan Masalah

Agar game ini menjadi tepat sasaran dalam pelaksanaannya maka perancangan game ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara audio dan visual tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk game dengan tema menabung.
2. Diprioritaskan penggunaannya untuk anak-anak mulai dari usia 3 - 10 tahun.
3. Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS 3 dan Software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK " AMIKOM YOGYAKARTA ", khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem informasi.
2. Menghasilkan suatu game pembelajaran mengenai manfaat menabung dalam bentuk Game Edukatif.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
4. Untuk memenuhi syarat kelulusan program SI Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Dapat memacu dan mengembangkan game dengan tema-tema mendidik.
2. Dapat digunakan sebagai referensi untuk game bertema pendidikan yang lebih baik dan berkualitas.
3. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi ilmu pengetahuan.
4. Menggugah developer game untuk semakin banyak membuat game dengan tema pendidikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada Black Curve Studio, salah satu studio animasi di Yogyakarta.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini antara lain

“interaksi Manusia dan Komputer”(Sudarmawan, ST, MT),”Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”(M. Suyanto),”Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash”(Anggra).

3. Metode Wawancara

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan wawancara langsung kepada narasumber yang berkompeten dibidangnya. Wawancara dengan beberapa narasumber antara lain dengan Roy (Game Tester dari Game Loft studio) dan Anas (praktisi multimedia)

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian ini penyusun menggunakan sistematika menjadi beberapa Bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang metode pembelajaran dan menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan laporan daftar pustaka dan rencana kegiatan.

BAB II Landasan Teori

Menerangkan tentang landasan teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar Multimedia, Perkembangan aplikasi

sistem multimedia serta perangkat lunak yang digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas tentang analisis sistem dengan Metode pieces (Performance, information , economic , Control, Efficiency, Service). Selain itu penulis juga melakukan study kelayakan dengan uji ekonomi, operasional dan tehnologi. Berisikan tentang pembahasan mengenai proses perancangan sistem.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software - software yang mendukung dan Pembahasan dari tiap *class/method*/fungsi utama game yang di buat.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang di berikan pada pembuatan aplikasi ini.

Daftar pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data-internet.