

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia kepolisian dewasa ini sangat erat hubungannya dengan teknologi informasi. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa pihak kepolisian juga sangat membutuhkan teknologi informasi untuk menyampaikan informasi kepolisian kepada masyarakat umum, tidak terkecuali anak-anak. Masalah yang sering penulis temui di kehidupan sehari-hari adalah masih banyaknya image buruk anak-anak yang melekat pada setiap tubuh personel kepolisian walaupun kenyataan sebenarnya tidak seperti yang dibayangkan. Misalnya saja ada anak yang ketakutan melihat polisi karena dia melihat pistol, anak itu takut akan ditembak oleh polisi ketika melakukan kesalahan.

Masalah inilah yang melatarbelakangi penulis untuk merancang sebuah permainan anak-anak yang bisa mengurangi rasa takut terhadap polisi sekaligus belajar menaati peraturan kepolisian, dalam hal ini peraturan berlalu-lintas. Di samping itu, pendidikan tentang peraturan lalu-lintas pada kehidupan sehari-hari akan lebih baik jika diberikan kepada anak pada usia sedini mungkin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat game yang sederhana dan mudah diterima oleh anak-anak sebagai media pembelajaran yang baik?

C. Batasan Masalah

Agar bahasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game yang akan dirancang oleh penulis adalah game edukasi, yaitu game yang digunakan untuk media belajar bagi anak-anak. Game ini tidak cocok untuk usia dewasa walaupun bisa saja digunakan untuk anak remaja ataupun dewasa.
2. Game ini adalah game 2D (2 dimensi), bukan game 3D (3 dimensi).
3. Game ini hanya berkisar tentang peraturan lalu-lintas dan kepolisian, tidak berkaitan dengan hal lain.
4. Software yang digunakan adalah :
 - a. Macromedia Flash MX
 - b. Adobe Photoshop 7
 - c. Adobe Audition

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak-anak usia dini tentang pentingnya tertib berlalulintas.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM"

YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi

3. Ikut membangun citra yang baik tentang pihak-pihak kepolisian, khususnya pihak-pihak yang terkait dalam keamanan dan ketertiban masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.

E. Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
 - a. Lebih dalam mempelajari pembuatan game edukasi.
 - b. Bisa berinteraksi dengan dunia anak-anak dan kepolisian
2. Bagi anak-anak :
 - a. Belajar memahami peraturan lalu-lintas dengan metode yang menyenangkan.
 - b. Lebih mengenal dunia keseharian yang berhubungan langsung dengan polisi.
 - c. Mengurangi rasa takut terhadap polisi.
3. Bagi pihak kepolisian :
 - a. Pihak kepolisian bisa terbantu dengan adanya game edukasi tentang peraturan lalu-lintas ini, terutama metode penyampaiannya kepada anak-anak.

F. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Studi Pustaka

Penulis mengumpaulkan data dari buku, literatur, dan situs internet.

Dari semua data yang diperoleh akan disaring beberapa informasi yang penting untuk selanjutnya digunakan sebagai sarana mempermudah pembuatan aplikasi.

2. Pengujian Program

Setelah program, dalam hal ini aplikasi game, selesai dibuat, maka diadakan pengujian agar didapat kekurangan dan kelebihan aplikasi yang telah dibuat. Jika masih ada kekurangan, maka harus dilakukan perbaikan agar aplikasi yang dibuat semakin bermanfaat. Sedangkan jika ada kelebihan, maka bisa menjadi referensi jika penulis ingin membuat aplikasi selanjutnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat diperlukan agar penelitian atau pengujian program berjalan dengan baik.



G. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 4 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I LATAR BELAKANG MASALAH

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, serta metodologi penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, dari tahap analisis, desain, serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain seperti majalah dan internet yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi informasi tambahan seperti tabel, listing program, dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian.

H. Rencana Kerja

Agar proses kegiatan dapat terencana dan penyusunan yang tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Rencana Kerja th.2008

No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■														
2	Pembuatan aplikasi																
3	Implementasi													■	■		
4	Penulisan Laporan															■	■

