

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maraknya kasus kenakalan remaja yang terjadi akhir-akhir ini bisa jadi karena mereka belum mengetahui potensi yang ada pada diri mereka. Sehingga mereka masih ikut-ikutan teman atau dalam hal ini emosinya masih belum stabil. Maka dari itu perlu digali dan dikembangkan potensi diri yang belum terlihat tersebut, sehingga remaja dapat memilah dan memilih mana yang baik mana yang buruk dan mana yang bermanfaat untuk diri mereka. Kebanyakan remaja belum mengetahui bagaimana sikap yang tepat yang harus mereka lakukan ketika menghadapi situasi tertentu, bahkan ada juga yang menjadi salah arah. Hal tersebut dapat diminimalisir efeknya apabila mereka mau mengenali potensi diri mereka serta mereka dapat menghadapi persoalannya dengan solusi yang tepat.

Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi terutama Teknologi Informasi, maka laju informasi pun semakin cepat dan tidak mengenal batas ruang dan waktu. Maka dari itu dengan menggunakan referensi buku Kokology 1 dan Kokology 2 penulis mengimplementasikan kokology tersebut ke dalam aplikasi multimedia. Seperti telah di bahas sebelumnya, munculnya kekhawatiran akan kenakalan remaja akhir-akhir ini maka penulis membatasi ruang lingkup aplikasi hanya ditujukan untuk remaja.

Dengan alasan tersebut di atas, maka penulis mengambil topik dengan judul **“MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana membangun “Aplikasi Kokology” berbasis multimedia berdasarkan Buku Kokology 1 dan Kokology 2?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini di design untuk remaja dengan soal cerita yang berupa narasi dan pilihan jawaban yang secara tidak langsung dapat menyingkap emosi dan tingkah laku serta potensi diri remaja.
2. Buku permainan psikologi yaitu “Kokology 1 dan Kokology 2” karya Tadahiko Nagao dan Isamu Saito merupakan referensi utama dalam pembuatan soal cerita dan pilihan jawaban pada aplikasi ini.
3. Aplikasi ini berisi 6 kategori yaitu kepribadian, keuangan, cinta, sosial, keluarga dan pengharapan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Strata Satu Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagaimana menghasilkan “Aplikasi Kokology” berbasis multimedia berdasarkan Buku Kokology 1 dan Kokology 2.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Remaja

Sebagai media hiburan, namun tetap menarik dan bermanfaat. Salah satunya remaja dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan yang ada pada dirinya. Dan secara tidak langsung dapat menyingkap emosi dan sifat tingkah laku yang diterjemahkan menurut sudut pandang psikologi dan cara kerja seseorang.

1.5.2 Bagi Orang Tua

Orang tua sedikit banyak dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan yang dimiliki oleh sang anak. Serta emosi dan tingkah laku sang anak.

1.5.3 Bagi Kalangan Umum

Sebagai media hiburan untuk mengetahui informasi tentang emosi dan tingkah laku seseorang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Agar data yang didapat akurat dan lengkap sehingga menghasilkan informasi yang diharapkan, maka dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu sebagai berikut :

1. *Kepustakaan/Study Literatur*

Kepustakaan atau *Study Literatur* adalah metode yang menggunakan cara pengambilan data yang diambil dari buku permainan psikologi, yaitu *Kokologi 1* dan *Kokologi 2* dan beberapa buku penunjang dalam pembuatan skripsi ini diantaranya meminjam dari perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta serta eksplorasi internet.

1.6.2 Analisis

Analisa yang dilakukan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan terdiri dan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan.

1.6.4 Kode/Coding

Penterjemahan perancangan ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dikuasai.

1.6.5 Pengujian

Setelah program kode selesai, pengujian merupakan langkah setelah untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman penulisan laporan sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup, maka penulisan ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Selain itu bab ini juga menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori dasar yang akan digunakan dalam membangun “Aplikasi Kokology” berbasis multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam membangun “Aplikasi Kokology” berbasis multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses implementasi dalam membangun “Aplikasi Kokology” berbasis multimedia serta pembahasan setelah pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan serta saran dari penulis untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku literatur lain atau sumber teori yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN