

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa ini memang sangat meningkat pesat. Terbukti dengan banyaknya daerah-daerah terpencil yang dulunya belum terjamah teknologi, kini bisa merasakan teknologi yang telah berkembang saat ini. Salah satunya adalah kemajuan dari teknologi media pembelajaran. Media pembelajaran yang mulanya hanya melalui buku, tv, dan majalah. Sekarang di zaman modern ini media pembelajaran tersebut berkembang bisa diakses dalam bentuk digital. Seperti buku elektronik, media sosial, dan dalam bentuk game yang informative yang berbasis mobile device.

Pengguna mobile device sudah banyak digunakan pada masyarakat di Indonesia. Pengguna di Indonesia sendiri tidak hanya kalangan menengah ke atas namun juga menengah ke bawah. Fenomena ini dikarenakan sudah banyak dijual dipasar dengan harga yang terjangkau seperti tablet berbasis Android.

Android adalah sistem operasi mobile yang open-source dan dikembangkan oleh Google. Android merupakan system operasi open-source yang dirilis dibawah lisensi open-source Apache (Lee, 2011 : 2). Maka dari itu dirasa tepat sebagai basis pengembangan suatu aplikasi.[1]

Pengguna perangkat smartphone saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak sering menghabiskan waktu bersama smartphone untuk bermain game sehingga menyita waktu untuk belajar. Namun sebenarnya

orang tua juga dapat memberikan pengarahan dalam penggunaan smartphone karena perangkat ini dinilai efektif sebagai media edukasi terhadap anak.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi tentang edukasi atau pembelajaran tentang budaya yang ada di Indonesia agar anak bermain dan belajar sekaligus mengenalkan budaya yang ada di Indonesia. Contoh salah satu rumah adat di Indonesia, Judul Perancangan Game Interaktif Rumah Adat Indonesia Berbasis Mobile.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana membuat aplikasi game interaktif edukasi tebak gambar berbasis mobile?

1.3. Batasan Masalah

Tidak semua hal akan dibahas dalam penelitian ini, adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan penulis adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berisi game tebak gambar
2. Game ini untuk semua umur
3. Game ini hanya menebak gambar rumah dari 34 provinsi di Indonesia
4. Game ini bersifat Offline
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Eclipse
6. Aplikasi ini dapat Dijalankan pada Android
7. Pemodelan system menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
8. Aplikasi ini Pertanyaan pada *game* ini disajikan dengan pilihan ganda

9. Aplikasi ini hanya menjelaskan tentang rumah adat di Indonesia

10. Game ini menggunakan tampilan 2D

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis skripsi ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi game tebak gambar rumah adat untuk semua umur agar mengetahui tentang rumah adat, sekaligus mengenalkan, dan memberi wawasan budaya yang ada di Indonesia.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-metode untuk mempermudah dalam menganalisis dan merancang game, metode yang digunakan adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknis pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, dan mendapatkan referensi dari buku, literature majalah, jurnal, dokumen yang relevan, website.
2. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencatat dan mengamati secara cermat terhadap obyek yang diamati yaitu mengenai gambar atau bentuk-bentuk rumah adat di Indonesia.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Studi literatur, merupakan metodologi pengumpulan data yang diperoleh dari kepustakaan dengan membaca buku-buku literature serta karangan lain yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.
- b. Survei pada beberapa game yang sama sebagai referensi
Mencoba untuk memainkan beberapa jenis game yang memiliki tema yang sama.
- c. Analisis terhadap hasil survey, melakukan analisis terhadap hasil survei yang telah diperoleh untuk menemukan kelemahan-kelemahan serta apa yang diinginkan oleh user.

1.5.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan dalam merancang proses yang terjadi didalam system, serta relasi yang terdapat dalam Database. Adapun metode perancangan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Merancang UML (Unified Modeling Language) untuk memvisualisasikan proses yang terjadi didalam system.
- b. Merancang Interface, untuk membuat tampilan sistem bagi pengguna.

1.5.4 Metode Pengembangan

Setelah melakukan perancangan, selanjutnya ialah menerapkan rancangan tersebut dengan pembuatan system berbasis Android menggunakan bahasa Java.

Metode yang digunakan adalah metode prototype. Penyempurnaan aplikasi dilakukan berdasarkan evaluasi yang dilakukan pengguna terhadap prototype yang dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan laporan skripsi. Adapun sistematika penulisan pada laporan perancangan aplikasi sistem pakar ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam pembuatan system ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai gambaran analisis dan perancangan serta pola pikir pengimplementasian aplikasi yang akan dibuat pada pada system ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai implementasi dan pengujian aplikasi yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari hasil penulisan dan saran yang dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya.

