

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game edukasi adalah salah satu genre game yang digunakan untuk memberikan pengajaran/menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Genre ini biasanya ditujukan untuk anak-anak maka permainan sangat diperlukan disini (bukan beban tingkat kesulitan yang dipentingkan). Game bisa menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan diyakini lebih efektif. Hal ini dikarenakan anak-anak secara simultan baik sadar ataupun tidak mengalami fase pembelajaran yang disisipkan dalam alur permainan game. Yang pasti, suasananya tentu menyenangkan.

Menurut psikolog Evangeline I. Suaidy, MSi, dalam acara *coaching clinic* Cosmos di Kidzania, Pacific Place, Jakarta Selatan ditulis dalam sebuah artikel Manfaat Positif Main "Game" untuk Anak, permainan memiliki dampak positif bagi anak. Pada dasarnya beragam permainan yang dilakukan anak membutuhkan keterampilan, kecekatan, fokus, dan keuletan anak untuk memenangkan permainan. Jika hal ini terus diasah dengan tepat, menurut Eva anak akan mendapat berbagai manfaat yang positif. Manfaat tersebut antara lain penggunaan bahasa Inggris, melatih logika, melatih kemampuan spasial, melatih kerjasama, pengenalan teknologi, melatih membaca, stimulasi otak, mengembangkan imajinasi, belajar ekonomi, meningkatkan interaksi keluarga.

Mengenal huruf merupakan tahap awal dalam belajar membaca. Pembelajaran membaca permulaan dengan metode abjad dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf secara alphabetis. Huruf-huruf tersebut dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya menurut abjad. Seiring dengan perkembangan teknologi, minat belajar anak-anak akan meningkat jika media belajar lebih beragam salah satunya dengan game, film animasi dan stimulasi secara langsung. Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran dengan judul Rancang Bangun Game Bogey's World Berbasis Android.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membangun game Bogey's World berbasis Android.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah dalam peneltian ini antara lain sebagai berikut :

1. Melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi Game Bogey's World Berbasis Android.
2. Aplikasi ini memiliki 3 fitur yaitu:
  - a. Menu Belajar Huruf
  - b. Menu Permainan ( terbagi menjadi 3 tingkat kesulitan berdasarkan panjang kata dan waktu)
  - c. Skor

3. Aplikasi Game Bogey's World dirancang untuk *Smartphone* Android minimum versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)
4. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi Game Bogey's World berbasis Android adalah Game Maker Studio dan perangkat lunak pendukung lainnya

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Penerapan dan pengembangan ketrampilan peneliti selama dibangku perkuliahan.
3. Dapat dijadikan sebagai media informasi mahasiswa mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android.
4. Membuat sebuah aplikasi Game Bogey's World berbasis android yang nantinya diharapkan mampu diaplikasikan dalam *smartphone*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak-anak  
Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal belajar mengenal huruf
2. Bagi orang tua  
Dapat mempermudah dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan membaca.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi meliputi

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

a. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

b. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga yang berkaitan.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Arnold Hendrick's GDLC ( Game Development Life Cycle) yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

a) *Prototype*

b) *Pre-Production*

c) *Production*

d) *Beta*

e) *Live*



### 1.6.3 Metode Analisis Sistem

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

### 1.6.4 Metode Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi struktur navigasi dan perancangan antarmuka, menentukan material collecting

### 1.6.5 Implementasi

Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi basisdata, implementasi antarmuka.

### 1.6.6 Testing

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *beta testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulis membagi penulisan secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem yang diusulkan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang diusulkan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.