

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hampir seluruh masyarakat dari berbagai kalangan menggunakan *smartphone* untuk berbagai kegunaan, dari komunikasi hingga bermain *game*, semua bisa dilakukan dalam *smartphone* karena spesifikasinya saat ini sangat mumpuni untuk menjalankan bermacam-macam aplikasi. Di Indonesia pengguna *smartphone* paling banyak berbasis sistem operasi Android karena harganya yang murah dibanding sistem operasi iOS.

Mengakses internet pada saat ini sudah sangat murah dibanding tahun-tahun sebelumnya sehingga masyarakat menjadi gemar untuk mencari informasi apapun melalui media internet. Namun, sebagian masyarakat hanya sebatas mengakses *website* yang setidaknya menggunakan bahasa Indonesia. Beberapa *website* yang menggunakan bahasa Inggris bisa memberikan pengetahuan yang mendalam dan lebih spesifik pada satu topik yang dibahas.

Atas dasar itu, peneliti melakukan penelitian membuat *game* Adu Kosakata bahasa Inggris. Dengan *game* ini masyarakat bisa belajar sekaligus bersaing dengan orang lain dalam pengetahuan kosakata bahasa Inggris. Harapannya *game* ini bisa menumbuhkan kesadaran pada masyarakat untuk belajar bahasa Inggris.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat *Game* Adu Kosakata Bahasa Inggris berbasis Android?”

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, diberikan beberapa batasan sebagai berikut:

1. *Game* ini berjalan pada Android versi 4.2 ke atas.
2. *Game* ini dimainkan secara *online*.
3. *Game* ini dimainkan oleh 2 *user* yang bersaing satu sama lain.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game* ini menggunakan Android Studio, Visual Studio Code, dan Node.js.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa, merancang, dan membuat *game* Adu Kosakata bahasa Inggris berbasis Android yang bisa membantu masyarakat untuk belajar kosakata bahasa Inggris.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu untuk membantu masyarakat memperkaya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris melalui *game* Adu Kosakata.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data yaitu menggunakan metode Studi Pustaka yang mana peneliti membaca dan mempelajari literatur seperti jurnal, buku, dan situs *web* yang berkaitan dengan topik penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT yang mana mengevaluasi game dari sisi Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini metode perancangan yang digunakan yaitu diagram UML yang terdiri dari *Use case* diagram, *Activity* diagram, *Class* diagram, dan *Sequence* diagram. Kemudian untuk perancangan database menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk menggambarkan relasinya.

Lalu dilakukan perancangan antar muka untuk membuat gambaran antar muka *game* yang mudah dimengerti oleh pengguna dan juga menarik.

### 1.6.4 Metode Pengujian

Pengujian pada *game* ini menggunakan 4 cara yaitu pengujian *Alpha Testing*, *Beta Testing*, *Black Box* dan *White Box* untuk memastikan *game* bisa berjalan dengan baik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini meliputi 5 bab yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori dasar dan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan dari game meliputi analisa sistem *game*, perancangan *game*, dan desain antarmuka *game*.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan implementasi perancangan ke dalam *source code* dan pengujian *game* untuk memastikan bahwa *game* berjalan sesuai dengan rancangan *game*.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan hasil penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi daftar referensi yang digunakan peneliti dalam menyusun penelitian ini.