

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.