

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, kesenian, hiburan dan berbagai aspek kehidupan lainnya. Dan salah satu contoh dalam penerapan dalam bidang hiburan adalah game digital.

Game merupakan salah satu hiburan untuk menghilangkan stres yang cukup diminati terutama oleh kalangan anak muda. Beberapa tahun terakhir, perkembangan game dunia sangatlah pesat. Tidak bisa dipungkiri perkembangan tersebut banyak memberikan efek negatif yang membuat para gamer lupa waktu dan sering menghabiskan waktu berjam - jam hanya untuk bermain game. Tetapi hal tersebut menandakan rasa ketertarikan yang tinggi dan hal tersebut dapat dimanfaatkan juga dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang formal yang terkadang membosankan bagi para siswa dapat kita kurangi dengan game edukasi yang tidak hanya menambah pengetahuan tapi juga menyenangkan bagi para siswa. Penelitian percaya bahwa jika sesuatu dilakukan dengan senang, pelajaran lebih mudah diterima dan dicerna. Rumusan masalah

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah game yang dapat menambah pengetahuan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Game ini merupakan game edukasi
2. Game ini berupa game dua dimensi yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3 sebagai pendukungnya.
3. Game bersifat offline
4. Dalam game ini tidak terdapat save dan load karena game ini bersifat mini game

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan pembangunan sistem antara lain :

1. Syarat lulus S1 STMIKAMIKOM
2. Dapat meningkatkan kemampuan dan kemauan para siswa untuk belajar.
3. Menambah pengalaman penulis dalam pembuatan aplikasi atau game yang berbasis flash dan photoshop
4. Menerapkan ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti :
Menambah pengalaman dalam pembuatan game flash
2. Manfaat bagi siswa :
Sebagai sarana penambah ilmu dan melatih berfikir

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data peneliti menggunakan metode :

a. Metode *Studi Literatur*

Yaitu metode pengumpulan data yang menggunakan fasilitas yang ada yaitu menggunakan jaringan internet untuk mencari data yang diperlukan untuk pembuatan game flash ini

b. Metode Wawancara (Interview)

Peneliti menggunakan metode ini untuk menambah bahan referensi dari pihak yang berpengalaman khususnya dalam bidang flash

c. Metode Perpustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan ilmu - ilmu dasar atau teori yang menggunakan buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Analisis

Metode ini untuk memaparkan permasalahan agar lebih sistematis dan jelas yang meliputi analisis terhadap aplikasi yang berjalan, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

3. Metode Pembuatan Aplikasi

Metode untuk melakukan konsep, rancangan, kerangka dan desain dari awal pembuatan game hingga akhir.

4. Metode Uji Coba Sistem

Metode yang dilakukan agar diketahui kelayakan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penelitian dalam skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dan membagi setiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dipaparkan pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab dan penjelasan singkatnya :

Bab I

Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode Penelitian dan sistematis penulisan skripsi.

Bab II

Landasan Teori

Pada bab ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yakni semua teori dasar dari multimedia yang berhubungan dengan dunia rekayasa perangkat lunak multimedia serta pengertian game, tipe-tipe game, elemen penyusun game dan hal lain yang mendukung dalam pembuatan game pembelajaran tersebut.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan mengenai hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis SWOT : analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini adalah isi dari penulisan skripsi ini, yakni dijelaskan mengenai implementasi game pembelajaran yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, serta penerapan rencana implementasi

Bab V Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua laporan serta saran untuk sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku dan referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi.