

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, Indonesia adalah negara yang sangat luas dan kaya, sehingga Indonesia mempunyai khazanah budaya dan keragaman adat istiadat dan bahasa serta keindahan alam yang kaya pula. Hampir di setiap suku bangsa mempunyai kebudayaannya masing-masing. Lebih dari 100 budaya yang ada di Indonesia. Keragaman kebudayaan di Indonesia mempunyai beberapa golongan diantaranya: rumah adat, upacara adat, kesenian daerah, dan makanan khas daerah. Kita bisa lihat saja dari keragaman budaya rumah adat di Indonesia, dari satu daerah ke daerah yang lain mempunyai ciri khas tersendiri. Dari situ kita bisa melihat betapa kaya Negara Indonesia akan budayanya, yang sangat di sayangkan tidak sedikit dari masyarakat Indonesia masih banyak yang belum mengetahui bahkan ada yang tidak peduli dengan kekayaan budaya yang kita miliki saat ini.

Ketidak pedulian masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan bangsanya salah satunya disebabkan kurangnya media pembelajaran dan informasi yang menarik untuk mensosialisasikan mengenai kebudayaan Indonesia. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia adalah menggunakan *game mobile* yang saat ini sangat di minati oleh setiap kalangan dan semua usia. *game* sendiri ialah permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia sebagai sarana hiburan bagi penggunanya,

yang diciptakan semenarik mungkin agar pemain bisa mendapat kepuasan batin. Seiring dengan perkembangan *game mobile* pada saat ini, *game* tidak hanya untuk media hiburan saja tetapi *game* dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik, salah satunya pembelajaran mengenai kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya dengan cara membangun aplikasi dengan judul “Analisis dan Perancangan *Game* E-Budi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android” E-budi (Edukasi Budaya Indonesia), dimana pemain akan diberikan pertanyaan tentang kebudayaan Indonesia, yang mana pertanyaan itu akan berbentuk kata-kata, gambar, dan penggalan mp3, sehingga dapat memberikan informasi mengenai Kebudayaan Indonesia dengan sangat jelas. Semoga dengan hadirnya *game* edukasi ini masyarakat Indonesia akan lebih memahami dan menghargai keaneka ragaman budaya yang ada di Indonesia dan mengambil manfaat dalam bermain sambil belajar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana merancang *Game* E-budi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis Android, untuk membantu masyarakat Indonesia mengenal kebudayaan bangsanya?

### 1.3 Batasan Masalah

1. *Game* tidak terhubung dengan koneksi internet.
2. Pertanyaan pada *game* hanya membahas tentang rumah adat, upacara adat, pakaian adat, dan kesenian yang hanya terdiri lagu dan tarian daerah.
3. Adapun pertanyaan dari berbagai kebudayaan di batasi hanya 100 pertanyaan dan akan di *random* pada permainan baru.
4. *Game* hanya bisa di jalankan minimal pada os Android 4.1 jelly bean dengan ram 512 MB.
5. *Game* dirancang untuk dimainkan *single player*.
6. *Game* E-Budi di buat menggunakan *software* eclipse, Java Development Kid (JDK), Android Software Development Kit (SDK), dan *Plugins Android Development Tool* (ADT).

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun *Game* E-budi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis Android.
2. Membantu memperkenalkan dan memberikan pengetahuan mengenai kebudayaan suatu daerah yang ada di indonesia kepada pengguna android melalui *game* E-budi.
3. Menambah cara belajar yang menarik dan menghibur bagi pengenalan sejarah dan kebudayaan Indonesia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya *game* E-budi maka masyarakat Indonesia dapat mengenal dan memahami kebudayaan budayanya.
2. Pengguna *game* E-budi dapat mengetahui cara bermain dan belajar yang menarik untuk mengenal dan memahami kebudayaan Indonesia.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Metode pengumpulan data

Untuk membantu kelacaran penelitian ini maka dibutuhkan data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dicapai. Model dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka yaitu pengumpulan data yang diambil dari buku-buku, karya tulis dan lain sebagainya yang mendukung pembahasan dan yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Metode Analisa data

Metode yang digunakan untuk melakukan analisa data yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, untuk merancang dan mendesain *game* E-BUDI (Edukasi Budaya Indonesia).

### 3. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

### 4. Implementasi system

Penerapan dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

### 5. Uji Coba Sistem

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dalam Laporan Penulisan yang sistematis dengan urutan sebagai berikut :

### Bab I      Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Keaslian Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### Bab II      Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang referensi mengenai penelitian terdahulu yang mendukung serta mendasari semua yang berkaitan dengan permasalahan yang dipilih. Pada bab ini juga di tuliskan tentang landasan teori yang berisi tentang teori, tools dan software yang akan digunakan dalam penelitian.

### Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi sistem, analisis sistem, proses perancangan sistem.

### Bab VI Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### Bab V Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan permasalahan yang telah dilakukan dalam penelitian dan saran yang diberikan oleh penulis untuk penelitian lanjutan