

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi komputer mengalami perkembangan yang sangat dinamis. Teknologi berkembang sangat pesat setiap detiknya. Seiring dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan dan kecepatan sebagai media pendukung dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang mampu membantu pekerjaan manusia menjadi lebih cepat dan akurat. Teknologi komputer telah banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai aspek kehidupan meliputi: bidang pendidikan, bidang kesehatan, bidang perkantoran, bidang telekomunikasi, bidang bisnis, dan bidang lainnya begitu juga dalam bidang hiburan. Salah satu teknologi yang digunakan sehari-hari dan digunakan oleh semua orang adalah *handphone*. Sistem operasi android juga merupakan sistem operasi yang biasa digunakan di *handphone* dan sudah tidak asing lagi.

Salah satu alternatif media hiburan yang banyak diminati adalah *game*, *game* berkembang begitu pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. *Game* juga merupakan suatu sarana untuk menghibur diri. Bermain *game* bisa untuk menghilangkan stress dan mengasah kemampuan otak serta sarana belajar yang tidak monoton dan menyenangkan. *Game* menjadi sarana bermain dan

belajar yang bersifat universal dan dapat menjangkau semua lapisan usia dan latar belakang sosial dan pekerjaan, tak terkecuali santri.

Globalisasi sudah menjadi hal yang umum dan terjadi di semua lapisan masyarakat dari desa-desa yang dulu belum mengenal teknologi sama sekali sampai kota-kota yang sudah mengembangkan banyak teknologi mutakhir yang membantu manusia menyelesaikan tugas-tugasnya. Semua lapisan masyarakat merasakan dampak globalisasi ini, termasuk para santri yang dulu hanya belajar ilmu agama saja dan cenderung gptek sekarang telah menguasai banyak teknologi yang berkembang guna mengembangkan pondok pesantrennya masing-masing. Mereka mulai berdakwah melalui dunia digital bukan hanya melalui ceramah-ceramah seperti dulu.

Game juga bukan hal yang asing dikalangan santri. Karena *game* merupakan sarana yang universal untuk belajar dan hiburan, *game* bisa menjadi sarana yang menyenangkan bagi santri untuk belajar. Melalui *game* kita dapat memasukkan materi dengan cara yang menyenangkan.

Karena hal tersebut dibuatlah *game* "Pembuatan *game* Teka-Teki Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Al Muhsin" sebagai sarana bagi santri untuk memudahkan para santri untuk belajar ilmu agama dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Kategori pertanyaan yang diajukan meliputi ilmu nahwu, fiqih, dan tajwid. Sehingga santri dapat tetap menambah kosakata mengenai ketiga bidang ilmu tersebut dengan cara yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana “Membuat *game* Teka – Teki Santri di Pondok pesantren Salafiyah Al Muhsin”?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada:

1. *Game* ini berbasis android *offline*.
2. *Game* ini hanya berjalan di sistem operasi android.
3. *Game* ini memiliki 3 kategori pertanyaan.
4. Tiap kategori memiliki 3 level kesulitan yaitu *easy*, *medium*, dan *difficult*
5. Aplikasi(*software*) ada yang digunakan adalah Construct 2 sebagai *game engine*, *Adobe Photoshop* untuk mengkoreksi warna dan *asset*, *Corel Draw X7* untuk pembuatan *asset* dalam *game*, *Web Browser* seperti *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome* untuk menampilkan dan mengetes *game* yang dibuat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah:

1. Media implementasi dari pengetahuan penulis mengenai pembuatan *game*.

2. Menghasilkan *game* “Teka-Teki Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Al Muhsin”.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas peneliti membaca dan mempelajari dokumen-dokumen serta sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Hal ini dilakukan peneliti untuk mencari referensi dari buku dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan laporan yang berhubungan dengan pembuatan *game* Construct 2, literature dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

2. Observasi *Game* Sejenis

Peneliti melakukan observasi terhadap *game* sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam pembuatan *game* ini.

1.6.2 Metode Analisis

Tahap ini meliputi analisis mengenai kebutuhan data, informasi yang menjadi *input* maupun *output*. Dilanjutkan analisis kebutuhan pemakai untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat dan analisis kebutuhan sistem dan *hardware*.

1.6.3 Metode Perancangan *Game*

Tahap ini meliputi perancangan sistem, penentuan alur *game* ini, peancangan *background* dan *environment* yang mendukung *game*, dan menu yang akan tampil ketika *game* dijalankan.

1.6.4 Metode Pembuatan *Game*

Tahap ini dibuat dengan menggunakan Construct 2. Pada tahap ini dikembangkan modul-modul program untuk program utama serta program untuk masing – masing *game* yang akan digunakan dalam *game*.

1.6.5 Metode Pengujian *Game*

Setelah *game* berhasil dibuat dan program berjalan maka selanjutnya dilakukan *game testing*. *Testing* dilakukan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan. Pada tahap ini dilakukan *review* dan evaluasi terhadap *game* teka-teki santri yang dibuat, apakah sudah sesuai dengan rancangan atau belum. Jika terjadi hal-hal yang tidak sesuai atau tidak diharapkan kemudian dilakukan revisi atau perbaikan agar *game* yang dimuat dapat dioperasikan dan dijalankan dengan baik dan siap diimplementasikan dengan menggunakan teknik pengujian *alfa testing* dan pengujian *beta testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Antara lain konsep dasar sistem konsep dasar *game engine*, pengertian *game*, analisis kebutuhan sistem, flowchart sistem, dan *software* yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini akan menjelaskan mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang di teliti, serta menguraikan perancangan sistem yang akan dibangun. Dengan metode pengembangan yang digunakan adalah *Game Desain Dokumen*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahapan analisa desain, implemetasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab penutup ini penulis mengambil kesimpulan dari Skripsi ini dari beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *game*.

