

BAB I

LATAR BELAKANG MASALAH

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *smartphone* saat ini telah memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Salah satunya yang terpopuler adalah *smartphone* berbasis *operating system android*. Pengguna *smartphone* maupun *tablet* telah merambah ke semua kalangan, mulai dari orang tua, dewasa, remaja hingga anak-anak. Aplikasi yang tercipta melalui perkembangan teknologi *android* semakin beragam, seperti aplikasi yang memberikan layanan informasi, hiburan, dan media pembelajaran.

Stardew Valley adalah game *multiplatform* simulasi pertanian, peternakan dan pertambangan. Pada game ini pemain berperan sebagai pewaris ladang kakek yang terdapat di desa. Pemain memiliki kebebasan untuk mengelola sumber daya, uang, dan waktu untuk memajukan ladang. Berbagai hal dapat dilakukan seperti bertani, berkebun, berternak, memancing, menambang dan menjalin kehidupan sosial dengan warga. Banyaknya fitur dan item yang terdapat didalam game sehingga dibutuhkan informasi yang akurat yang dapat membantu dalam proses bermain game.

Ketika seseorang sedang bermain *stardewvalley* di *pc* maupun di game *console* game terkadang akan membutuhkan informasi maupun *guide* untuk menunjang proses bermain game. Namun dikarenakan proses pencarian informasi yang menggunakan media *website* akan mengganggu kenyamanan (harus berpindah layar tampilan) dan dapat menimbulkan masalah (pencarian tidak ditemukan ataupun layanan internet terganggu) diperlukan aplikasi yang memuat informasi dan panduan mengenai game *stardewvalley*.

Atas dasar permasalahan dan peluang diatas, peneliti merancang sebuah aplikasi berbasis *android*. Aplikasi dibuat dalam platform *android* karena pertumbuhan pengguna *smartphone* berbasis *android* yang pesat. Kemudahan dan

kenyamanan yang didapatkan dalam mengakses informasi melalui smartphone, membuat masyarakat cenderung menggunakan smartphone untuk mengakses informasi dibandingkan media yang lain. Aplikasi dirancang untuk memberikan informasi game Stardew Valley. Media Interactive sebagai desain aplikasi memudahkan dan memberikan kenyamanan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas penulis dapat merumuskan suatu permasalahan, yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah Media Interactive berbasis android yang dapat memberikan informasi dan panduan game Stardew Valley.

1.3 Batasan Masalah

Batasan batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Versi minimal android yang didukung v.4.0.3 (Ice Cream Sandwich).
2. Aplikasi tidak menggunakan web servis untuk komunikasi database.
3. Aplikasi dapat berjalan dalam mode offline, namun untuk fitur video panduan dibutuhkan koneksi internet.
4. Semua kebutuhan data (gambar) untuk media interactive disimpan dan didesain menggunakan software android studio.
5. Dalam pembuatannya peneliti berfokus terhadap penyediaan informasi dan media interactive yang memberikan nyaman serta kemudahan pengguna.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penulisan skripsi adalah :

1. Pembuatan Media interactive Panduan Game StardewValley yang dapat berjalan di smartphone berbasis android.

2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di universitas amikom yogyakarta.
3. Penulis bertujuan menjadi android developer khususnya dibidang penyediaan layanan informasi
4. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan strata 1.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapat data dengan tujuan penemuan, pembuktian, serta pengembangan dan kegunaan memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah tertentu. Adapun metode yang dilakukan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1.5.1.1 Observasi (survey)

Dalam mencari data, pertama peneliti melakukan observasi terhadap diri sendiri berkaitan dengan pengalaman bermain game Stardewvalley. Selanjutnya peneliti mengamati kekurangan informasi yang ada di guide Stardewvalley. Peneliti juga melakukan survey di berbagai situs forum game stardewvalley untuk mengumpulkan informasi dan pertanyaan yang sering muncul seputar game Stardewvalley.

1.5.1.2 Metode kepustakaan

Mengumpulkan dan mempelajari yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini seperti :

- a. Mempelajari teori – teori yang berhubungan dengan bahasa pemrograman terutama pemrograman android.
- b. Mempelajari teknik – teknik dalam pembuatan aplikasi android dengan menggunakan android studio.
- c. Mempelajari pembuatan desain user interface aplikasi android.

- d. Mempelajari penelitian – penelitian dan karya ilmiah yang bertema aplikasi android terutama tentang buku digital dan media interaktif
- e. Mengumpulkan data panduan game stardewvalley dari forum maupun dari game Stardewvalley.

1.5.2 Metode pengembangan sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC XP (System Development Life Cycle Extreme Programing) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus pengembangan sistem dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi. SDLC XP terdiri dari empat tahapan proses dalam perancangan aplikasi yaitu *planing, designing, coding, testing*.

1.6 Sistematika penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing - masing dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, serta software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan juga menguraikan rancangan sistem secara umum.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan juga menguraikan rancangan sistem secara umum.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran seluruh isi skripsi.

