

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi saat ini berkembang semakin pesat dan memiliki peranan yang penting bagi seluruh sektor kehidupan serta memberikan dampak yang besar bagi dunia telekomunikasi. Salah satu contoh dari perkembangan telekomunikasi tersebut adalah telepon genggam. Perkembangan telepon atau ponsel terus berkembang sampai menjadi *smartphone* yang semakin menggeser telepon rumah hingga komunikasi secara langsung.

Smartphone merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan yang penggunaan dan fungsinya menyerupai komputer. Sehingga smartphone tidak hanya memiliki fungsi standar untuk panggilan suara dan pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*), tetapi juga memiliki fungsi dan fitur canggih yang dahulunya hanya mampu dilakukan oleh komputer. Saat ini smartphone memiliki banyak pilihan untuk sistem operasinya, seperti Android, Ios, Windows Phone, Blackberry OS, dan Symbian OS.

Android merupakan salah satu sistem operasi smartphone yang perkembangannya paling pesat dan banyak digunakan oleh masyarakat luas. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang *open source*, sehingga para pengembang *software* bisa menciptakan dan mengembangkan berbagai aplikasi untuk menunjang kinerja *smartphone* agar lebih maksimal.

Meningkatnya fitur dan keamanan dari Android serta *user interface* yang menarik semakim membuat para *user* nyaman menggunakan ponsel bersistem operasi Android.

Pada presentase dari Jurnal International Data Corporation (IDC) menunjukkan bahwa Android memiliki 82,8 persen pangsa pasar di seluruh dunia, sementara sisanya hanya memperoleh 13,9 persen.[12]

Sistem operasi Android mendukung beragam aplikasi yang dapat digunakan sebagai hiburan. Misalnya saja *game* dengan beragam *genre* yang sederhana hingga rumit tingkat kesulitannya. Variasi aplikasi *game* juga nampak dari *game* yang sifatnya khayalan hingga yang realistik kehidupan sehari-hari. Aplikasi tebak gambar pun menjadi salah satu solusi hiburan sambil mengasah otak di waktu senggang. *Game* tebak gambar *K-Pop* menjadi pilihan skripsi penulis.

Perkembangan *K-Pop* di dunia sejak beberapa kurun 10 Tahun terakhir berkembang secara pesat. Tentunya berkat dukungan jaringan dan fasilitas teknologi yang juga semakin mumpuni untuk menyebarkan informasi. Jumlah penggemar yang bertambah di seluruh dunia membuat *K-Pop* menjadi salah satu sarana hiburan pada masa kini. Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, penulis bermaksud untuk membuat salah satu sarana hiburan bertema *K-Pop* yang berjudul "Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan di bahas adalah sebagai berikut yaitu : Bagaimana cara membuat Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari hal yang akan dibahas. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* berbasis Android ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi Android versi 4.2 ke atas.
2. Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* dibuat menggunakan bahasa Pemrograman Java.
3. Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* mengambil tema seputar *Idol-Idol K-pop* sebagai sumber pertanyaan dari game kuis tersebut.
4. Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* menggunakan bahasa Inggris sebagai pertanyaan dalam kuis tersebut.
5. Software yang di gunakan untuk membuat Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* berbasis Android adalah Android Studio yang di dukung oleh SDK.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan maka selalu ada Maksud dan Tujuan.

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android dapat dioperasikan pada smartphone berbasis Android.
2. Menerapkan aspek berbahasa Inggris melalui pertanyaan-pertanyaan pada game yang akan dibuat.
3. Menerapkan elemen multimedia berupa gambar sebagai pertanyaan pada game yang akan dibuat tersebut.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari sebagai dan untuk persiapan dalam dunia kerja.
2. Sebagai sarana hiburan para penggemar *K-Pop* di waktu senggang.
3. Secara Teori dengan adanya game kuis, dapat menambah kekayaan teknologi dan informasi di bidang permainan teka-teki.
4. Mengasah kemampuan *user* dalam berbahasa Inggris.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Pengumpulan Data

#### a. Metode Studi Pustaka (*Library*)

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses

pembuatan Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

#### **b. Analisa data**

Melakukan pengolahan data dengan cara pengamatan dokumen-dokumen pendukung yang ada, dalam hal ini tentang informasi untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Penulis menggunakan metode ini karena sangat cocok untuk studi pustaka.

#### **c. Observasi**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan *game* yang berjenis kuis dan tema *game* kuis yang diangkat yaitu K-Pop untuk menentukan *gameplay* dari permainan kuis yang efektif.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan Android dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori-teori dan informasi yang bersangkutan lainnya.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan Aplikasi seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah penelitian, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan penelitian, sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan Aplikasi *Game* Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android lebih lanjut.