

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cardfight!! Vanguard adalah sebuah permainan kartu yang dibuat oleh perusahaan Jepang yang bernama Bushiroad dan sekarang sangat digemari di Indonesia maupun dunia. Permainan ini dibuat pada tahun 2011 dan terus mengalami perkembangan hingga sekarang. Event-event Internasional telah banyak diselenggarakan untuk menarik minat para pemain *Cardfight!! Vanguard* di dunia tanpa terkecuali di Indonesia.

Cardfight!! Vanguard menggunakan dua bahasa dalam pendeskripsian kartunya, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Walaupun menggunakan bahasa yang jarang digunakan di Indonesia para pemain *Cardfight!! Vanguard* dari Indonesia mampu bermain dengan sangat baik, bahkan berhasil menorehkan prestasi diajang Internasional sebagai juara pertama Bushiroad World Championship 2014 (BWC 2014). Namun, bagi pemain pemula bahasa merupakan kendala bagi mereka. Para pemain pemula sulit untuk memahami penjelasan dan peraturan yang ada pada masing-masing kartu, sehingga sulit bagi mereka untuk berkembang dan bermain dengan baik.

Dengan adanya aplikasi “Cardfight!! Vanguard Catalog” diharapkan dapat membantu para pemain pemula untuk berkembang dan menarik minat para pemain baru untuk bermain *Cardfight!! Vanguard* serta membantu perkembangan komunitas-komunitas *Cardfight!! Vanguard* yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana agar aplikasi yang dibuat bisa membantu para pemain pemula untuk bermain lebih baik lagi tanpa adanya kendala bahasa yang digunakan pada kartu *Cardfight!! Vanguard*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- Aplikasi tentang alih bahasa dari kartu *Cardfight!! Vanguard*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika “Universitas Amikom Yogyakarta”
2. Mengimplementasikan ilmu yang didapat oleh penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Membuat sebuah aplikasi yang memuat terjemahan semua isi teks kartu *Cardfight!! Vanguard* kedalam bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu perkembangan *Cardfight!! Vanguard* di Indonesia.
2. Memberikan kemudahan dalam bermain kepada pemain pemula *Cardfight!! Vanguard*.
3. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman dan ikut serta mengembangkan teknologi informasi.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis. Serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

3. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

4. Perancangan Sistem

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

5. Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implemetasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

6. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat di gunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.