

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak-anak pada saat ini cenderung lebih suka bermain *game* pada *smartphone*. Berbagai jenis *game* dapat kita temui dengan mudah di *smartphone*. Jenis *game* yang dihadirkan pun cukup beragam. Dari permainan ringan hingga permainan yang cukup berat untuk kalangan anak-anak dapat kita temui. Sayangnya, jenis permainan banyak yang mengincar anak-anak sebagai konsumennya, tidak peduli apakah *game* tersebut mempunyai dampak negative atau tidak bagi perilaku anak dalam proses pencapaian prestasi.

Game Nulis Huruf Hijaiyah merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki content pendidikan yang digunakan untuk memberikan pelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik. Game Nulis Huruf Hijaiyah mempunyai banyak manfaat, seperti membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, belajar sambil smengaji, mengaji sambil bermain, mempercepat menghafal huruf hijaiyah, mampu mengajarkan sesuatu dengan waktu yang cukup singkat, dan masih banyak manfaat lain pada *game* ini.

Pembelajaran huruf hijaiyah di TK Merbabu Banyuroto merupakan mata pelajaran utama di disana. Target pembelajarannya anak-anak bisa menghafal dan menulis huruf hijaiyah sebelum memasuki sekolah dasar.

Pemanfaatan software Game Nulis Huruf Hijaiyah adalah salah satu memberikan metode belajar yang berbeda dan menarik anak-anak untuk menghafal dan menulis huruf hijaiyah. Diharapkan dengan game Nulis huruf hijaiyah yang akan dibuat oleh peneliti dapat membuat anak-anak dapat mengenal profesi lewat sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka perumusan masalahnya adalah : “Bagaimana membuat suatu Game Nulis Huruf Hijaiyah yang menarik dan menyenangkan yang dapat membantu anak-anak agar lebih mudah mempelajari dan menulis huruf hijaiyah dengan mudah?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada penulisan huruf hijaiyah yang implementasinya meliputi :

- a. Pembuatan game edukasi pengenalan profesi menggunakan *software construct 2* dan software pendukung multimesia lainnya seperti Adobe Photoshop, Coreldraw.
- b. Game nulis huruf hijaiyah ini ditujukan untuk anak - anak khususnya siswa-siswi TK Merbabu Banyuroto Magelang dan disesuaikan dengan kurikulum yang sedang dipakai di TK Merbabu.
- c. Game Nulis Huruf hijaiyah ini berbasis Android offline.

- d. Tampilan gambar di dalam aplikasi ini masih berbentuk dua dimensi (2D).
- e. Game ini hanya pengenalan huruf hijaiyah dari huruf yang tanpa berharokat sampai berharokat fathah.
- f. Game ini tidak menyediakan database untuk menyimpan nilai setiap permainannya.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membangun suatu Game Nulis Huruf Hijaiyah yang menarik dan menyenangkan.
3. Memberikan kemudahan bagi anak - anak untuk mempelajari dan menulis huruf hijaiyah

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini meliputi tahapan sebagai berikut :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

- a. Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah-langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game flash*, kemudian penulis memilih beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sebagai media referensi dalam pembuatan *game*.

b. Studi Kepustakaan

Penulis mengambil referensi dari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan *game* dengan Construct 2, literature dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

2. **Metode Analisis**

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

3. **Metode Perancangan Game**

Tahap ini meliputi perancangan sistem, penentuan *story telling/synopsis* dan perancangan alur cerita dengan menggunakan teknik *storyboard*, perancangan karakter-karakter yang terlibat

didalam game ini, perancangan *background* dan *environment* yang mendukung *game*, dan menu yang akan tampil ketika *game* dijalankan.

#### 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*.

#### 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* nulis huruf hijaiyah yang akan dibuat, apakah sudah sesuai dengan rancangan atau belum. Jika terjadi hal-hal yang tidak sesuai atau tidak diharapkan, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan supaya produk tersebut dapat dioperasikan dengan baik dan siap untuk diimplementasikan dengan menggunakan teknik pengujian *white box*, dan pengujian *black box*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang deskripsi umum isi dari tugas akhir yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan teori dasar yang mendasari analisis dan perancangan game nulis huruf hijaiyah. Terdapat kutipan dari buku-buku, *website*, maupun sumber literature lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini.

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

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

## **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, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab penutup ini penulis mengambil kesimpulan dari tugas akhir ini dari beberapa saran yang dapat dipakai untuk pengembangan program.