

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang semakin modern senan tiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi dan teknologi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan teknologi melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam satu aplikasi.

Kemudahan aplikasi multimedia interaktif yang terus di kembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang semakin banyak berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif. Apabila ini dapat di manfaatkan diberbagai tempat untuk perkembangan pembelajaran. Selain itu multimedia yang dikembangkan dengan pilihan sesuai kebutuhan user menjadikanya lebih menarik karena bersifat user-friendly, mendidik, dan inovatif. Salah satu nya adalah aplikasi game Tebak Suara Binatang.

Game tebak suara binatang merupakan sebuah Permainan yang di tunjukan kepada anak-anak untuk bisa menebak suara-suara binatang, selain bisa

bermain permainan ini juga dapat membantu anak-anak dalam memperluas pengetahuan tentang bentuk dan suara binatang-binatang yang sering mereka jumpai maupun yang belum pernah mereka jumpai. Namun dalam prosesnya, peran orang tua juga dibutuhkan untuk membingbing dan menunjukkan tata cara bermain game tebak suara binatang ini. Meskipun cara bermainnya cukup mudah, disini si anak di suruh menekan button berlogo suara, setelah suara diperdengarkan mereka akan memilih salah satu gambar binatang yang berkaitan dengan suara yang di perdengarkan sebelumnya, karena belum banyak pengetahuan yang didapat anak-anak tentang binatang, maka disarankan orang tua untuk membingbingnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah, Bagaimana cara menerapkan actionscrip 3 dalam pembuatan permainan tebak suara binatang ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Game ini hanya bisa berjalan di smartphone berbasis android.
2. Perancangan game tebak suara binatang ini dilakukan dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
3. Game ini dibuat untuk anak usia dini dari usia 2-6 tahun.
4. Game ini dijalankan secara *offline*.

5. Tidak semua suara binatang tersedia di game ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas didalam penelitian ini, adapun tujuanya sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah permainan Tebak Suara Binatang yang dapat digunakan untuk menghibur dan mengenal berbagai jenis suara binatang.
2. Membantu orang tua dalam mengajak bermain dan belajar pada anaknya.
3. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada program S1 Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode Literatur

Metode literatur adalah melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan game, Adobe Flash dan Action Script.

2. Metode Studi Pustaka

Menggunakan semua sumber-sumber Informasi, membaca referensi atau informasi dari buku, internet dan perpustakaan yang berkaitan dengan game, Adobe Flash, dan Action Script.

1.5.3 Metode Pengembangan Data

Selanjutnya untuk metode pengembangan aplikasi mengacu pada metode pengembangan multimedia versi luther-sutopo yang di kemukakan oleh aristo hadi sutopo (2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pengembangan aplikasi ini berdasarkan metodologi tersebut di antaranya adalah :

1. Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* (Konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Perancangan (*Design*)

Design (perancangan) adalah tahap membuat *spesifikasi* mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan bahan untuk aplikasi.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak parallel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap testing Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program yang dibuat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.5.4 Metode Perancangan

Dalam tahapan ini terdiri dari beberapa perancangan yang akan dibuat berdasarkan hasil dari tahap analisis, yaitu:

1. Konsep

Konsep Game tebak suara binatang adalah sebuah aplikasi flash yang dirancang untuk memberikan hiburan pada anak-anak.

2. Design

Pada tahap design dibuat tampilan antar muka (interface) yang menggambarkan tampilan logo.

3. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari suatu program.

4. Perancangan Antar Muka

Rancangan antar muka merupakan tampilan yang berada pada suatu aplikasi.

5. Material Collenting

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, *audio*, animasi, dan lain-lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan “Implementasi Action Script 3 Dalam Perancangan Permainan Tebak Suara Binatang Berbasis Aplikasi Mobile” adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

pada bab ini akan di uraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai : definisi aplikasi, definisi multimedia, definisi game, adobe flash.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di bahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan aplikasi, mencakup antarmuka aplikasi yang di buat. Selain itu juga berisi script program dari aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang simpulan hasil dan saran penelitian.