

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan game yang semakin cepat dan populer dimasyarakat, terutama dikalangan anak – anak. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bias mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Game semakin canggih sehingga dapat dinikmati melalui berbagai macam media yaitu seperti komputer desktop, website, handphone, dan juga smartphone. Oleh karena itu ini merupakan sebuah keunggulan dari game itu sendiri yang dapat dijadikan media pembelajaran karena prosesnya yang mudah dan menyenangkan pengguna yang memainkannya. Sekarang bermain game bukanlah hal yang asing lagi untuk setiap orang terutama anak – anak dan remaja. Oleh karena itu, seharusnya situasi ini dimanfaatkan untuk merancang sebuah game edukasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik untuk anak-anak usia dini yang pada zaman sekarang sudah kenal dengan namanya teknologi.

Game yang akan dibuat adalah game yang berhubungan dengan bahasa inggris. didalam pelajaran SD terdapat banyak mata pelajaran salah satunya bahasa inggris. game tersebut adalah game *Mari Belajar Benda Berbahasa Inggris*. *Game* yang berisi gambar – gambar benda kehidupan sehari - hari, pemain diharuskan menebak dengan benar nama - nama yang ada agar dapat melanjutkan ke soal selanjutnya.

Dengan dibuatnya game ini diharapkan para siswa dapat belajar dan memahami bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi game pendidikan “Mari Belajar Benda Berbahasa Inggris” yang dibuat untuk membantu pengguna menambah minat belajar bahasa Inggris.

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari skripsi ini adalah :

1. Menggunakan gambar - gambar tentang benda yang biasa digunakan dalam kegiatan dalam kehidupan sehari - hari.
2. Bahwa aplikasi yang penulis buat adalah sebagai alat atau media untuk membantu anak dalam mempelajari bahasa Inggris.
3. Software yang digunakan adalah Appinventor dengan bahasa pemrograman Java platform Android.
4. Pengetahuan tentang soal yang penulis dapat adalah dari membaca artikel-artikel di internet, kehidupan sehari - hari.
5. Skala penilaian pada game yang dilakukan yaitu dengan memberikan nilai pada setiap soal.
6. Menggunakan Sistem Operasi Android minimal OS 4.0 yang sering disebut dengan OS Ice Cream Sandwich.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada UNIVERSITAS'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Membantu pengguna Android untuk mempelajari benda berbahasa inggris dan berguna untuk kehidupan sehari - hari selanjutnya.

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan aplikasi yang bisa membantu mempelajari benda berbahasa inggris
2. Untuk mengembangkan dan memperbanyak aplikasi-aplikasi yang tersedia terutama di aplikasi Game Edukasi.
3. Untuk membantu adik mempelajari bahasa inggris dan menambah minat belajar.
4. Mensosialisasikan teknologi aplikasi smartphone android pada semua pihak.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah :

1. Pustaka

Mengumpulkan bahan-bahan referensi tentang benda-benda dari buku dan kehidupan sehari-hari, disamping itu juga mencari referensi tentang pemrograman Java platform Android.

2. Analisis

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat nama – nama benda yang akan digunakan dalam pembuatan game.

3. Perancangan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

4. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

5. Tahap Uji Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

6. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dari proses analisis secara sistematis sesuai dengan hasil perancangan.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang penguraian mengenai dasar teori, software yang digunakan serta membahas gambaran umum tentang android, sekilas tentang java dan pengertian game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dan juga menjelaskan mengenai rule perancangan sistem aplikasi game "Mari Belajar Benda Berbahasa Inggris", serta dengan rancangan UML (Unified Modelling Language).

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini berisi tentang pembahasan, hasil dari pengujian dan membuat kuisioner dari aplikasi terapi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.

