

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat *mobile*. Banyak sekali orang dewasa dan bahkan anak-anak sudah menggunakan *smartphone*. Sistem android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari para pengguna *smartphone*. Karena android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* ini.

Penggunaan *smartphone* saat ini tidak hanya digunakan untuk media komunikasi. Dengan adanya OS (*Operating System*) android banyak sekali aplikasi-aplikasi yang dapat dibuat, misalnya dalam bidang hiburan yang berbentuk *game* dan banyak digemari oleh remaja, orang dewasa, dan terutama oleh anak-anak usia dini. *Game* edukasi adalah salah satu *game* yang disenangi oleh orang tua, karena dapat dijadikan salah satu media belajar oleh anaknya.

Anak usia dini antara umur 3 – 6 tahun berada dalam masa *Golden Periode* (Periode Keemasan). Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental.[1] Oleh karena itu orangtua harus memanfaatkan periode keemasan ini untuk mengajarkan ha-hal yang bermanfaat kepada anaknya, contohnya mengajarkan pengetahuan dasar seperti membaca surat-surat pendek atau yang biasa disebut dengan Juz Amma. Juz amma adalah surat juz ke 30 dalam kitab suci Al-Qur'an.

Melihat permasalahan diatas maka penulis mencoba membuat sebuah aplikasi permainan dalam bentuk kuis bertemakan Juz Amma yang berjudul

“Perancangan dan Pembuatan *Game* Hafiz Juz Amma Berbasis Android”. *Game* yang akan dibuat memuat beberapa model kuis dan juga menampilkan surat-surat dalam juz amma, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai media hiburan yang bermanfaat serta berguna untuk mengasah ilmu dan pengetahuan bagi anak-anak dalam mempelajari juz amma.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari pembahasan latar belakang diatas dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat *game* hafiz juz amma berbasis android?”

### 1.3 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada agar pembahasan lebih fokus diperlukan adanya batasan-batasan masalah antara lain :

1. *Game* ini bersifat *single user*
2. *Game* ini menggunakan grafik 2D
3. *Game* ini menggunakan tiga model permainan yaitu menebak nama surat, melengkapi ayat dan menebak arti ayat.
4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan oleh anak-anak dimulai dari umur tiga tahun dengan bimbingan orangtua
5. *Game* ini minimal bekerja pada Android versi KitKat
6. Proses dalam pembuatan *game* ini hingga tahap beta.
7. *Game* ini hanya menampilkan 12 ayat

### 1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *game* bukan sekedar sarana hiburan melainkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
2. Sebagai alat bantu mengoptimalkan menghafal juz amma yang lebih variatif.
3. Meningkatkan kemampuan anak dalam belajar menghafal juz amma yang lebih menyenangkan.
4. Sebagai syarat meraih gelar strata satu (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan penulis selama masa kuliah agar bermanfaat untuk masyarakat.
2. Memberikan media bagi anak-anak agar dapat belajar juz amma secara praktis serta menyenangkan dimanapun dan kapanpun.
3. Menambah bahan referensi untuk dijadikan acuan penelitian dikemudian hari.

#### **1.6 Metode penelitian**

*Game* ini menggunakan metode penelitian metode pengembangan *game* dari Arnold Hendrick's GDLC. Arnold Hendrick (2009) menggambarkan tahap-tahap pengembangan *game* menjadi 5 tahap yaitu titik awal pembuatan *game* adalah menciptakan desain awal, konsep seni, dan beberapa *prototipe* di *Fase Prototype* (1). Langkah selanjutnya, *PreProduction* (2), adalah membuat dokumentasi dalam bentuk dokumen desain *game* permainan. *Production* (3) terkait dengan pembangunan aset, *source code*, dan integrasi dari aspek tersebut. Saat *build* siap,

*Beta* (4) pengujian dilakukan untuk menarik umpan balik pengguna. *Live* (5) adalah saat permainan sudah melewati pengujian dan siap untuk bermain.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan secara singkat sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdiri atas tinjauan pustaka, yang dimana dijadikan dasar-dasar teori sebagai penyusunan skripsi serta berisikan tentang metode pengembangan GDLC yang digunakan dalam pembuatan *game*.

#### BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan analisa dan identifikasi permasalahan yang ada dalam pembuatan *game*.

#### BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini memaparkan tentang hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk *screenshot game*.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada untuk masa yang akan mendatang.