

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa ini memang sangat meningkat pesat. Terbukti dengan banyaknya daerah-daerah terpencil yang dulunya belum terjamah teknologi, kini bisa merasakan teknologi yang telah berkembang saat ini. Salah satunya adalah kemajuan dari teknologi *game*. *Game* yang pada mulanya hanya dimainkan oleh anak-anak dan merupakan permainan-permainan tradisional seperti petak umpet, kucingan, dan jamuran. Sekarang di zaman modern ini permainan-permainan tersebut bisa kita mainkan dalam bentuk digital. Terlebih lagi dalam permainan digital banyak sekali manfaat yang didapat.

Game pada dasarnya berguna untuk memberikan hiburan pada pemakainya, selain itu *game* juga sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *game*, tentu akan dihadapkan dengan berbagai macam masalah yang dituntut untuk memecahkannya, sehingga pengguna dapat menyelesaikan atau bahkan dapat memenangkan *game* yang dimainkan.

Salah satu perkembangan teknologi *game* yang sangat populer yaitu pada *smartphone*. Apple merupakan perintis awal *game* dalam *smartphone*, akan tetapi Apple mempunyai sistem yang tertutup. Dengan sistem yang seperti itu, para pengguna tidak bisa mengembangkan aplikasi berbasis iOS tanpa izin dari Apple. Pada tahun 2008 android muncul sebagai pesaing iOS. Android merupakan sistem

operasi yang berbasis linux serta bersifat *open source*, sehingga memudahkan bagi penggunanya untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi yang diinginkannya.

Indonesia merupakan salah satu negara yang penggunaan aplikasi gamenya terus mengalami peningkatan pertahunnya. Perihal inipun dimanfaatkan oleh banyak developer besar untuk menjadikan Indonesia menjadi pasar potensial untuk pengiklan di platform mobile[1]. Namun disayangkan dari sekian banyak game yang dimainkan masyarakat indonesia, tidaklah banyak game-game yang mengangkat dan menyajikan tema tentang islam[2].

Dalam hal ini penulis merancang *game* yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Game Cerdas Cermat Islam Berbasis Android” karena masih kurangnya game-game berbasis android yang menyajikan atau mengambil tema tentang islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah, antara lain :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* yang dapat menjadi media pembelajaran ?
2. Bagaimana cara membuat *game* “Cerdas Cermat Islam Berbasis Android” menggunakan unity 5.2.2f1?
3. Bagaimana merancang sebuah *game* yang dapat dijalankan pada sistem operasi android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini supaya lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya dimainkan oleh satu orang (*single player*).
2. *Game* ini secara khusus ditujukan untuk kalangan pelajar rentang umur 15 - 20 tahun.
3. *Game* ini dapat dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi android.
4. Pertanyaan yang diberikan pada *game* ini mencakup materi-materi pilihan yang menurut penulis, harus diketahui oleh setiap muslim. Pertanyaan akan mencakup materi dasar dan menengah dengan jenis-jenis pelajaran, yakni pasholatan, btq, aqidah, fiqih, dan sejarah islam.
5. Pertanyaan pada *game* ini disajikan dengan pilihan ganda (*multiple Choice*).
6. Sistem operasi pada komputer menggunakan Microsoft windows 8.1.
7. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *game* ini yaitu :
 - a. Unity 5.2.2f1
 - b. Android SDK (*Software Development kit*).
 - c. JDK (*Java Development Kit*).
 - d. NDK (*Native Development Kit*).
 - e. Adobe Photoshop CSS.
 - f. Corel Draw X4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini maksud dan tujuan yang ingin penulis sampaikan adalah :

1. Menghasilkan *game* yang memberikan wawasan dan pengetahuan tentang ilmu islam.
2. Dengan *game* ini pengguna akan dipermudah mengenal lebih dekat wawasan tentang islam melalui android.
3. Mendorong minat dari pengembang aplikasi *mobile* untuk mengembangkan aplikasi / *game* pada *smartphone*.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Analisis

Metode analisis berguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*. Penulis akan menggunakan metode analisis studi literatur, yakni proses pengumpulan informasi serta data yang bersumber dari buku dan jurnal yang nantinya akan menjadi pedoman pada pembuatan *game* serta skripsi ini.

1.5.2 Metode Perancangan

Setelah melewati dan mendapatkan berbagai informasi sejenis mengenai *game* yang akan penulis buat. Lalu tahap selanjutnya adalah proses perancangan sistem yang akan menggunakan *flowchart*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Game Cerdas Cermat Islam Berbasis Android” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan / laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools / software* yang digunakan untuk pembuatan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan yang diperlukan untuk membuat *game*, tahap-tahap analisis sistem, dan rancangan tentang *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai penerapan dan implementasi dari *game* ini, diantaranya adalah, spesifikasi *system*, prosedur instalasi, prosedur penggunaan, dan evaluasi dari *game* ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi berupa simpulan yang diperoleh dari analisis, perancangan, dan pembuatan *game* ini. Selain itu, pada bab ini akan dibahas juga mengenai saran-saran sebagai bahan masukan untuk pengembangan *game* ini lebih lanjut.

