

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan kemudahan akan kecanggihan-kecanggihannya. Salah satunya yang terpopuler saat ini adalah Android. Pengguna *smartphone* atau *tablet* pun telah merambah ke semua kalangan, mulai dari orang tua, dewasa, remaja, bahkan anak-anak sekalipun. Melalui perkembangannya tercipta aplikasi-aplikasi dan game-game yang memberikan manfaat beragam, seperti memberikan hiburan semata atau sekaligus sebagai media pembelajaran.

Dari sisi lain, kekayaan budaya suatu daerah menjadi salah satu asset penting bagi perkembangan daerahnya. Seperti halnya di Kabupaten Kulon Progo ini, melalui sektor kesenian, kerajinan, pariwisata, dan lain-lain telah memberikan kontribusi bagi daerahnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, ragam kesenian dan kerajinan serta tempat wisata tersebut harus dipertahankan agar tidak terlupakan oleh generasi penerus.

Atas beberapa dasar itulah penulis mengangkat suatu permasalahan tentang “**Analisis dan Pembuatan Kuis Edukatif “Tour de Kulon Progo” Berbasis Android**”. Diharapkan dari adanya aplikasi ini tidak hanya memberikan hiburan semata bagi pengguna, namun juga memberikan manfaat edukatif menambah wawasan dan pengetahuan tentang keragaman kesenian, kerajinan, dan

tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Kulon Progo bagi pengguna secara umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas penulis dapat merumuskan suatu permasalahan, yaitu : Bagaimana membuat dan merealisasikan suatu aplikasi kuis edukatif yang bernama "Tour de Kulon Progo" dengan menggunakan sistem operasi android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Skripsi ini ditentukan batasan masalah dalam merancang aplikasi kuis edukatif yang bertujuan untuk memudahkan dalam pengerjaan dan memfokuskan kearah yang diharapkan sebagai berikut :

1. Aplikasi kuis edukatif ini dapat dimainkan oleh semua orang, minimal anak usia 12 tahun.
2. Aplikasi ini akan menguji wawasan dan pengetahuan pemain mengenai keanekaragaman kesenian, kerajinan, dan tempat wisata yang ada di Kabupaten Kulon Progo.
3. Aplikasi dikembangkan dan diimplementasikan pada perangkat mobile berbasis android minimal versi Jelly Bean.
4. Dalam pembuatan kuis edukatif ini menggunakan software Game Maker Studio
5. Dalam pembuatan aplikasi ini hanya sampai pada tahap *testing*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan suatu aplikasi kuis edukatif sebagai media penyampaian informasi tentang keanekaragaman kesenian, kerajinan, dan tempat wisata yang ada di Kulon Progo berbasis Android.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan strata 1.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari proses *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

1. *Concept*

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu juga menentukan jenis dan tujuan aplikasi.

2. *Design*

Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

4. *Assembly*

Tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Tahap ini dilakukan setelah selesai tahap pembuatan selesai dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

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

Dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menguraikan sistematika penulisan berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan agar penyusunan skripsi menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Gambaran umum sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka yang dijadikan dasar teori, menguraikan teori-teori yang mendasari penulisan skripsi, berupa definisi

dan model matematis yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti, dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan mengenai gambaran obyek penelitian, analisis terhadap permasalahan yang muncul, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem. Bab ini juga berisikan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik rancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan secara spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil-hasil penelitian dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dari perumusan masalah dan saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi.