

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi Informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari serta juga dengan mudah mendapatkan hiburan dari media-media yang ada dan berkembang saat ini dan teknologi yang ada saat ini. Teknologi membawa manusia dapat mengakses dunia luar lebih jauh lagi, membuka wawasan berfikir, dalam menciptakan kreatifitas dalam hal-hal baru. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah salah satunya perkembangan teknologi *Smartphone* terutama yang berbasis android.

Android adalah sistem operasi yang berbasis linux turunan dari unix untuk telepon seluler seperti *Smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka untuk para pengembang untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri untuk kebutuhan tertentu. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu senggang. Selain menjadi media hiburan, *game* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran atau untuk mengembangkan tingkat IQ seseorang dan juga bisa sebagai media pengenalan dan promosi suatu produk atau yang lainnya.

Game edukasi memberikan kesempatan yang baik untuk merangsang pikiran anak-anak. *Game* edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran melalui media permainan yang mudah untuk dipahami, *game* untuk memperkenalkan budaya juga dapat dibuat, jenis *game* ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan permainan jaman dahulu ke jaman sekarang, karena seiring berkembangnya waktu dan teknologi, banyak orang yang memilih menggunakan *Smartphone* mereka sebagai media hiburan.

Dham Dham Jawa merupakan permainan yang akan dibuat dan dikembangkan di *Android smartphone*. Permainan ini merupakan permainan anak pada zaman dahulu yang sekarang sudah ditinggalkan dan anak-anak jaman sekarang hampir semua tidak mengetahui permainan ini. *Game* ini adalah *game* yang menggunakan 6 batu, 3 untuk *player 1* dan 3 lainnya untuk *player 2*, tujuan *game* ini mengajarkan kita untuk menentukan langkah-langkah yang tepat mengajarkan dan memaksa logika kita untuk bekerja dalam menentukan setiap langkahnya. Dan *game* ini termasuk mengangkat budaya jawa, karena sangat sedikit sekali *game android* yang di buat yang mengangkat suatu budaya khususnya budaya jawa, padahal sudah sangat banyak sekali *game android* yang dibuat oleh para pengembang *game*, karena itu skripsi ini akan mengembangkan *game* yang bertema budaya-budaya atau adat-adat suku atau pun daerah-daerah di Indonesia , khususnya budaya dan daerah jawa.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara mengimplementasikan dalam pembuatan aplikasi *game Dham Dham Jawa* yang menarik dan menjadikan

pengguna merasa senang dengan memainkan *game* ini, sesuai dengan harapan penulis *game* ini bisa menjadi hiburan bagi penggunanya. *Game Dham Dham Jawa* akan dirancang menggunakan *software eclipse*. Penggunaan *software* ini berdasarkan *software open source* sehingga mudah dalam pengembangannya.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai Dasar perancangan dan pembangunan “*Game Edukasi Strategi Dham Dham Jawa* berbasis Android, terdapat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana perancangan dan pembuatan *game* edukasi strategi dham dham jawa untuk anak-anak yang menarik dan interaktif ?

1.3 Batasan Masalah

Suatu perancangan dan pembuatan aplikasi *game* dibutuhkan suatu batasan masalah. Batasan Masalah ini dibuat agar dalam perancangan dan pembuatan bisa terarah dan tetap fokus pada tujuan yang diinginkan. Adapun Batasan masalah perancangan “*game* edukasi strategi dham dham jawa” Antara lain :

1. Perancangan *Game Edukasi Strategi Dham Dham Jawa* ini menggunakan Bahasa pemrograman Java berbasis Android.

2. *Game* ini memiliki 2 jenis karakter, 1 karakter untuk komputer atau *player 2* , dan satu karakternya lagi untuk *player* utama atau *player 1*.
3. Diawal permainan *player* bisa menentukan langkah terlebih dahulu atau juga bisa menentukan langkah setelah komputer.
4. Permainan ini *user* bisa memilih atau menentukan ingin bermain dengan komputer atau *player 2*.
5. Permainan ini juga dilengkapi dengan *sound* saat *user* bermain
6. *Game* ini akan ditampilkan pada resolusi dimensi 137x69x6.85mm

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Menganalisis dan membuat *game* Dham Dham Jawa berbasis android untuk menghibur dan dapat dimainkan oleh semua kalangan.
2. Memberikan suatu pilihan *game application Android* yang lebih menarik dan bermanfaat untuk dimainkan.
3. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - b. Menjadi pengetahuan untuk merancang sebuah *game*, serta mampu menjadi bekal ketika diluar Amikom.
2. Manfaat bagi masyarakat umum :
- a. Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam bermain *game* karena *game* ini dirancang untuk perangkat *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah metode dimana penulis melakukan observasi terhadap *game* sejenis agar mendapatkan referensi untuk membantu dalam menyelesaikan *game* Dham Dham jawa.

2. Studi literature

Mengacu pada studi pustaka maupun referensi yang berasal dari buku atau *e-book*, dan dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan *game* Dham Dham jawa.

3. Eksperimental dan implementasi

Metode yang diterapkan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan dan kendala yang ditemukan, serta mencari solusi pada masalah yang ditemukan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai suatu tindakan terhadap objek.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar *game*, *android*, konsep pemodelan sistem, metode pengembangan *waterfall* dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan *system*, konsep *game*, *flowchart system*, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun dari *game*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan *implementasi* dari *game* yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berupa kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

