

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Adanya *smartphone* Android menjadi salah satu hal yang menjadikan *game* sangat banyak digunakan di *mobile game*. Android dilengkapi dengan layar sentuh yang membuat *game* menjadi sebuah media hiburan dan pembelajaran yang menarik. Hampir semua kalangan suka bermain *game*, dari anak-anak sampai orang dewasa.

Saat ini keberadaan objek wisata bersejarah di Indonesia semakin terabaikan. Dengan adanya berbagai objek wisata modern, minat masyarakat untuk mengunjungi objek wisata bersejarah semakin berkurang. Pengetahuan masyarakat, terutama anak-anak juga semakin berkurang.

Pada skripsi ini, penulis akan membuat *mobile game* khusus pada *smartphone* berbasis Android. *Game* yang akan di buat adalah "Nakula *The Explorer*". *Game* ini ber-genre *adventure game*. Nakula sebagai karakter utama akan berpetualang di tempat wisata bersejarah di Indonesia yaitu Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Nakula akan menyelesaikan sebuah misi yaitu mencari kubus-kubus tersembunyi, kubus tersebut berisi pertanyaan tentang sejarah tempat wisata tersebut. Dengan di buatnya *game* "Nakula *The Explorer*" di harapkan masyarakat terutama anak-anak akan lebih mengenal tentang objek-objek wisata bersejarah di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi pokok masalah adalah bagaimana membuat *Game Nakula The Explorer* Berbasis Android Menggunakan Unity 3D yang mengedukasi dan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ber-genre *adventure game*.
2. *Game* ini memiliki *main menu* : Mulai, Sejarah, Petunjuk, Keluar.
3. *Game* ini hanya memiliki 2 level.
4. *Game* ini bertipe 3D.
5. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
6. *Game nakula the explorer* bersifat *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat sebuah *game* yang menarik dengan unsur edukatif mengenai objek wisata bersejarah di Indonesia.
2. Memberikan informasi mengenai objek wisata bersejarah di Indonesia, seperti sejarah, gambar dan lokasi dari objek wisata tersebut.
3. Menumbuhkan daya tarik masyarakat untuk lebih mengenal tempat wisata bersejarah di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat terutama anak –anak akan lebih mengenal tetang objek wisata bersejarah di Indonesia.
- b. Dapat memberikan hiburan, menghilangkan rasa jenuh serta mengisi waktu luang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan di gunakan adalah metode *waterfall* model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing* dan *maintenance*.

1.6.1 Requirements

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

1.6.2 Design

Pada proses ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

1.6.3 Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap design, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

1.6.4 *Implementation and testing*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap coding. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

1.6.5 *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 *Sistematika Penulisan*

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar game, Android, Konsep pemodelan sistem, metode pengembangan sistem waterfall, dan perangkat lunak yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep game, flowchart sistem, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun serta material collecting dari game.

BAB IV :IMPLEMANTASI 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 berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan aplikasi agar menghasilkan sistem yang lebih baik lagi.

