

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Belakangan ini dunia *game* semakin ramai di bicarakan, bukan hanya pada kalangan anak-anak saja yang menyukai *game* tetapi remaja bahkan orang dewasa pun sekarang menyukai *game*. Tidak hanya untuk mengisi waktu luang tetapi *game* juga bisa untuk memberi pengetahuan umum bagi para pemainnya. Mempelajari ilmu pengetahuan umum untuk sebagian orang atau anak-anak memang sangat membosankan, apalagi jika harus dengan membacanya. Inilah yang menjadikan kesulitan tersendiri bagi siapapun untuk mempelajari pengetahuan umum.

Ilmu pengetahuan umum sangat banyak dikemas dalam bentuk buku, seperti RPUL atau Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap yang berisi semua ilmu pengetahuan umum mulai dari pengetahuan sejarah, budaya sampai peristiwa-peristiwa penting dunia. Tetapi lagi-lagi membaca menjadi kendala utama orang malas mempelajari pengetahuan umum dari buku. Oleh karena itu dapat dikatakan ilmu pengetahuan umum yang diberikan oleh buku kurang diminati oleh khalayak umum.

Masalah terakhir yang muncul adalah materi yang disampaikan oleh buku kurang interaktif. Untuk membangun minat seseorang dalam mempelajari ilmu pengetahuan umum diperlukan alat yang lebih interaktif dari buku. Alat yang bisa

memberi pengetahuan dalam situasi bermain. Maka secara tidak langsung, dengan bermain alat tersebut kita juga akan mendapat ilmu pengetahuan.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah berupa:

Bagaimana "PEMBUATAN *GAME* FUN BOOM COUNTDOWN BERBASIS FLASH" ?

### 1.3. Batasan Masalah

Pada aplikasi game boom countdown ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game ini menggunakan *Game Maker*
2. Data yang diolah didapat dari buku RPUL
3. *Game* ini terdiri dari 3 level game yang masing-masing level terdapat materi dan soal yang berbeda-beda dan rintangan yang berbeda-beda.

### 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakannya penelitian ini adalah agar dapat membantu siswa SMP – SMA dalam mempelajari pengetahuan umum dengan bermain *game* ini. Dan juga agar dapat menambah wawasan serta pengetahuan umum mulai dari ilmu pengetahuan umum, sejarah, budaya sampai pengetahuan dunia.

Tujuan dibuatnya aplikasi *game fun* ini adalah untuk meningkatkan minat mempelajari ilmu pengetahuan umum dengan mudah dan menyenangkan serta memberikan kemudahan dalam mempelajari ilmu pengetahuan umum.

## 1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Kepustakaan

Metode Studi kepustakaan adalah pengumpulan data dengan menggunakan bahan tertulis dengan cara membaca dan mempelajari pendapat para ahli yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas dari buku-buku pustaka guna memperoleh gambaran untuk menunjang penyusunan dari pembahasan.

Untuk melakukan studi kepustakaan, perpustakaan merupakan suatu tempat yang tepat guna memperoleh bahan-bahan dan informasi yang relevan untuk dikumpulkan, dibaca, dikaji, dicatat dan dimanfaatkan.

#### b. Literatur

Metode literature adalah teknik pengumpulan data bahan pustaka yang berupa *soft-copy* biasanya diperoleh dari sumber-sumber internet yang dapat diakses secara *online*.

### 1.5.2. Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang akan terjadi dalam proses pembuatan dan pengembangan aplikasi game. Pada analisis juga akan mempermudah mengidentifikasi kebutuhan fitur yang terdapat pada aplikasi game. Analisis yang dilakukan menggunakan SWOT meliputi analisis kekuatan dari game ini, kelemahan dari game ini, peluang dari game ini dan ancaman dari game ini.

### 1.5.3. Metode Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan yang meliputi proses pembuatan konsep, menentukan alur dari game, menentukan *goal* dari game ini, pembuatan *storyboard*, dan membuat aset-aset yang diperlukan dalam pembuatan game ini.

### 1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan menggunakan sebuah *prototype* kerja melalui pembuktian konsep dan *study* kelayakan.

### 1.5.5. Metode Testing

Metode testing adalah metode percobaan program. Dimana metode ini meliputi testing program untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang ada pada aplikasi tersebut.

### 1.5.6. Metode Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap pembuatan aplikasi supaya siap untuk dioperasikan. Tahap ini termasuk juga kegiatan menulis kode program jika tidak digunakan paket perangkat lunak aplikasi.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas analisis terhadap sistem yang dibuat untuk *game fun boom* countdown berbasis *mobile android*.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan aplikasi *game* fun boom countdown berbasis *mobile android*.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.

