

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang, *game* selain menjadi kebutuhan bagi setiap orang untuk melepaskan rasa jenuh dan memberi perasaan yang lebih santai, juga dapat mengajarkan orang cara pikir yang lebih baik dan kritis. Teknologi *game* sangat cepat perkembangannya. Ini dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi, baik dari sisi *hardware* maupun *software* sebagai media pembuatan *game*. Berkembangnya dunia *game* ditandai oleh banyaknya *platform* dan jenis *game* yang diciptakan. Diawal pertumbuhannya, *game* konsol jauh lebih berkembang daripada *game* komputer. *Game-game* konsol seperti Nintendo, Sony Play Station dan Xbox sempat memonopoli pasar *game*, ini disebabkan saat itu para pengguna komputer belum terlalu banyak. Namun sekarang, *Personal Computer* (PC) sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kini *game-game* konsol bersaing ketat dengan *game-game* PC.

Selain *game* konsol dan *game* PC, sekarang juga mulai dikembangkan *game* untuk perangkat *mobile*. Ini sebagai imbas dari pesatnya perkembangan teknologi *mobile* seperti *Smartphone* dan *Tablet PC*. Perkembangan teknologi *mobile* tidak pernah lepas dari peran android sebagai sistem operasi yang banyak dipakai oleh perangkat-perangkat *mobile* yang sedang berkembang saat ini. Salah satu faktor pemicu pesatnya perkembangan android adalah karena android merupakan sistem operasi *open source* sehingga bebas untuk didistribusikan secara gratis.

Pendidikan agama harus diterapkan sejak dini. Karena akan membuat hidup lebih terarah. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam Islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an. Huruf yang digunakan dalam Al Qur'an adalah huruf Arab, sehingga sebagai orang Indonesia akan menemui kesulitan untuk mempelajarinya, kecuali apabila diajarkan sejak dini.

Pada kenyataannya, masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam, banyak dari mereka yang buta Al Qur'an tidak mengerti bagaimana membaca pedoman hidup mereka.

Melihat permasalahan tersebut yang seiring dengan semakin meluasnya dunia teknologi informasi, maka diperlukan adanya suatu sistem pembelajaran yang efektif. Dengan mencoba menawarkan suatu sistem pembelajaran yang berbasis android sebagai interaksinya, diharapkan target pengguna dapat menikmati dalam proses pembelajaran huruf Arab.

Dari permasalahan tersebut maka penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dengan membuat Aplikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran huruf Arab. Oleh karena itu penulis mengambil judul "Rancangan Aplikasi Permainan Edukasi Thing Flash IQRA' pada Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi permainan edukatif yang menarik dalam kegiatan belajar IQRA' pada Android.
2. Bagaimana merancang dan membuat sebuah *game* android menggunakan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini berisi tentang materi huruf-huruf hijaiyah dasar.
2. *Game* Thing Flash IQRA' ini memiliki *genre* Educational.
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. *Game* ini khusus dirancang untuk dimainkan secara *offline*.
5. *Software* yang digunakan untuk membuat *game* ini Adobe Flash CS5.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Sebagai persyaratan kelulusan sarjana Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempraktekan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.
3. Memberikan suatu pilihan *game* Android yang bersifat menyenangkan dan memberikan semangat dalam mempelajari huruf Arab.

4. Membuat permainan edukasi Thing Flash IQRA' yang menghibur dan mendidik untuk dimainkan oleh semua kalangan terutama yang belum bisa membaca huruf Arab.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* serta mampu mengembangkannya sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.

2. Bagi Masyarakat Umum

Membantu masyarakat dalam mempelajari huruf Arab. Diharapkan dapat membantu para orang tua dalam mengajarkan anak-anak mereka tentang mengenal huruf Al Qur'an.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Dilakukan untuk mengetahui keadaan lapangan, dalam hal ini yaitu mencari informasi untuk mengetahui berbagai kondisi sekarang dalam memainkan *game* di *smartphone*.

- b. Metode Kepustakaan

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi yang berbentuk literatur berupa buku, jurnal, maupun *e-book* yang

berkaitan dengan teori-teori multimedia, Android dan *game design*.

2. Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah *game* yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan *game* dan analisis kelayakan *game*.

3. Metode Pembuatan Game

Metode yang dilakukan dalam merancang *game* dari konsep, desain, data-data yang terdapat di dalamnya hingga hasil akhir nantinya.

4. Metode Uji Coba Game

Metode ini dilakukan pengujian *game* yang telah dibuat untuk melihat kelayakan *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yakni semua teori dasar dari multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak multimedia serta pengertian *game*, jenis-jenis *game*, tahapan membuat *game* dan lain-lain yang mendukung dalam pembuatan *game* pembelajaran tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis *game* pembelajaran yang dibuat yang meliputi gambaran umum, analisis *game*, perancangan konsep *game*, serta perancangan antar muka juga perangkat keras *hardware* dan *software* yang digunakan dalam menyelesaikan *game* pembelajaran tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang isi dari penulisan skripsi ini yakni dijelaskan mengenai implementasi *game* pembelajaran yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil-hasil dari tahapan penelitian yang dimulai dari implementasi *game*, membuat *file* *.apk, penginstalan aplikasi dan pengetesan *game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi.