

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi manusia sangat mudah mendapatkan berbagai informasi dengan bantuan teknologi yang ada. Teknologi membawa manusia melihat lebih jauh dunia luar, untuk membangun sebuah kreatifitas untuk membuat hal-hal baru dan membuat wawasan untuk berpikir. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah Teknologi berupa *smarthphone* terutama yang berbasis Android.

Android merupakan sistem operasi perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang memakai basis kode komputer yang dapat di distribusikan secara terbuka atau *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru didalamnya[1]. Platform Android telah menjadi sangat populer selama bertahun-tahun, berbagai *platform game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana sehingga menjadikan peluang kesuksesan luar biasa. Sehingga *game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya sekedar mengisi waktu luang.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas maka, penulis bermaksud untuk membuat *game mobile* khusus pada *smartphone* berbasis Android. Karena dengan memilih sistem operasi *mobile* bisa diminati banyak

pengguna saat ini sehingga penulis mengangkat judul “**Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia**” karena dengan banyaknya keaneka ragaman suku bangsa, bahasa dan adat istiadat yang terdapat di Indonesia dengan tradisi kebudayaan dan kesenian, salah satunya seperti tradisi membatik.

Dengan adanya Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia dapat memperkenalkan motif batik yang terdapat di Indonesia. Selain itu “Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia” ini mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air atau bangsa ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang pada sub bab sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yaitu: *Bagaimana membuat sebuah Rancang Bangun Aplikasi Game?*

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan untuk memfokuskan arah dari tujuan penulis, sehingga penulis dapat menentukan metode yang tepat untuk mencapai tujuan yang dilakukan.

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini dirancang bersifat strategi dan edukasi yang dimana *game* ini akan mengambil contoh data atau bahan pada berbagai jenis batik.

2. Aplikasi ini terdiri dari empat level, masing-masing level mempunyai level tingkat kesulitan yang berbeda.
3. Menjelaskan tentang nama- nama batik dan jenis batik pada *game* tersebut.
4. *Game* ini hanya dapat berjalan di platform *Android*
5. *Game* memiliki menu utama : *play, store, score, about, dan tombol* musik (on/off)
6. Software yang digunakan untuk merancang *game* ini adalah *game maker* sebagai inti perancangan.
7. Penelitian tidak membahas lebih jauh mengenai cara pembuatan batik itu sendiri.
8. Pengguna hanya bisa memilih karakter pemain dan mengganti warna baju pemain sesuai desain jenis yang ada.
9. Pengguna dalam *game* ini tidak dapat menambah pemain atau karakter lain.
10. Sebelum menginstal *game* ini pengguna dapat memilih resolusi 480x800 pixel, dan Aplikasi ini untuk *Android* minimal versi 4.2 (*Jelly Bean*)
11. Perangkat mobile yang di gunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis *Android* versi 4.0 atau minimal berbasis *Android* versi 4.2 (*Jelly Bean*).

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun aplikasi pengenalan motif batik tradisional Indonesia yang berbasis *Android* untuk memperkenalkan Batik Indonesia melalui kebudayaan dan kesenian dari *game* ini.
2. Memberikan wawasan tentang user bagaimana pentingnya pengenalan motif batik tradisional Indonesia ini untuk kedepanya.
3. Sebagai salah satu persyaratan untuk menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Strata (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam merancang *game* ini adalah :

1. Bagi Penulis
  - a. Dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan hasil dari pikiran dan karya sehingga dapat membuat suatu inovasi baru dalam membuat *game*. Selain itu juga *game* ini mengangkat kebudayaan dan kesenian Indonesia baik dalam skala nasional maupun internasional.
  - b. Sebagai motivasi agar mampu membuat *game* lainnya agar bisa menjadi bermanfaat dan dapat dikomersilkan kedepanya.
  - c. Untuk menerapkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 2. Bagi pengguna

- a. Dengan adanya *game* ini penulis berharap mampu memberikan inspirasi terhadap pengguna dengan tidak melupakan kebudayaan dan kesenian indonesia.
- b. Melatih kemampuan player untuk memecahkan masalah dan menghadapi rintangan dalam *game*.

## 3. Bagi Dunia Pendidikan

Dengan adanya *game* ini penulis mampu memberikan inspirasi dan motivasi dalam memberikan nilai edukasi dalam sebuah informasi sehingga tercipta banyak cara untuk belajar.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu dan bertujuan untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan data-data yang lengkap, tepat dan akurat sebagai dasar untuk analisis dan perancangan sistem serta penerapan sistem yang baru.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

### 1.6.1.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mencoba langsung *game* sejenis dengan cara memainkan dan mengamati apa saja kelebihan dan kekurangan dari *game* batik tersebut.

### 1.6.1.2 Studi Pustaka

Untuk mendukung perancangan *game* ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari berbagai *game* sejenis batik dan penelitian yang berkaitan dengan pembuatan *game* batik.

### 1.6.2 Metode Analisis SWOT

Metode Analisis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT dimana terdiri dari : *Strenght , Weakness , opportunities , Threat.*

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang di gunakan adalah Metode pengembangan multimedia yaitu : *Concept, Design, Material Colectting, Assembly, Testing, Distribution.*

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami Penulis skripsi ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari bagian- bagian yang saling berhubungan sehingga

diharapkan akan lebih mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat dari bab ini adalah :

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini akan membahas mengenai pengenalan teori-teori yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan "Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia.

### **BAB III    ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum analisis sistem dan perancangan program yang dimana akan dibahas mengenai metode- metode yang akan di buat untuk pengembangan *game* ini.

Menjelaskan tentang pembuatan rancang bangun aplikasi *game* pengenalan motif batik tradisional indonesia, dengan membuat konsep antarmuka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi *game* ini.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik yang membahas mulai dari perancangan konsep, isi, pembuatan, pengeditan sampai penyelesaian dan pengembangan yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan rancang bangun aplikasi *game* pengenalan motif batik tradisional indonesia dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

