

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan hampir mencakup semua kalangan. Teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mempromosikan atau mengkampanyekan sesuatu, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah promosi atau kampanye secara tidak langsung dapat mengajak, mendidik dan mendorong masyarakat untuk melakukan sesuatu.

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan ,pengetahuan menjadi penentu dalam kelangsungan hidup manusia. Untuk menghadapi tantangan pada masa mendatang, teknologi informasi perlu diterapkan dalam suatu pendidikan dengan tujuan meningkatkan kualitas dan kesadaran masyarakat indonesia.

Saat ini pemerintah sedang serius dalam menangani kasus korupsi, kasus korupsi di Indonesia tergolong cukup tinggi dari data penanganan korupsi oleh KPK dari 2009-2015 (per 27 februari 2015) total sudah ada 294 kasus. Untuk lebih jelasnya ada di Tabel 1.1 Tabulasi Data Penanganan Korupsi (oleh KPK) Berdasarkan Jenis Perkara Tahun 2009-2015.

Tabel 1.1 Tabulasi Data Penanganan Korupsi (oleh KPK) Berdasarkan Jenis

Perkara Tahun 2009-2015

(per 27 Februari 2015)

Jabatan	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	Jumlah
Pengadaan Barang/Jasa	16	16	10	8	9	15	0	74
Perijinan	1	0	0	0	3	5	0	9
Penyuapan	12	19	25	34	50	20	6	160
Pungutan	0	0	0	0	1	6	1	8
Penyalahgunaan Anggaran	8	5	4	3	0	4	1	25
TPPU	0	0	0	2	7	5	0	13
Merintangi Proses KPK	0	0	0	2	0	3	0	5
Jumlah	37	40	39	49	70	58	5	294

Source : acch *(per 27 Februari 2015)*

Berdasarkan data diatas menunjukkan cukup tingginya angka kasus korupsi di Indonesia,oleh karena itu perlu dibuatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kesadaran dan ajakan kepada masyarakat untuk menolak dan membentengi diri dari korupsi.

Korupsi merupakan salah satu tindak pidana yang merugikan negara. Korupsi adalah tindakan pejabat publik, baik politisi maupun pegawai negeri, serta pihak

lain yang terlibat dalam tindakan itu yang secara tidak wajar dan tidak legal menyalahgunakan kepercayaan publik yang dikuasakan kepada mereka untuk mendapatkan keuntungan sendiri.

Maka dari itu berdasar pada permasalahan diatas, untuk dapat meningkatkan kesadaran tentang bahaya korupsi kepada masyarakat luas diperlukan suatu media penyampaian yang dapat diterima oleh semua kalangan . Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi tentang **“Perancangan Aplikasi Game Koruptor Defence Berbasis Flash”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas , maka dapat dirumuskan :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi game edukasi berbasis adobe flash?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan dimana untuk memperkecil kesalahan pengerjaan, berkembang atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan tampilan dan karakter aplikasi game berbasis 2D
2. Tampilan karakter background didapatkan dari internet kemudian di edit
3. Pembuatan aplikasi game menggunakan Adobe Flash
4. Game ini hanya dapat di mainkan oleh 1 pemain
5. Game berbasis multimedia

6. Game hanya dapat di mainkan dapat offline

1.4 Maksud Penelitian

Secara umum maksud penelitian untuk mengupayakan :

1. Menghasilkan aplikasi game edukasi berbasis adobe flash

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk syarat kelulusan STMIK Amikom Yogyakarta
2. Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang korupsi
3. Untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang korupsi
4. Untuk menerapkan ilmu yang telah saya pelajari di STMIK Amikom Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada masyarakat untuk mencari tanggapan tentang korupsi dan bahaya korupsi. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana tanggapan masyarakat tentang korupsi.

2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap video game genre edukasi seperti "Kuis Indonesia", "Rangking 1". Pengamatan ini langsung melihat bagaimana game genre pertahanan berjalan atau beroperasi.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data atau informasi yang berbentuk literatur berupa buku, jurnal, karangan ilmiah maupun e-book yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan aplikasi game Koruptor Defence penulis menggunakan metode analisis SWOT. Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan game Koruptor Defence mengacu pada teori menurut Sutopo dalam bukunya yang berjudul "Multimedia Interaktif dengan Flash" menyatakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan *game* (*multimedia*) yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Hal tersebutlah yang menjadi dasar teori dalam perancangan pembuatan *game*.

1. Konsep

Tahapan konsep adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna *game* (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan aplikasi (*presentasi dan interaktif*) dan tujuan aplikasi (*hiburan, pelatihan, pembelajaran dan sebagainya*).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahapan membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahapan *material collecting* dan *assembly* akan dikerjakan secara bergiliran.

4. Assembly

Tahapan *assembly* (pembuatan) adalah tahapan dimana semua objek atau bahan *game* dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing

Tahapan ini dilakukan setelah selesai tahapan pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahapan pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuatnya sendiri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan aturan yang lazim digunakan dalam sebuah karya ilmiah, sistematika penulisan laporan tugas akhir/skripsi ini tersusun secara sistematis dan terencana. Penulisan nya dikelompokkan kedalam beberapa bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah atau ruang lingkup, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori, cakupannya antara lain mengenai definisi game, serta *software* yang digunakan dalam membuat aplikasi game

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang hasil dari analisis yang didapat dari proses penelitian dan perancangan aplikasi game

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi design, pembuatan dan pembahasan game

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah disusun