

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Android adalah sistem operasi berbasis linux untuk telpone seluler seperti telpone pintar dan komputer tablet. Android merupakan platform mobile pertama yang lengkap (*Complete Platform*), terbuka (*Open Source Platform*) dan bebas (*Free Platform*), dikatakan demikian karena android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software, dan dapat dikembangkan dengan bebas karena memiliki lisensi open source, android sendiri menggunakan *Linux Kernel 2.6* sebagai system yang mengatur sistem *processing*, *memory*, *resource*, *drivers*, dan sistem-sistem operasi android lainnya.

Android merupakan sitem oprasi yang banyak digunakan pada saat ini baik pada telpone seluler maupun tablet, serta para pengguna sistem operasi android ini beragam dari kalangan pelajar sampai kalangan bisnis, para pengguna bisa mengunduh aplikasi-aplikasi baik gratis, trial dan berbayar di Android Market memiliki banyak pilihan antara lain : Business, Education, Entertainment, Lifestyle, Music and audio, Sport, Social, Tools, dll. Bahkan tersedia pilihan medical untuk aplikasi yang disediakan, begitu banyak pilihan aplikasi yang bisa diunduh dan dimanfaatkan.

Bermain game sudah menjadi hal biasa ketika seseorang mengalami kejenuhan dari aktifitas yang dijalani atau memiliki waktu luang. Tujuan seseorang bermain game adalah untuk mendapatkan hiburan. Oleh sebab itu, setiap game pasti memiliki unsur hiburan. Tentunya akan menjadi sangat baik jika sebuah

game juga memiliki unsur edukasi sehingga ketika seseorang bermain game tidak hanya mendapat hiburan tetapi juga mendapat pengetahuan.

Disini penulis mempunyai ide dalam pembuatan game edukasi yang bisa digunakan bagi pengguna yang bermanfaat untuk lebih mengenalkan kebudayaan Nusantara, karena dalam kenyataan banyak yang belum mengenal kebudayaan Nusantara seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas daerah. Karena sekarang sebagian besar orang lebih suka bermain PS. Nantinya diharapkan dengan adanya game ini bias berguna bagi para pengguna android untuk lebih mengenal, melestarikan, dan mencintai kebudayaan Nusantara.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi game edukasi “Jelajah Nusantara” yang dibuat untuk membantu pengguna lebih mengenal kebudayaan Nusantara

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan buku Mengenal Rumah Adat, Makanan Khas, Pakaian Adat, dan RPUL.
2. Bahwa aplikasi yang penulis buat adalah sebagai alat atau media untuk membantu orang dalam mengenal kebudayaan Nusantara.
3. Software yang digunakan adalah Appinventor dengan bahasa pemrograman java platform Android.

4. Pengetahuan tentang soal yang penulis dapat adalah dari membaca artikel-artikel di internet, soal tes siswa SD dan melakukan wawancara dengan guru SD.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program jurusan sistem informatika STMIK 'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Untuk mengembangkan dan memperbanyak aplikasi-aplikasi yang tersedia terutama di aplikasi Game edukasi.
3. Untuk membuat game edukasi yang menyenangkan untuk menambah minat belajar anak-anak.
4. Mensosialisasikan teknologi aplikasi smartphone android pada semua pihak.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK 'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Menciptakan aplikasi yang bisa membantu mempelajari kembali pelajaran dasar yang ada di SD.
3. Menanamkan rasa cinta, dan melestarikan kebudayaan Indonesia.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah :

### 1. Analisis Kuisisioner

Analisis kuisisioner berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada target game edukasi ini. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan yang dimiliki responden mengenai kebudayaan beberapa daerah di Indonesia.

### 2. Kepustakaan

Studi kepustakaan menyangkut buku, artikel, atau situs dari internet yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini. Termasuk informasi tentang kebudayaan Indonesia yang dijadikan sebagai sumber materi bagi game edukasi ini. Disamping itu juga mencari referensi tentang pemrograman Java platform Android.

### 3. Perancangan Program

Merancang proses aplikasi yang nantinya bisa mempermudah membuat program berikutnya.

### 4. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

## 5. Tahap Uji Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

## 6. Pembuatan laporan

Menyusun laporan skripsi dari proses analisis secara sistematis sesuai dengan hasil perancangan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam 5 bab sebagai berikut:

#### 1. **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### 2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas tentang penguraian mengenai dasar teori, software yang digunakan serta membahas gambaran umum tentang android, sekilas tentang java dan pengertian game.

#### 3. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini dibahas tentang analisis kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dan juga menjelaskan mengenai rule perancangan sistem aplikasi game "Jelajah Nusantara", serta dengan rancangan diagram UML (Unified Modelling Language).

#### 4. **BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan, hasil dari pengujian dan membuat kuisioner dari aplikasi terapi yang telah dibuat.

#### 5. **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini dibahas mengenai beberapa kesimpulan yang diperoleh berdasarkan pada uraian-uraian yang ada pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan untuk solusi lebih lanjut mengenai masalah-masalah yang ditemukan dalam penyusunan skripsi ini.

