

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi di Indonesia, teknologi bukan lagi barang mewah. hampir semua usia bisa memakai teknologi, bahkan anak-anak di tingkat sekolah dasar telah banyak menggunakan *smartphone* ataupun *table pc*. walaupun kebanyakan dari anak-anak tersebut hanya memakai *smrtphone* untuk bermain game. kebanyakan dari orang tua tidak memperdulikan game yang dimainkan oleh anak-anaknya, padahal banyak game yang memunculkan adegan kekerasan. melihat dari perkembangan teknologi dan game yang ada, maka penulis berinisiatif membuat game yang bermanfaat bagi anak-anak ditingkat SMP.

Game yang akan dibuat adalah game yang berhubungan dengan ekstrakurikuler pramuka. didalam ekstrakurikuler pramuka terdapat banyak kegiatan salah satunya belajar sandi angka dan huruf pramuka. game tersebut adalah game *mari belajar sandi pramuka*. Game yang berisi sandi-sandi pramuka yang teracak, pemain diharuskan menebak dengan benar sandi-sandi yang ada agar dapat melanjutkan ke soal selanjutnya.

Dengan dibuatnya game ini diharapkan para siswa dapat belajar dan memahami sandi pramuka dengan lebih menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi game pendidikan “Mari Belajar Sandi Pramuka” yang dibuat untuk membantu pengguna menambah minat belajar sandi pramuka.

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari skripsi ini adalah :

1. Menggunakan buku-buku tentang sandi yang biasa digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka.
2. Bahwa aplikasi yang penulis buat adalah sebagai alat atau media untuk membantu anak dalam mempelajari sandi-sandi pramuka.
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, buku sandi-sandi pramuka.
5. Skala penilaian pada game yang dilakukan yaitu dengan memberikan nilai pada setiap soal.
6. Menggunakan Sistem Operasi Android minimal OS 4.0 yang sering disebut dengan OS Ice Cream Sandwich

1.4. Maksud dan Tujuan

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 membantu anak mempelajari sandi dan menambah minat belajar.
4. Mensosialisasikan teknologi aplikasi smartphone android pada semua pihak.

Maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK 'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Menciptakan aplikasi yang bisa membantu mempelajari sandi-sandi pramuka.
3. Menjadi tahu tentang pemrograman Android yang dimana penulis bisa menjadi salah satu developer android.
4. Membantu pengguna Android untuk mempelajari sandi-sandi pramuka dan berguna untuk ditingkat pramuka selanjutnya.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah :

1. Pustaka

Mengumpulkan bahan-bahan referensi tentang sandi-sandi dari buku-buku pramuka atau artikel yang ada di internet, disamping itu juga mencari referensi tentang pemrograman Java platform Android.

2. Analisis

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat sandi-sandi yang akan digunakan dalam pembuatan game.

3. Perancangan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

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.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dan juga menjelaskan mengenai rule perancangan sistem aplikasi game "Mari Belajar Sandi Pramuka", serta dengan rancangan UML (Unified Modelling Language).

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini berisi tentang pembahasan, hasil dari pengujian dan membuat kuisisioner dari aplikasi terapi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.

