

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia baik anak-anak maupun orang dewasa pasti membutuhkan hiburan. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan memainkan permainan sederhana yang dimainkan secara manual. Permainan tersebut misalnya permainan Ular Tangga. Seiring perkembangan waktu dan teknologi, akhirnya mempengaruhi perkembangan budaya dan kebutuhan masyarakat. Tuntutan hiburan mempunyai keragaman cara dan bentuk, salah satunya adalah melalui peralatan komputer.

Komputer merupakan salah satu peralatan paling berkembang saat ini. Perkembangan tersebut ditandai dengan banyaknya penggunaan komputer di berbagai bidang. Dari anak-anak sampai dewasa sudah banyak yang memakainya, sehingga membuat pemenuhan kebutuhan akan hiburan berupa permainan berubah, dari yang tadinya dalam bentuk permainan yang dimainkan secara manual, kini berubah menjadi permainan yang dimainkan dalam komputer.

Namun dalam kehidupan bermasyarakat, ada sebuah paradigma yang mana menganggap bahwa permainan hanya membuang-buang waktu dan hanya sebagai hiburan semata. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menambahkan sebuah fasilitas edukasi dalam sebuah permainan. Dengan melihat permasalahan tersebut perlu dibuat sebuah permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan namun ada manfaatnya, yaitu Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bersadarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE tidak hanya memberikan hiburan saja, namun juga sebagai media edukasi.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini antara lain:

1. Muatan edukasi dalam aplikasi ini yaitu dengan menampilkan pertanyaan dan pilihan jawaban, sehingga pengguna tidak hanya memainkan *game* namun juga dituntut untuk berpikir dalam menjawab pertanyaan.

2. Materi pertanyaan berupa soal-soal mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas 4 sampai 6 tingkat Sekolah Dasar dari Lembar Kerja Siswa "CANGGIH" kelas 4 sampai 6 tingkat Sekolah Dasar.
3. Bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban berupa tulisan dan gambar.
4. Pertanyaan dan jawaban hanya dapat dikelola oleh admin.
5. Pertanyaan dan jawaban dapat diperbarui karena disimpan dalam *database*.
6. Permainan dapat dimainkan oleh dua orang (P1 dan P2) dalam satu komputer secara bergantian ataupun satu orang melawan komputer.
7. Pemain dapat memilih pion yang diinginkan untuk dimainkan.
8. Permainan dapat dihentikan dan disimpan dalam *database* kemudian dapat dimainkan kembali.
9. Skor pemenang dari permainan dapat disimpan dalam *database*.
10. Aplikasi bersifat aplikasi *desktop*.

## **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE adalah

1. Sebagai hiburan sekaligus sebagai media edukasi bagi pengguna.
2. Membantu anak tingkat sekolah dasar untuk belajar mata pelajaran Ujian Nasional (UN) sejak dini.