

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat terutama dalam bidang *mobile*. Perangkat *mobile* adalah perangkat yang dapat dibawa kemana-mana seperti telepon genggam, tablet dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari perangkat *mobile* selalu digunakan baik untuk sumber informasi, berkomunikasi yang mudah dan cepat serta tidak jarang digunakan untuk bermain *game*.

Sistem operasi yang digunakan untuk perangkat *mobile* salah satunya adalah sistem operasi Android. Sistem operasi ini memiliki keuntungan yaitu pengembangannya yang sederhana membuat Android menarik banyak vendor-vendor perangkat keras (Dodit Suprianto dan Rini Agustina, 2012: 9). Hal inilah yang membuat sangat banyaknya aplikasi – aplikasi yang dapat di unduh secara gratis salah satunya adalah aplikasi *game*.

Bagi sebagian orang bermain *game* sangat menyenangkan dan juga dapat mengurangi kepenatan dalam beraktivitas sehari-hari. Namun saat ini banyak *game* yang dibuat hanya untuk bermain saja dan tidak menganudung pengetahuan di dalamnya. Bahkan banyak *game* yang membuat anak-anak usia dini menjadi malas belajar dan hanya ingin bermain *game* saja.

Perkembangan zaman juga menimbulkan dampak yang negatif dan positif dalam masyarakat. Dampak positif dengan adanya perkembangan dibidang teknologi masyarakat pada dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi. Namun, dampak negatif yang terlihat adalah mulai di tinggalkanya budaya - budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Pengetahuan akan identitas setiap daerah di Indonesia sangat minim. Anak-anak bahkan orang dewasa bahkan tidak tahu pakaian adat daerahnya masing-masing.

Dari masalah di atas maka timbul ide bagaimana membuat *game* berbasis Android yang dapat dimainkan semua orang dan dapat memberikan pengetahuan untuk pengguna *game* ini agar dapat mengenal pakaian adat 34 provinsi di Indonesia sambil bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *game* yang memuat pengetahuan dan menanamkan nilai budaya Indonesia di dalamnya khususnya pengetahuan mengenai pakaian adat 34 Provinsi di Indonesia.

1.3 Ruang Lingkup

- *Game* ini di tujukan untuk semua orang yang sudah bisa membaca. Di mainkan oleh satu orang atau oneplayer.

- Menggunakan pakaian adat nasional Indonesia yaitu dari 34 provinsi yang ada di Indonesia.
- Setiap pakaian adat akan memuat sejarah dari pakaian adat tersebut.
- Saat bermain aplikasi akan mengeluarkan suara atau backsound pengiring permainan.
- Saat bermain player akan mendapatkan score.
- Timer untuk game adalah 15 detik.
- Score ditentukan dari pemasangan pakaian adat dan aksesoris. Nilai untuk pakaian adat adalah 50 dan aksesoris 25.
- Jika player menyelesaikan *game* dalam waktu kurang dari 7 detik dan pemasangan benar dan menekan tombol next maka akan mendapatkan tambahan bonus score 25. Namun jika waktu mengerjakan ≤ 7 detik tetapi pemasangan tidak sesuai baik aksesoris maupun pakaian adat tidak mendapatkan bonus.
- Jika player menyelesaikan *game* dalam waktu kurang dari 7 detik dan pemasangan benar namun tidak menekan tombol next dalam rentang waktu ≤ 7 detik maka tidak mendapatkan tambahan bonus score 25.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi *game* pengenalan pakaian adat 34 Provinsi di Indonesia berbasis Android yang dapat dimainkan oleh semua orang.

1.5 Manfaat Penelitian

- Dengan adanya aplikasi *game* pengenalan pakaian adat di Indonesia berbasis Android ini akan mempermudah *player* untuk mengenal pakaian adat 34 Provinsi di Indonesia dengan cara bermain sambil belajar.
- Player mengenal pakaian adat dari 34 Provinsi di Indonesia, baik model pakaian adatnya serta deskripsi dari pakaian adat tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 adalah pendahuluan berisi hal-hal yang melatari sebuah penelitian dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika skripsi.

Bab 2 adalah tinjauan pustaka menguraikan tentang tinjauan pustaka dasar teori baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini.

Bab 3 adalah metode penelitian bab ini menyajikan secara sederhana langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Berisikan

uraian mengenai bahan dan data, peralatan dan analisis dan perancangan sistem yang di perlukan pada penelitian ini.

Bab 4 adalah implementasi dan pembahasan menyajikan paparan implementasi atau paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

Bab 5 adalah kesimpulan dan saran, bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.