

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu teknologi berkembang dengan pesat khususnya perangkat telekomunikasi. Saat ini perangkat telekomunikasi telah membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Perangkat telekomunikasi yang berupa *handphone* atau HP sekarang ini tidak hanya sekedar untuk menelpon maupun sms saja tapi telah menjadi sebuah komputer portable yang biasa disebut dengan *smartphone*.

Beberapa tahun terakhir ini, perkembangan teknologi informasi terutama dalam hal perangkat lunak berlangsung sangat cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perangkat yang sudah mempunyai sistem komputasi. Salah satu perangkat komunikasi tersebut adalah *smartphone*, pengguna *smartphone* di Indonesia diprediksi mencapai 82 juta pada tahun 2014. (Kemkominfo, 2014). Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini disertai dengan munculnya sistem operasi yang terbaru untuk mengimbangnya. Salah satu sistem operasi yang paling populer yaitu android.

Game merupakan salah satu daya tarik dan tidak bisa lepas dari perangkat android. Baik tua maupun muda banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang gemar bermain game. Orang-orang tertarik dengan grafik dari game maupun alur permainan dari game tersebut.

Anak-anak jaman sekarang sebagian besar waktunya hanya berada di rumah dan digunakan untuk bermain *gadget* baik itu internet, sosmed, dan juga game. Sehingga permainan-permainan yang biasanya dimainkan anak-anak jaman dulu seperti petak umpet, kelereng, grobak sodor, lompat tali, kejar kejaran, lompat tali dll perlahan mulai hilang.

Salah satu permainan yang sudah jarang dimainkan saat ini adalah bentengan. Bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang biasa di mainkan anak-anak di daerah Jawa Tengah.

Penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini membuat sebuah aplikasi berupa game tradisional tentang bentengan. Untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak, maka di game ini dikemas dalam *platform* android sehingga mempunyai daya tarik dan terkesan tidak membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan bagaimana mengembangkan sebuah game yang dapat menjadi hiburan sekaligus sebagai pengenalan terhadap permainan lokal Bentengan yang sudah mulai dilupakan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang digunakan antara lain :

1. Game ini dibuat hanya berdasarkan game bentengan saja dan bukan game lain.
2. Game ini mempunyai mempunyai 3 pilihan kesulitan yaitu : *Easy*, *Medium* dan *Hard* dan jumlah pemain setiap kelompok terdiri dari 5 pemain.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan tugas akhir ini adalah mengembangkan aplikasi game yang dapat mengenalkan salah satu permainan lokal Bentengan kepada masyarakat khususnya pengguna *smartphone* android. Kepedannya diharapkan permainan Bentengan bisa dikenal lagi oleh masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain masyarakat khususnya pengguna android dapat mengenal permainan Bentengan dan dapat melestarikannya sehingga tidak hilang di telan jaman.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data dan pembangunan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa referensi *game* Android yang sejenis dengan yang bertemakan permainan tradisional. Pada pengumpulan data ini mempelajari komponen-komponen apa saja yang terdapat pada *Game* tersebut dan apa yang perlu digunakan dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Pembangunan Aplikasi

1. Analisis Sistem

Sistem dianalisis dengan mengidentifikasi masalah, model keputusan yang digunakan, analisis kebutuhan sistem berupa *input*, *output*, proses, dan *interface* sebagai batasan dalam pembuatan sistem.

2. Perancangan

Perancangan dalam hal ini terdiri dari beberapa macam perancangan seperti *Data Flow Diagram* (DFD), perancangan *database*, dan perancangan *interface* (antar muka)

3. Implementasi

Rancangan atas *design* sistem diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman komputer yaitu dengan menggunakan aplikasi *app Inventory*

4. Pengujian Sistem

Sistem yang dibuat diujikan untuk memeriksa kesalahan yang terjadi dalam sistem untuk kemudian dilakukan perbaikan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab yang disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang pembahasan mengenai pengertian tentang android, game, dan juga sistem yang digunakan dalam mengembangkan game bentengan.

BAB III METODOLOGI

Berisikan tentang analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional, *input*, *output*, proses, perangkat keras, dan perangkat lunak. Perancangan sistem yang terdiri dari *use case diagram*, *sequence diagram*, diagram aktifitas dan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat uraian hasil implementasi dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem. Baik berupa implementasi sistem dan pengujian sistem

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat hasil kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil pembuatan *Game Bentengan* ,serta saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.