

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah merupakan panti asuhan pertama dan tertua di Kota Bandung. Didirikan Sejak 1935, para tokoh yang berjasa terhadap pendirian panti ini diantaranya adalah Bapak. H. Anda dan Keluarga Kencana, Bapak H. Ali Ratman, Bapak. HR. Satalaksana, Bapak. Kapten Syamsunu, Bapak. H. Zaenuddin, Bapak. HR. Soeyoko, dan Bapak. H. Adung Abdul Hadi. Selain itu ada pula tokoh kenamaan Indonesia yang turut serta mendirikan panti asuhan ini yakni Ibu Inggit Garnasih, istri kedua Presiden Pertama Indonesia.

Wali songo adalah tokoh Islam yang dihormati di Indonesia, khususnya di pulau Jawa, karena peran historis mereka dalam penyebaran agama Islam di Indonesia. Wali Songo berasal dari kata Wali, yang memiliki arti “*orang yang dipercaya*” atau “*orang yang ditugaskan*” sedangkan Sanga dalam bahasa Jawa Songo memiliki arti nomor sembilan. Dengan demikian, istilah ini sering diterjemahkan sebagai “Sembilan Wali”. Setiap sembilan anggota Walisongo saling dikaitkan dengan gelar Sunan dalam bahasa Jawa, Konteks ini memiliki arti “*terhormat*” [1].

*Visual Novel* adalah sebuah *game* yang mungkin bisa dibilang memiliki gameplay tersantai di antara jenis-jenis *game* lainnya. Beberapa pihak bahkan menganggap *visual novel* tidak termasuk ke dalam salah satu genre *game* itu sendiri. Akan tetapi, segala hal yang memiliki mekanisme dan tujuan tertentu serta memberikan rasa senang atau puas sudah bisa dikatakan sebuah *game* [2]. Dalam pengertian lain, *Visual Novel* adalah novel yang disajikan dalam bentuk visual sehingga membuat pembaca lebih bisa merasakan kejadian atau adegan di dalamnya. Bukan hanya itu, disini kita juga bisa menentukan sendiri alur dari cerita tersebut [3]. *Game Visual Novel* dibuat pertama kali pada tahun 1982 yang dibuat dan dikembangkan oleh PSK dan dirilis pada FM-7. Kemudian pada tahun 1983 *game Visual Novel* kedua dibuat dan dikembangkan oleh ENIX untuk PC-88 [4].

Berdasarkan survey yang telah dilakukan sebagian anak di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah, mereka tidak mengetahui asal usul terbentuknya Masyarakat Islam di Nusantara oleh Wali Songo. Dimana pentingnya belajar dan mengetahui cerita tentang penyebaran Agama Islam di Nusantara, khususnya di pulau Jawa. Menurut Bpk.Asep Koswara selaku kepala yayasan di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah, pentingnya mengetahui penyebaran Agama Islam di Nusantara untuk meningkatkan pengetahuan tentang Islam dan meningkatkan nilai Agama Islam pada diri sendiri.

Perkembangan teknologi yang terus menerus berlangsung, membuat beberapa hal menjadi mudah, contohnya Novel, kini kita bisa menikmati dan membaca Novel dengan cara yang lebih menyenangkan, dulu kita hanya bisa membayangkan adegan – adegan yang ada di dalam novel. Namun dengan seiringnya perkembangan jaman, kini kita bisa melihat dan mengetahui bagaimana kejadian sebenarnya yang ada didalam Novel tersebut. Namun perkembangan teknologi juga membawa dampak yang negatif bagi para generasi baru, mereka lebih memilih bermain *game* dibandingkan membaca buku, karena bagi sebagian anak *game* lebih menyenangkan dibandingkan membaca sebuah buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan didukung oleh penelitian – penelitian sebelumnya, maka diperlukan penelitian mengenai Pembangunan Aplikasi *Game* Edukasi *Visual Novel* Wali Songo Di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah, dengan harapan aplikasi ini dapat membantu anak – anak panti asuhan agar bisa meningkatkan minat baca pada buku sejarah dan mengenal lebih jauh lagi cerita tentang Walisongo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah nya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan asal usul terbentuknya Masyarakat Islam oleh Wali Songo.
2. Dibutuhkannya sebuah aplikasi *game* agar anak mau untuk belajar dan bermain di waktu yang bersamaan.

### 1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah diatas, maksud dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan asal usul terbentuknya masyarakat islam oleh Wali Songo. Tujuan yang dicapai adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan ilmu pengetahuan mengenai penyebaran Agama Islam oleh Wali Songo.
2. Membuat anak – anak bisa belajar dengan cara bermain *game* melalui media pembelajaran komputer.

### 1.4 Batasan Masalah

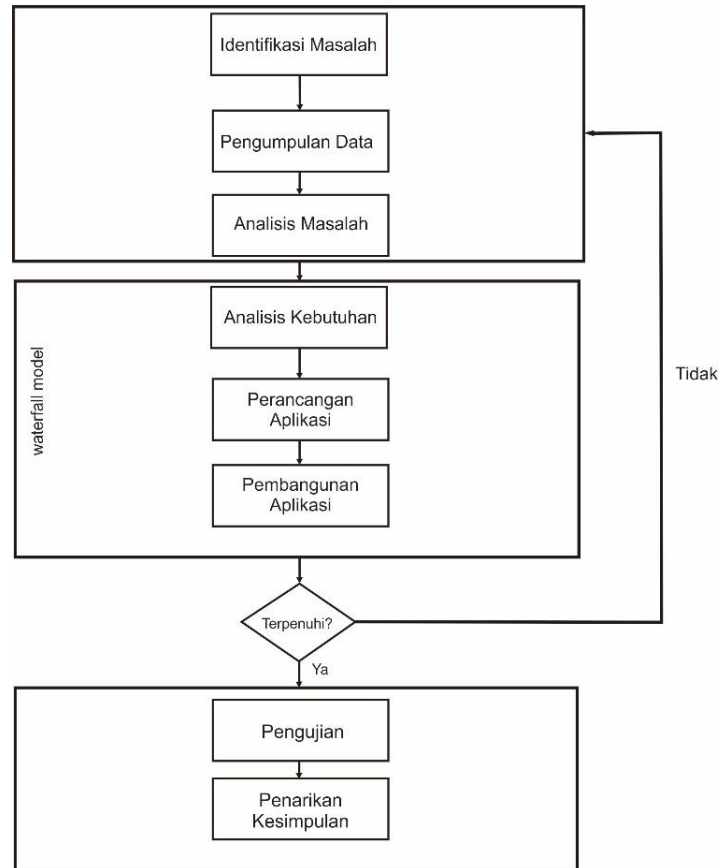
Berikut ini adalah hal – hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya :

1. Studi Kasus di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah.
2. *Game* ini ditujukan untuk anak - anak SD kelas 5 – 6 dan SMP kelas 1 di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah.
3. Mata Pelajaran yang dibahas adalah Peran Walisongo dalam Penyebaran Islam di Tanah Jawa.
4. Materi yang digunakan berdasarkan Atlas Wali Songo.
5. Aplikasi ini dibuat untuk membantu kegiatan belajar, bukan sebagai pengganti.
6. *Game* yang akan dibangun berbasis PC untuk platform Windows.
7. *Game* yang akan dibangun bersifat offline.
8. Multimedia yang digunakan mencakup teks, lagu, dan gambar 2D.
9. Pendekatan analisis menggunakan pemograman berorientasi objek dengan menggunakan UML (Unified Model Language).
10. Bahasa pemograman yang digunakan adalah Java.
11. Tools yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Tyrano Builder *Visual Novel* Studio, Adobe After Effect.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dimana masalah tersebut memerlukan data-data penelitian. Metode yang digunakan menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan fakta – fakta yang sedang terjadi. Metode yang digunakan terbagi menjadi dua,

yaitu metode pengumpulan data dan metode perangkat lunak. Berikut adalah skema metodologi penelitian yang akan dilakukan :



**Gambar 1.1 Metode Penelitian**

### 1.5.1 Metode Pengumpulan data

Berikut metode pengumpulan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

#### a. Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku -buku, teks dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

#### b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan melakukan pengumpulan data yang dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak instansi terkait dengan penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan pihak instansi terkait dengan penelitian.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan.

4. Pretest

Pretest merupakan tes untuk mengetahui kemampuan awal sebelum pembelajaran diterapkan.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC adalah penggunaan dan perpaduan gambar, video, dan suara dalam multimedia yang menarik maupun menggugah minat belajar peserta didik atau siswa. Multimedia juga mampu memudahkan penyampaian materi – materi tertentu kepada peserta didik atau siswa dibandingkan dengan cara penyampaian lainnya. Metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Langkah – langkah dalam penelitian MDLC adalah sebagai berikut :

1. *Concept*

Tahap *Concept* merupakan tahap mengidentifikasi siapa penggunanya, jenis aplikasi seperti apa yang akan dibuat, tujuan pembuatan aplikasi dan spesifikasi umum lainnya.

2. *Design*

Tahap *design* merupakan proses menentukan gaya permainan, tampilan permainan, dan kebutuhan *material collecting*.

### 3. *Material Collecting*

Tahap *material collecting* merupakan tahap membuat dan mengumpulkan *assets* yang akan digunakan dalam aplikasi berdasarkan tahap *design* yang telah dibuat seperti karakter, komponen *game* (pembuatan gambar, ikon, tombol,), suara, animasi dan material lainnya yang memang dibutuhkan dalam pembuatan *game* ini. Tahap ini dapat dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

### 4. *Assembly*

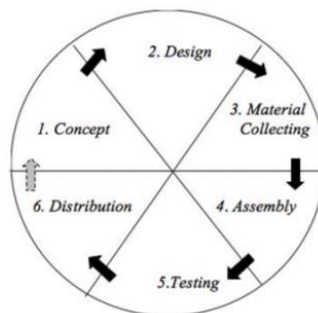
Tahap *assembly* merupakan tahap pembangunan *game*. Pada tahap ini *game* mulai dibangun berdasarkan alur yang terdapat pada *design* dengan melibatkan *scripting*, *scene* dll.

### 5. *Testing*

Tahap *testing* merupakan tahap dilakukan setelah tahap *assembly* selesai dan seluruh data yang dibutuhkan telah dimasukkan. Selama pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia dilakukan sesuai dengan apa yang telah dirancang. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian metode *blackbox*.

### 6. *Distribution*

Tahap *Distribution* ini, aplikasi yang telah dibuat disimpan pada media penyimpanan tertentu untuk memudahkan pengunduhan secara langsung sesuai kebutuhan seperti *Steam*. Tahap ini pun dijadikan sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan *game* selanjutnya.



**Gambar 1.2 Diagram MDLC**

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum mengenai topik yang diteliti dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai topik yang diteliti dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik perencanaan dan pembangunan perangkat lunak.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun sistem ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada sistem ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk sistem yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian terhadap sistem yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan sistem kedepannya.

