

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bagian Hukum adalah salah satu dari Satuan Organisasi pada Sekretariat Daerah Kota Bandung yang memiliki tugas pokok dan fungsi yaitu melaksanakan sebagian tugas Asisten Pemerintahan lingkup hukum [1]. Dalam rangka melaksanakan tugas pokok tersebut, Bagian Hukum memiliki program / kegiatan kerja salah satunya adalah program pembangunan produk hukum daerah, di dalamnya terdapat kegiatan sosialisasi dan penyuluhan peraturan perundang – undangan serta mempublikasikan hasil peraturan daerah [2]. Kegiatan sosialisasi dan penyuluhan peraturan perundang – undangan untuk saat ini masih dilakukan hanya ke dinas – dinas yang ada di dalam Daerah kota Bandung saja, karena itu edukasi dan penyebaran produk hukum daerah bagi masyarakat untuk saat ini masih memanfaatkan media publikasi berupa *website* yang diberi nama Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum (JDIH).

Dari hasil wawancara dengan ibu Nuruliza salah satu staf di Bagian Hukum yang dijadikan narasumber, didapatkan bahwa peraturan daerah adalah peraturan yang mengikat masyarakat kota Bandung. Bagian hukum juga memiliki media yang digunakan dalam membantu publikasi peraturan daerah berupa *website* “[www.jdih.bandung.go.id](http://www.jdih.bandung.go.id)” / JDIH dimana masyarakat dapat melihat berita seputar kota Bandung dan juga mendownload produk hukum berupa peraturan daerah, peraturan walikota, dan keputusan walikota. Ibu Nurliza juga menjelaskan alasan perlunya media publikasi baru karena setelah ditetapkannya suatu produk hukum daerah maka akan mengikat kepada subjek hukumnya (masyarakat kota Bandung). Jadi, media publikasi kepada masyarakat melalui media lain (*game*) dapat membantu Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum (SDKBBH) untuk mewujudkan masyarakat Bandung yang sadar dan taat hukum.

Dari hasil kuesioner yang didapatkan dari 51 responden di Kota Bandung diketahui bahwa sebanyak responden 51 orang (100%) mengakui bahwa peraturan daerah diperlukan di kota Bandung , namun hanya 10 orang (19.61%) yang tertarik membaca informasi mengenai peraturan daerah Kota Bandung, kemudian didapat hanya 3 orang (5.88%) mengakui pernah mengakses situs web JDIH untuk mencari informasi mengenai peraturan daerah. Hal ini menunjukkan rendahnya ketertarikan masyarakat dalam membaca informasi yang berisi mengenai peraturan daerah sehingga berakibat sulitnya SDKBBH melakukan edukasi peraturan daerah untuk masyarakat Bandung, dan sedikitnya orang yang pernah mengakses situs web JDIH untuk mencari informasi mengenai peraturan daerah Kota Bandung yang mengakibatkan pengetahuan masyarakat akan informasi peraturan daerahpun rendah.

Berdasarkan masalah di atas maka diperlukannya suatu media lainnya yang dapat membantu orang – orang dalam mendapat edukasi mengenai peraturan perundang – undangan daerah yang ada dan dapat mampu menjangkau banyak orang. *Game* adalah media pembantu publikasi dan edukasi yang ingin dibuat dari hasil penelitian tugas akhir ini. Dari 46 orang (90.20%) yang memiliki *Android* ada 44 orang (95.65%) mengakui menyukai bermain *game* di perangkat android yang dimilikinya, 30 orang (68.18%) dapat bermain *game* antara 1-3 jam / hari, sedangkan 38 orang (86.36%) menyukai bermain *game online*, 30 orang (68.18%) menyukai *game* yang bergenre *action*, untuk yang suka bermain degan teman-temannya didapat 41 orang (93.18%). Pada hasil penelitian dari jurnal Isma Ramadhani Lubis dan Jaslin Ikhsan didapatkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android [17]. Pada penelitian selanjutnya menunjukkan multimedia interaktif yang di bangun dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa inggris dan meningkatkan semangat belajar siswa [18], diharapkan pada penelitian ini bisa juga membantu masyarakat kota Bandung secara langsung dalam mempelajari peraturan daerah.

Maka perlu dibangunlah sebuah *game* edukasi yang menarik, menghibur, dan interaktif serta dapat dimainkan oleh banyak orang (*multiplayer*), diharapkan juga selain membantu Sekretariat Daerah Bandung Bagian Hukum dalam melaksanakan program / kegiatan kerjanya, tetapi juga dapat membantu sebagai media pemberi edukasi dan penyebaran peraturan perundang – undangan daerah bagi masyarakat kota Bandung. Sehingga diangkatlah tugas akhir ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sulitnya Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum (SDKBBH) dalam melakukan edukasi peraturan daerah untuk masyarakat Bandung karena rendahnya ketertarikan masyarakat dalam membaca informasi mengenai yang berisi peraturan daerah.
- b. Media publikasi untuk edukasi peraturan daerah masih menggunakan *website* JDIH namun sedikitnya masyarakat yang pernah mengunjungi untuk mencari informasi mengenai produk hukum peraturan daerah sehingga pengetahuan masyarakat akan informasi peraturan daerahpun rendah.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian yang dilakukan yaitu, membangun *game* edukasi “*Belajar Hukum Daerah Bandung 3D*” pada platform android. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

- a. Membantu SDKBBH dalam melakukan edukasi dan penyebaran peraturan daerah melalui media yang lebih menarik.

- b. Menyediakan media publikasi edukasi baru dalam bentuk *game* yang interaktif serta menyenangkan sehingga membantu masyarakat dalam mendapatkan dan mengetahui informasi mengenai peraturan daerah.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, maka penulis membatasi permasalahan mencakup pada:

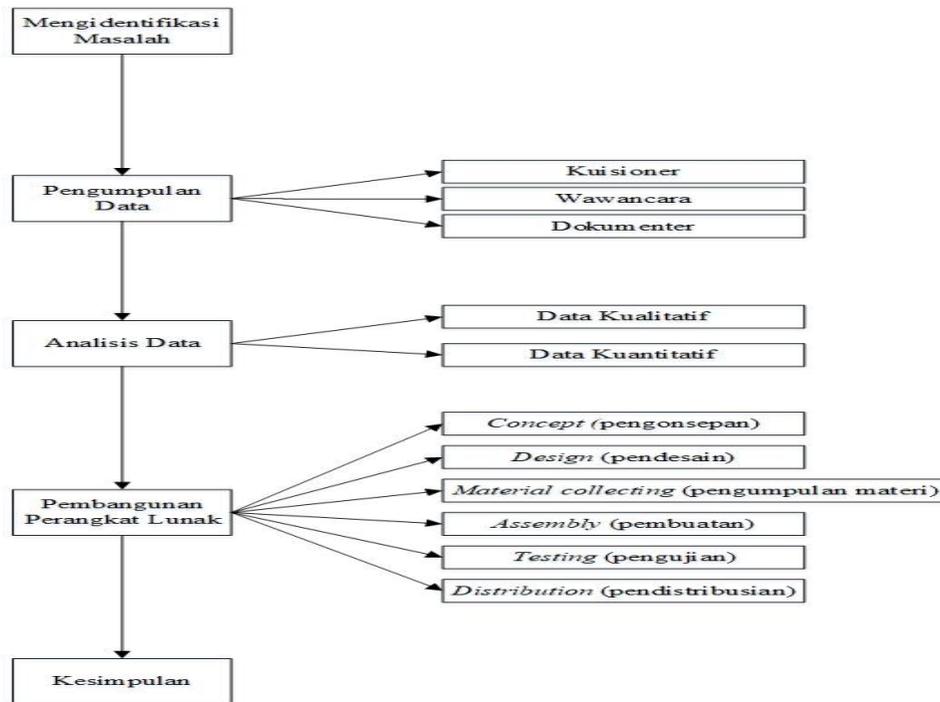
- a. *Game* hanya tersedia untuk *Platform Android*.
- b. *Game* bersifat *Online*.
- c. *Game* dapat dimainkan secara *Multiplayer*.
- d. *Game* yang dibuat memiliki *genre Action*.
- e. Pemodelan Sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML).
- f. Data yang digunakan dalam *game* ini berasal dari dokumen publikasi peraturan daerah Nomor 03 Tahun 2005 tentang Penyelenggaraan Ketertiban, Kebersihan dan Keindahan (K3) yang ada di Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana data yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Alur Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan mengikuti alur seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

### 1.5.2 Mengidentifikasi masalah

Mengidentifikasi masalah penelitian dilakukan untuk menentukan masalah mana yang perlu segera dicari penyelesaiannya. Mengidentifikasi permasalahan – permasalahan dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan sekaligus memetakan masalah – masalah tersebut secara sistematis berdasarkan keahlian bidang peneliti [3].

### 1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kuesioner

Kuesioner dilakukan pada warga yang ada di sekitar Kota Bandung dengan memberikan lembaran angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Ibu Nuruliza yang merupakan staf Sekretariat Daerah Bagian Hukum dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh informasi yang terkait dengan penelitian.

c. Studi Literatur

Mencari dan melakukan tinjauan literature – literature yang sesuai dengan penelitian sekarang. Literatur yang digunakan adalah berupa buku, jurnal nasional serta tinjauan media – media masa yang sesuai.

#### **1.5.4 Analisis Data**

Berdasarkan bentuk dan sifatnya, data penelitian dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu data kualitatif (yang berbentuk kata-kata/kalimat) dan data kuantitatif (yang berbentuk angka) [3].

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini didapat dari teknik pengumpulan wawancara, dan studi literatur.

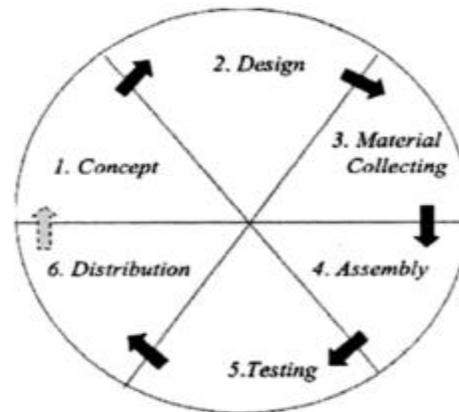
b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah atau menganalisis data menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika kuesioner yang didapat sebelumnya.

#### **1.5.5 Pembangunan Perangkat Lunak**

Pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan Metode Pengembangan Multimedia versi Luther-Sutopo. Luther-Sutopo adalah metodologi yang Sutopo adopsi dari metodologi Luther dengan tambahan modifikasi. Menurut Sutopo yang,

pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [4].



Gambar 1. 2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Berikut merupakan tahapan metode pengembangan perangkat lunak:

1. *Concept* (pengonsepan)

Tahap Pengonsepan yang dilakukan dengan menentukan tujuan dan siapa pengguna akhir program (identifikasi audiens). Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain. Tujuan dari pembangunan *game* edukasi “*Belajar Hukum Daerah Bandung 3D*” adalah untuk membantu SDKBBH dalam melakukan edukasi dan penyebaran peraturan daerah melalui media yang lebih menarik, dan menyediakan media publikasi edukasi baru dalam bentuk *game* yang interaktif serta menyenangkan sehingga membantu masyarakat dalam mendapatkan dan mengetahui informasi mengenai peraturan daerah. Pengguna diharapkan memiliki kemampuan untuk mengoperasikan dasar-dasar *smartphone android*, mengerti dalam mengoperasikan aplikasi/*game android*, bisa membaca, dan tidak menyandang disabilitas (terkecuali untuk tunawicara).

2. *Design* (pendesain)

Pada tahap ini perancangan sistem dilakukan dengan membuat desain karakter, struktur menu, antar muka, arsitektur sistem, untuk *game* yang dibangun. Untuk kebutuhannya aplikasi pada penelitian ini dilakukan dengan menentukan apa saja kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk *game* yang dibangun.

3. *Material collecting* (pengumpulan materi)

Pada tahap ini hasil desain karakter desain karakter, struktur menu, antar muka, arsitektur sistem serta bahan – bahan seperti gambar, ikon - ikon menu dan lainnya yang diperlukan dikumpulkan untuk keperluan pembangunan *game*.

4. *Assembly* (pembuatan)

Dalam tahap ini pembuatan aplikasi dimulai dengan menggunakan Unity dan beberapa software pendukung lainnya.

5. *Testing* (pengujian)

Pada tahap ini *game* diuji dengan melakukan pengujian *Blackbox*, dilakukan pada sisi pengembangan yang merekam semua kesalahan dan masalah pemakaian *game*. Selanjutnya dilakukan pengujian *Beta* untuk mendapatkan respon dari koresponden pengujian beta yang dilakukan kepada Ibu Nuruliza yang merupakan staf Sekretariat Daerah Bagian Hukum dan masyarakat yang ada di Kota Bandung.

6. *Distribution* (pendistribusian)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini aplikasi akan di unggah ke Google Playstore.

### **1.5.6 Kesimpulan**

Pada akhir proses penelitian yang dimulai dari proses pengumpulan data hingga perancangan perangkat lunak maka dibuat kesimpulan yang merupakan dari hasil / pencapaian dari penelitian yang telah dilakukan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Melakukan tinjauan terhadap tempat pelaksanaan penelitian seperti apa profil tempat penelitian, struktur organisasi, deskripsi kerja, visi dan misi, logo. Pada bab ini juga membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan penelitian penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

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

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis aplikasi uji coba yang akan dibangun, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta perancangan sistem.

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

Bab ini berisi mengenai hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang dibuat yaitu implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antarmuka, serta hasil pengujian.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari penjelasan bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut penulis mencoba memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi perangkat lunak untuk masa yang akan datang.