BAB 1
PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Manajemen waktu merupakan sebuah tindakan atau proses perencanaan dalam melakukan pengawasan atas jumlah waktu yang digunakan untuk kegiatan tertentu, terutama untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi atau produktifitas. Dimana Manajemen waktu itu sendiri meliputi kegiatan perencanaan, mengalokasikan, menetapkan tujuan, analisis waktu yang dihabiskan, pengawasan, pengorganisasian, penjadwalan, dan penentuan prioritas [3].

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Wida, selaku ketua kesiswaan di SMA Negeri 1 Bandung. Diketahui, bahwa setiap siswa dapat mengikuti lebih dari satu ekstrakurikuler dan setiap 3 bulan sekali melakukan pelatihan untuk manajemen waktu. Siswa yang aktif dalam kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) sering kali mengalami kesulitan untuk membagi waktunya baik untuk kegiatan OSIS maupun kegiatan belajar di Sekolah. Berdasarkan dari hasil survey yang dilakukan kepada siswa yang mengikuti OSIS, 13 dari 35 responden membuat sebuah daftar perencanaan baik itu melalui buku catatan maupun ponsel, dan 22 responden tidak membuat daftar perencanaan untuk memanajemen kegiatannya. Selain itu, sebagian besar anggota OSIS mengalami kesulitan dalam menentukan prioritas kegiatan dan konsep urutan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, 20 dari 35 responden mengalami mengalami kesulitan dalam menentukan prioritas kegiatan dan konsep urutan dalam melaksanakan kegiatan belajar, OSIS dan kegiatan sehari-harinya. Hal ini dapat mempengaruhi dapat nilai akhir siswa, seharusnya siswa SMA idealnya mampu berperan aktif dan rajin dalam mengikuti kegiatan akademik hingga menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan baik [3].

Berdasarkan wawancara dan kuesioner tersebut terdapat beberapa pernyataan lainnya, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam membagi waktu

dalam kegiatan belajar maupun kegiatan OSIS. Untuk itu, siswa perlu mempelajari tentang manajemen waktu di luar pelatihan yang disediakan oleh pihak sekolah, akan tetapi jika tidak ada bimbingan dari seorang pelatih atau bantuan dari media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep penentuan prioritas dan manajemen waktu tersebut dan akan cepat jenuh.

Dalam melakukan pembelajaran manajemen waktu membutuhkan latihan yang cukup lama, sedangkan di Sekolah hanya melakukan pelatihan setiap 3 bulan sekali, sehingga membutuhkan waktu tambahan. Selain itu, siswa akan merasa jenuh apabila pelatihan yang digunakan menggunakan konsep pembelajaran seperti kegiatan di sekolah. Metode pembelajaran dapat menggunakan dalam beberapa bentuk, salah satunya *game* simulasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini, dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami manajemen waktu.

Berdasarkan dari pemasalahan yang telah dipaparkan, materi-materi pada konsep yang sifatnya abstrak, khususnya konsep manajemen waktu dan prioritas dalam pengambilan keputusan, membutuhkan sebuah media yang interaktif dan menyenangkan, karena siswa masih kesulitan dalam memahami konsep manajemen waktu, bagaimana cara untuk menentukan sebuah prioritas kegiatan dan konsep urutan. Maka dari itu peneliti berkeinginan memanfaatkan teknologi untuk membangun yang berjudul “Pembangunan Game Simulasi Manajemen Waktu Untuk Siswa SMA Dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Berbasis Desktop” yang dimana game tersebut diharapkan dapat membantu siswa mengatur waktunya dengan baik tentunya mampu menentukan prioritas kegiatan dengan baik..

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan hasil observasi di tempat penelitian terdapat beberapa masalah, yaitu :

1. Siswa yang mengikuti kegiatan OSIS di SMA Negeri 1 Bandung mengalami kesulitan dalam membagi waktu antara kegiatan belajar dan kegiatan OSIS.
2. Sulitnya siswa untuk menentukan prioritas kegiatan OSIS dan konsep urutan dalam melaksanakan kegiatan belajar.

3. Sulitnya siswa mempelajari tentang manajemen waktu di luar pelatihan di sekolah.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah pembangunan game simulasi manajemen waktu untuk siswa SMA dalam organisasi siswa intra sekolah berbasis desktop. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melatih siswa dalam mengatur waktunya antara kegiatan belajar di sekolah dengan kegiatan OSIS dengan cara yang lebih interaktif.
2. Melatih siswa dalam menentukan prioritas kegiatan dan konsep urutan, baik kegiatan belajar, kegiatan OSIS dan kegiatan sehari-harinya dengan cara yang lebih menyenangkan.
3. Mempermudah siswa dalam mempelajari manajemen waktu di luar pelatihan di sekolah.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu luas dan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Target utama *game* simulasi pada sebuah organisasi ini adalah siswa SMA Negeri 1 Bandung yang mengikuti kegiatan OSIS.
2. Model game simulasi yang disediakan mengambil karakter sudut pandang ke tiga.
3. Manajemen waktu yang terdapat dalam game ini lebih difokuskan untuk memprioritaskan pelaksaan kegiatan yang satu dengan yang lain.
4. *Game* simulasi ini menuntut untuk menyelesaikan masalah dalam 30 hari (waktu di dalam *game*).
5. *Game* simulasi ini menggunakan animasi 2 Dimensi.
6. *Game* simulasi ini hanya tersedia untuk sistem operasi *windows*.
7. *Game* simulasi ini dibuat menggunakan Rpg Maker VX Ace dengan bahasa pemrograman Ruby Gaming Scripts Systems 3 (RGSS3).
8. Media penyimpanan g*ame* disimpan dalam bentuk *RPGVXAce Data*.

9. Metode manajemen dalam simulasi ini menggunakan metode *Getting Things Done* (GTD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah kesatuan metode-metode untuk memecahkan masalah penelitian yang logis secara sistematis dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tesebut [2]. Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan *game* adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, diantaranya hasil penelitian, indeks, *review*, jurnal, *paper*, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian "Pembangunan Game Simulasi Manajemen Waktu Untuk Siswa SMA Dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Berbasis Desktop".

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Wida selaku ketua kesiswaan di SMA Negeri 1 Bandung.

c. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa SMA Negeri 1 Bandung yang mengikuti kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) untuk mengetahui kendala-kendala yang dimiliki siswa tersebut dalam mengatur waktunya.

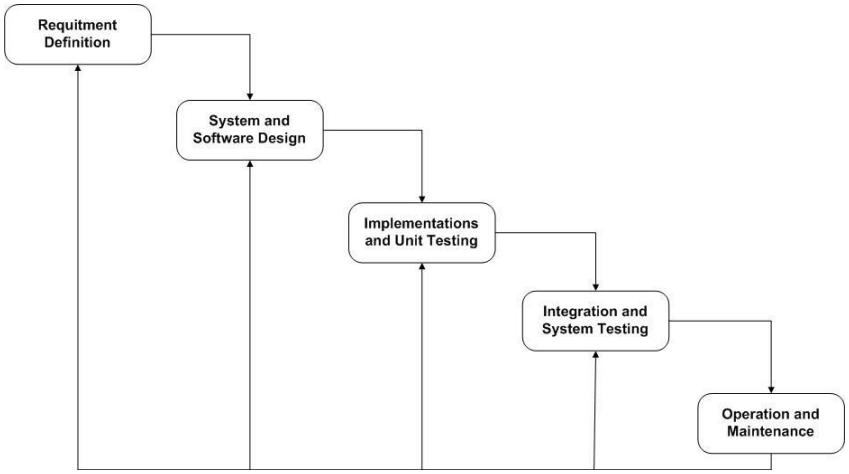
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Tahapan analisis sistem pembangunan program aplikasi yang digunakan adalah *waterfall modified.* Pada pengembangan suatu perangkat

lunak dengan metode *Waterfall*, tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan adalah rekayasa sistem, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut:

1. *Analisis dan definisi persyaratan*. Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan Bapak Wida selaku kepala kesiswaan di SMA Negeri 1 Bandung dan maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada dijurnal, artikel, maupun internet.
2. *Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak.* Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Selain itu, Tahapan ini digunakan untuk merancang *storyboard* dan fitur-fitur *games* dari game penelusuran tersebut. Pada tahapan ini dibuat *user interface* ,pengatura ,suara,script dsb. Kegiatan ini juga digunakan untuk menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. *Implementasi dan pengujian unit*. Pada tahap ini, adalah mengimplementasikan hasil desain ke dalam Rpg Maker VX Ace dengan menggunakan *event* dan bahasa *Ruby Gaming Scripts Systems* (RGSS3). Melakukan pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.
4. *Integrasi dan pengujian sistem*. Pada tahap ini adalah akan dilakukan pengujian sistem secara keseluruhan sehingga menjadi sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada target *user*.
5. *Operasi dan pemeliharaan*. Pada tahap ini, merupakan tahapan *final* dalam pembuatan *software*. Setelah melakukan analisis, perancangan, implentasi dan pengujuian maka *software* yang sudah jadi akan digunakan oleh pihak sekolah SMA Negeri 1 Bandung.



Gambar 1.1 Waterfall Model [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini disusun untuk memberikangambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun media pembelajaran, teori-teori umum yang berkaitan dengan *game* simulasi manajemen waktu pada sebuah organisasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan penjelasan mengenai analisis masalah yang memaparkan proses identifikasi masalah pada *game* simulasi yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka yang menggambarkan rancangan *game* simulasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan *game* simulasi menggunakan simulasi yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta kuesioner dari mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian *game* simulasi manajemen pada sebuah organisasi yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan *game* simulasi ini kedepannya.