BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah dan kebudayaan pasti dimiliki oleh setiap daerah tidak terkecuali di Indonesia, di Indonesia sendiri terdapat beragam sejarah dan kebudayaan yang menjadikan indonesia memiliki banyak suku bangsa. Namun, pada era ini sudah sangat sulit menemukan orang yang masih mengetahui tentang sejarah dan kebudayaan dikarenakan kurang menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang cenderung lebih menarik sehingga menggeser keberadaan sejarah dan budaya yang ada. Meskipun demikian, sejarah dan kebudayaan di Indonesia memiliki potensi yang luar biasa dan harus didukung oleh pengenalan yang baik. Media pengenalan yang efektif dan efisien bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah menggunakan media *game* edukasi.

Game edukasi merupakan media alternatif untuk mengenalkan sejarah dan budaya kepada anak-anak karena game banyak disukai oleh anak- anak dan juga merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif, mengingat masih banyak anak-anak Indonesia yang masih perlu belajar mengenai sejarah terutama budaya yang seharusnya kita lestarikan kini keberadaannya kian hari mulai terlupakan.

Game edukasi juga merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada, karena *game* sangat mudah diterima oleh semua kalangan. Anak sekolah menjadi target utama karna kebanyakan peminat sejarah dan kebudayaan adalah anak sekolah maka game ini akan dibuat menyerupai

game Mario Bros yang cara bermainnya mudah dimengerti, namun dengan tambahan informasi sejarah dan kebudayaan di setiap stagenya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas maka membuat aplikasi *game arcade "war history kingdom"* berlatar sejarah dan kebudayaan Indonesia merupakan solusi yang ditawarkan untuk menyelsaikan permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam pertanyaan bagaimana membuat aplikasi *game arcade* berlatar sejarah dan kebudayaan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *game* "*war history kingdom*" berlatar sejarah dan kebudayaan indonesia.

Tujuan dibuatnya *game arcade* berlatar sejarah dan kebudayaan antara lain :

1. Mengenalkan sejarah dan kebudayaan dengan cara yang menarik.
2. Menambah alternatif cara belajar tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia dengan *game* edukasi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi game ini adalah sebagai berikut:

1. Game yang dibuat berbasis *desktop*.
2. Dibuat menggunakan Adobe Flash CS5.
3. Latar game yang dibuat adalah Kerajaan yang terdapat di Indonesia

4. Terdiri dari 3 *stage* dimana masing - masing *stage* berbeda cerita.
    a. *Stage* 1 bercerita tentang kerajaan pajajaran
    b. *Stage* 2 bercerita tentang kerajaan Majapahit.
    c. *Stage* 3 bercerita tentang kerajaan Sriwijaya.
5. Untuk dapat melanjutkan ke stage berikutnya diperlukan menamatkan permainan di stage sebelumnya terlebih dahulu
6. Hanya dapat dimainkan oleh 1 pemain.
7. Setiap akhir *stage* akan ada pertanyaan tentang sejarah dan kebudayaan.

1.5 **Metodologi Penelitian**

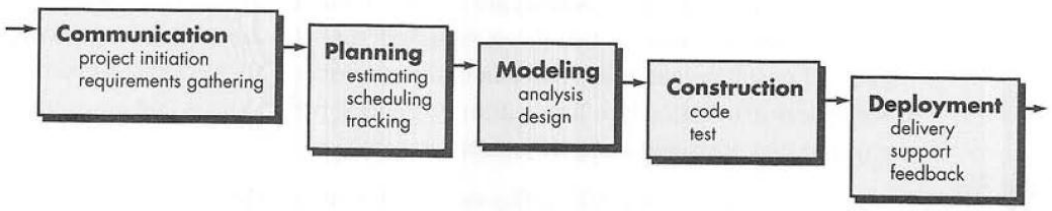
Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental. Metode eksperimental adalah metode penelitian yang didasarkan pada suatu percobaan-percobaan ilmiah yang dilakukan dalam membuat sesuatu yang baru atau mengembangkan sesuatu berdasarkan ilmu – ilmu pengetahuan.

1. Tahap Pengumpulan data

    Model pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada, baik dari buku-buku, karya tulis dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

    Dalam membangun aplikasi *game Arcade "War history Kingdom" Berlatar Sejarah dan kebudayaan* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut



Gambar 1.1 Model Waterfall[2]

1. Komunikasi (*communication*)

   Melibatkan komunikasi antara pengguna dan *programer* yang meliputi pengumpulan data-data yang diperlukan dan persyaratan.

2. Perencanaan (*planning*)

   Menetapkan rencana kerja rekayasa perangkat lunak untuk membahas tugas-tugas teknis, sumber daya, produk kerja, dan jadwal kerja.

3. Memodelkan (*modeling*)

   Meliputi penciptaan model untuk lebih baik dibawah persyaratan dan desain.

4. Konstruksi / *contruction* (Kode, Test)

   Menggabungkan pembuatan kode dan pengujian untuk menemukan kesalahan.

5. Penyebaran (*deployment*)

   Melibatkan pengiriman perangkat lunak kepada pelanggan untuk evaluasi dan umpan balik.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan ini :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi perngertian sejarah, pengertian *game, Action Script, Artifical Inteligent,* pengertian UML, pengujian *Blackbox* dan *Whitebox* dan tinjauan perangkat lunak dimana berisi penjelasan tentang *Adobe Flash*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III akan membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka, analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional, perancangan antar muka, perancangan *method* dan perancangan struktur menu.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab VI menjelaskan implementasi, perangkat pendukung yang digunakan, perangkat keras (*hardware)*, perangkat lunak *(software)*, implementasi aplikasi, implementasi antar muka, pengujian sistem, pengujian alpha *(fungsional)* dan pengujian beta

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.