BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan sunda merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bagi bangsa Indonesia yang dalam perkembangannya perlu dilestarikan. Budaya sunda memiliki banyak kesenian, diantaranya adalah kesenian sisingaan, tarian khas sunda, wayang golek, Jaipongan,Tarian Ketuk Tilu, dan lain-lain.

Modernisasi ini mempengaruhi stabilitas kebudayaan di berbagai daerah, termasuk kebudayaan Sunda. Kebudayaan asli masyarakat Jawa Barat ini semakin lama semakin tergilas sungguh disayangkan padahal kebudayaan Sunda itu banyak mengandung nilai-nilai filosofis dan termasuk salah satu kebudayaan tertua di Indonesia [12]. Oleh karena itu menarik menumbuhkan kembali kecintaan diusia dini kepada anak-anak tentang pengetahuan akan kebudayaan, semoga kebudayaan tersebut dijaga dan dilestarikan oleh anak-anak sebagai generasi penerus. Anak adalah manusia yang sedang tumbuh dan berkembang serta memiliki kepribadian berbeda dengan manusia dewasa, Momentum yang sangat tepat untuk mengolah dan membentuk tingkahlaku anak dan memberi pengetahuan adalah pada usia 6 sampai 12 tahun, sebab usia tersebut merupakan waktu yang sangat kritis bagi anak untuk belajar sesuatu [14].

Berdasarkan survey Nielsen per Mei 2011, jumlah pengguna *handphone* di Indonesia mencapai 125 juta orang dari total 238 juta penduduk. Tidak jarang pengguna *handphone* atau bahkan *smartphone* tersebut adalah anak-anak Memang, sejak kecil anak-anak di Indonesia sudah terpapar teknologi sehingga mereka menjadi lebih tanggap dengan perkembangan teknologi, Akibatnya mereka jadi merasa perlu untuk memiliki dan menggunakan *handphone* canggih di umur yang dini [13]. Berdasarkan survey tersebut

tingginya pengguna *mobile phone* yang diataranya anak-anak, sehingga pembuatan *game* melalui sebuah media perangkat *mobile phone* ini menjadi salah satu alasan utama.

Salah satu media pembelajaran bisa berupa *game*, atau yang saat ini lebih sering dikenal dengan sebutan *game* edukasi bahkan *game* edukasi bisa dikatakan sebagai alat bantu dalam mengajar, dimana *game* edukasi bisa diartikan sebagai bentuk dari multimedia interaktif untuk memberikan pengajaran / menambah pengetahuan kepada penggunanya melalui suatu media yang unik dan menarik.

Dari permasalahan diatas mencoba membangun sesuatu yang akan generasi muda gunakan dalam mengetahui banyak kebudayaan sunda yang ada saat ini, dimana tema yang diangkat adalah kebuyaan sunda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun sebuah *game casual* berbasis *mobile phone* yang didalamnya terdapat unsur-unsur kebudayaan sunda yang menarik untuk anak-anak sebagai pengetahuan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *game casual* kebudayaan sunda yang bebasis *mobile*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *game mobile* yang didalamnya terdapat edukasi yang bertemakan kebudayaan sunda.
2. Menghasilkan *game* yang dapat memberi pengetahuan tentang kebudayaan sunda kepada anak-anak.
3. Menghasilkan *game* yang dapat menubuhkan kecintaan kembali kepada anak-anak diusia dini tentang kebudayaan dengan tampilan yang menarik.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini penulis memberikan batasan-batasan agar permasalah tidak terlalu melebar adapun batasan-batasan yang penulis tentukan adalah sebagai berikut :

1. *Game* yang dihasilkan berupa *Game* Edukasi berbasis *mobile* dengan tampilan 2D.
2. Metode yang digunakan adalah logika fuzzy.
3. Device input yang digunakan untuk memainkan *game* ini menggunakan *touchscrean.*
4. Tool yang digunakan adalah *corona.sdk*
5. Kebudayaan Sunda yang di jadikan edukasi : “tari jaipong, pencak silat, degung, kecapi suling, kuda lumping, sisingaan, reog, wayang golek, angklung”.
6. Sistem yang diterapkan adalah pada *opration system Andorid.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode asosiatif dan deskriptif yg diuraikan sebagai berikut sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan dengan cara mempelajari sumber kepustakaan diantaranya ialah abstrak hasil penelitian, indeks, *review,* jurnal, buku referensi.

      Tujuan utama melakukan studi literatur:

      1. Menemukan variabel-variabel yang akan diteliti.
      2. Membedakan hal-hal yang sudah dilakukan dan menentukan hal-hal yang perlu dilakukan.
      3. Melakukan sintesa dan memperoleh perspektif baru.
      4. Menentukan makna dan hubungan antar variabel.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahapan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model *waterfall* (air terjun). Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1. Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi pesyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit

   Pada tahap ini, perancangan perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

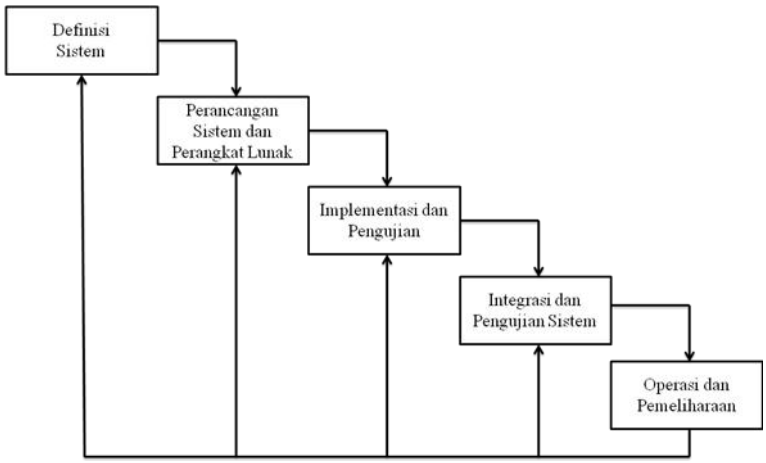
4. Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

5. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan

mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Siklus Hidup Perangkat Lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan laporan, penulis membagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 berisi tentang bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 akan membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka,

analisis masalah menggambarkan proses identifikasi serta evaluasi megenai *game sejenis* dan *game* yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem , analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan, perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun, sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi serta akan memudahkan perbuatan aplikasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menjelaskan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi pemograman, aplikasi dalam penelitian ini berupa *game*, kemudian dilakukan pengujian terhadap *game* yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini penulis akan mengungkapkan kesimpulan apa saja berdasarkan data hasil analisa yang diperoleh dari pengujian, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.