BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu aplikasi media hiburan yang berkembang dalam teknologi komputer saat ini. Adanya dukungan *device, grafis* dan *audio* yang semakin sempurna membuat *game* semakin menarik untuk dimainkan. Pada saat ini *game* baru banyak bermunculan dengan berbagai *genre* dan keunggulan. Salah satunya adalah *game* edukasi yang berfungsi sebagai media hiburan yang didalamnya memuat unsur pendidikan untuk kepentingan belajar dan dikemas secara interaktif dengan pola *learning by doing*.

Pada zaman sekarang telah ditemukan fakta bahwa anak-anak muslim sekarang lebih banyak mengidolakan tokoh kartun fiktif seperti superhero, silat ataupun lainnya. Hal tersebut menyebabkan anak-anak muslim kurang mengenal tokoh yang seharusnya menjadi idola bagi mereka, salah satunya adalah mengenal sejarah Nabi Muhammad SAW. Karena *menu*rut Syaikh Hamid Ath-Thahir dalam bukunya yang berjudul *Sirah Nabawiyah* untuk anak, menjelaskan bahwa pada faktanya zaman teknologi sekarang ini, anak-anak muslim lebih menggemari dan mengenal cerita fiktif tentang tokoh-tokoh superhero, tokoh-tokoh silat hingga kartun komik. Oleh sebab itu maka tidak heran jika sekarang banyak anak-anak muslim yang bersekolah di sekolah islam sekalipun tidak antusias mendengarkan kisah sejarah Nabi Muhammad SAW, tidak bergairah menyimak sirah nabawiyah Nabi Muhammad SAW, bahkan mereka asing dengan kisah-kisah ksatria sejati seperti para sahabat.

Di satu sisi ada salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk memandu anak-anak atau mengubah cara pandang anak-anak terhadap siapa yang harus diiidolakan. Salah satu bentuknya adalah *game* edukasi. *Game* edukasi dapat digunakan untuk mengenalkan kisah sejarah tokoh idolanya. *Game* Sehingga

dampak dari hal tersebut adalah anak-anak dapat antusias dalam belajar, salah satunya adalah belajar kisah sejarah tokoh idolanya.

Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk membangun sebuah *game* edukasi yang memperkenalkan Sejarah Nabi Muhammad SAW. Diharapkan dengan adanya *game* edukasi ini dapat membantu anak-anak muslim dalam belajar tentang mengenal sejarah Nabi Muhammad SAW.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi sebagai media untuk memperkenalkan sejarah Nabi Muhammad SAW.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *game* edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW . Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan Sejarah Nabi Muhammad SAW dari mulai kelahiran sampai ketika Nabi Muhammad diutus menjadi rasul serta sifat-sifat teladan Nabi Muhammad SAW.
2. Memberikan pembelajaran bagi anak-anak muslim mengenai sejarah Nabi Muhammad SAW.

1.4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis membatasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Tampilan *game* dikemas dalam bentuk 2 dimensi.
2. Analisis perancangan perangkat lunak ini menggunakan analisis Terstrukur.
3. *Game* yang dibangun berbasis *desktop.*

4. Materi yang dibahas dalam *game* ini antara lain belajar mengenal kelahiran Nabi Muhammad SAW, belajar mengenal Muhammad ketika diutus menjadi rasul dan belajar mengenal sifat-sifat rasulullah SAW.
5. Materi yang disampaikan berbentuk suara.
6. *Game* ini ditujukan untuk anak usia 6- 9 tahun.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metodologi analisis deskriptit, yaitu metode yang berusaha menggambarkan dan menginterprestasikan objek sesuai dengan apa adanya (Best, 1982: 119).

Metodologi penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Metode Pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan macam-macam literature yang dibutuhkan, baik dari buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul tugas akhir.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode pembangunan perangkat lunak

   Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan model *waterfall. Waterfall* merupakan salah satu model pembanguan *software*, dimana kemajuan pada prosesnya dilihat sebagai aliran yang mengalir ke bawah seperti air terjun, maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat. Setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan. Tahapan yang meliputi beberapa proses tersebut adalah sebagai berikut :

   a. *Requirtments analysis and definition*

Requirtments analysis and definition merupakan tahap dimana tugas, masalah dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pemakai sistem. Kemudian ditentukan cara yang dapat dipahami, baik oleh *user* ataupun pengembang.

b. *Sistem and software desain*

Sistem and sofrware desain merupakan tahap dimana proses desain sistem terbagi dalam kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak secara keseluruhan. Desain perangkat lunak mewakili fungsi sistem perangkat lunak dalam suatu bentuk yang dapat ditransformasikan ke dalam satu atau lebih program yang dapat dieksekusi.

c. *Implementation and unit testing*

Implementation and unit testing merupakan tahap dimana desain perangkat lunak direalisasikan dalam sebuah program atau unit-unit program. Pengujian unit mencakup kegiatan verifikasi terhadap suatu unit sehingga me*menu*hi syarat spesifikasinya

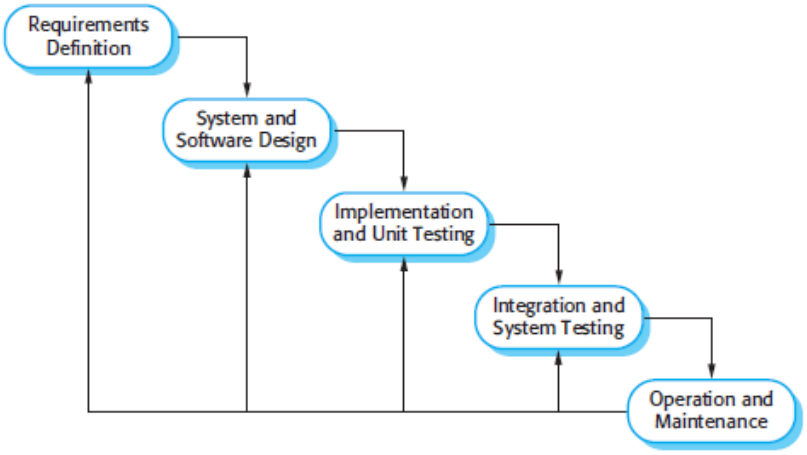
d. *Integration and Sistem testing*

Integration and Sistem testing merupakan tahap dimana unit program secara individual diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan perangkat lunak disampaikan kepada *user*.

e. *Operation and maintenance*

Operation and maintenance tahap ini merupakan bagian siklus hidup yang panjang. Sistem telah terpasang dan sedang dalam penggunaan. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan dalam tahap-tahap sebelumnya, mengingkatkan implementasi unit-unit sistem dan mempertinggi pelayanan sistem yang disebabkan oleh ditemukannya kebutuhan baru.

Proses-proses yang terdapat pada model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut ini[19]:



Gambar 1.1.Diagram Metode *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori mengenai sejarah Nabi Muhammad SAW, *Multimedia*, pengertian *game*, konsep dasar *game*, klasifikasi *game*, pengertian *game* edukasi serta *tools* yang digunakan dalam pembangunan *game* ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis sistem, analisis masalah, analisis *game* sejenis, analisis kebutuhan non-fungsional, spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat pikir, analisis kebutuhan fungsional, DK (*Conteks Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), spesifikasi proses, perancangan sistem, perancangan komponen permainan,

perancangan struktur *menu*, perancangan antar muka, jaringan semantik, dan perancangan prosedural.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi ini berisi mengenai pengertian implementasi, implementasi perangkat, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, implementasi antarmuka, pengujian sistem, pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembangunan aplikasi *game* edukasi sejarah Nabi Muhammad SAW ini.