# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa menjadi identitas satu bangsa. Melalui bahasa,identitas individu atau jati diri seseorang dapat mudah diketahui dari warna bahasa dan idioleknya. Penggunaan bahasa indonesia yang baik dalam percakapan sehari-hari oleh masyarakat indonesia masih belum diterapkan, hal ini dapat dilihat dari maraknya penggunaan bahasa asing khususnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari seperti istilah *mart, square, Plaza* dan istilah teknologi seperti *chatting, download, handphone* dan banyak lagi. Bahasa Indonesia kini sudah mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan banyak kosakata baru atau berubah yang belum dipahami secara sempurna oleh sebagian masyarakat disebabkan kurangnya penggunaan kata baku.

Banyak cara bagi masyarakat dalam memperkaya kosakata dengan mempelajari buku atau menggunakan media yang ada seperti media massa cetak dan elektronik, atau dengan permainan seperti *boggle, scrabble* atau tebak-frasa yang kini juga sudah ada dalam bentuk *game* komputer. Aplikasi permainan komputer atau yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan *game* pada awal perkembangannya mengadaptasi kegiatan di dunia nyata seperti catur, permainan kartu, dadu dan banyak lagi.

Menurut survei yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner, salah satu jenis *game* yang diminati para pengguna *game* adalah *game* yang berjenis *game puzzle*. *Game puzzle* bersifat sederhana dan memiliki dampak yang cukup besar bagi penggunanya karena melatih keterampilan pemecahan masalah, melatih daya pikir dan kreatifitas dan juga melatih keterampilan motorik halus[11]. Selain itu *game puzzle* membuat para penggunanya ketagihan karena

sebagian besar *game puzzle* tidak memiliki alur cerita atau cara bermain yang rumit seperti *game* RPG (*Role Playing Game*) atau FPS (*First Person Shooter*).

Berdasarkan masalah diatas yang ada maka timbulah inisiatif untuk membangun sebuah *game* kata Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan komponen-komponen serta fitur yang terdapat pada *game* ini, diharapkan pengguna akan lebih tertarik untuk mempelajari Bahasa Indonesia yang baik.

## I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perumusan masalahnya adalah Bagaimana memberikan informasi mengenai kata baku yang baru atau berubah kepada masyarakat melalui media *game*.

## I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah permainan yang dapat dijadikan media hiburan sekaligus pengetahuan tentang kosakata Bahasa Indonesia.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Memberikan pengetahuan mengenai kosakata terkini dan benar kepada masyarakat.
2. Menjadikan *game* ini salah satu media hiburan yang memperkaya kosakata.

## I.4 Batasan Masalah

Agar pembangunan *game* ini lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka dibuatlah batasan-batasan masalah yang di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Tampilan *game* dikemas dalam bentuk *puzzle* 2 dimensi.
2. Sasaran pengguna *game* ditunjukkan bagi anak usia 7 tahun keatas.
3. *Game* ini berbasis desktop
4. Level dalam *game* ini dibatasi hanya sampai empat level
5. Kata yang digunakan mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia.
6. Pendekatan analisis pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah pendekatan analisis terstruktur

## I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut.

### I.5.1 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data bisa diartikan mengamati variabel yang akan diteliti dengan berbagai metode secara objektif. Tahap pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. **Observasi**

   Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu *Game* sejenis.

2. **Studi pustaka**

   Studi pustaka yaitu studi data yang dilakukan melalui penelusuran literature atau buku-buku referensi pendukung sebagai landasan berfikir atau teori dan dari data-data statistik yang didapat sebagai input sistem.

3. **Kuesioner**

   Pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan memberikan angket yang berisi pertanyaan dengan pihak yang berkaitan yaitu masyarakat pengguna *Game* sejenis.

### I.5.2 Metode pembangunan perangkat lunak

Paradigma yang digunakan dalam membangun perangkat lunak adalah model *waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level rekayasa sistem lalu menuju ke tahap analisis, perancangan, pengkodean, testing, dan pemeliharaan. Sesuai dengan namanya *waterfall* (air terjun) maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan. Berikut beberapa tahap seperti yang telah dijelaskan di atas :

a. Rekayasa Sistem

   Tahapan ini mendefinisikan kebutuhan pada level sistem yaitu kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, orang dan basis data.

b. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun.

c. Perancangan Sistem

   Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

d. Pengkodean Sistem

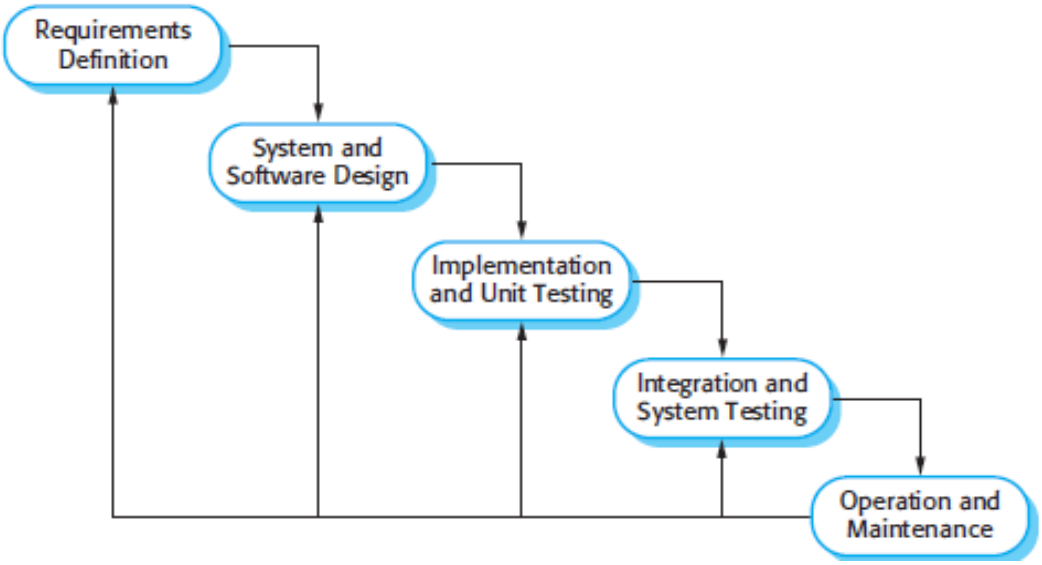
   Tahapan penterjemahan hasil perancangan (detail) kedalam program-program yang menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai.

e. Pengujian Sistem

   Program yang telah dibuat harus diuji, proses pengujian difokuskan pada kebenaran logika internal perangkat lunak dan fungsional sistem serta interaksi antara sistem dan pemakai.

f. Pemeliharaan Sistem

   Mengoperasikan aplikasi dilingkungannya dan dilakukan pemeriksaan kesalahan operasionalnya atau perubahan yang diinginkan petugas, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.




**Gambar 1.1 Model *Waterfall*[14]**

## I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan yang ingin dicapai, batasan masalah, metodologi penelitian yang diterapkan dalam memperoleh dan mengumpulkan data serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diambil dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Sedangkan perancangan sistem berupa tahapan-tahapan yang dilakukan

dalam perancangan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi hasil implementasi analisis dari perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba yang dilakukan. Selain itu juga berisi saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.