

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Teknologi telah berkembang pesat sesuai dengan perkembangan jaman dan pemikiran manusia. Bahkan lebih dari satu teknologi telah diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dan membantu manusia untuk melakukan segala aktivitas, baik yang disadari maupun yang tidak disadari secara langsung. Pada jaman sekarang ini teknologi telah digunakan bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan jasmani maupun komunikasi saja tapi teknologi juga digunakan untuk mencari dan mengetahui tempat wisata terpopuler dan yang menarik. Adapun yang menjadi daya tarik bagi manusia yaitu: adanya keinginan untuk mencari tempat wisata yang sangat sesuai dengan keinginan masing-masing setiap manusia tersebut. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah tempat wisata yang menarik dan unik untuk di kunjungi. Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern ini, banyak sekali orang lebih selektif untuk memilih tempat wisata yang diinginkan, bagaimana tempat wisata tersebut dan bagaimanakah keunikan tempat wisata masing-masing, namun hal ini menjadikan banyak manusia mencari tahu dengan menggunakan segala teknologi yang ada, namun padatnya manusia dengan aktivitas akan penggunaan teknologi maka membuat mereka cenderung memilih untuk hidup praktis. Hal ini menjadikan banyak yang belum mengetahui tempat wisata apa aja yang menarik dan unik di Jawa Barat. Jawa Barat merupakan salah satu Propinsi yang kaya akan tempat wisata dengan keindahan dan keunikannya. Banyak tempat wisata di Jawa Barat yang jauh

informasi nya dari manusia dan minim nya informasi yang lebih lengkap tentang tempat wisata di Jawa Barat. Banyak manusia hanya tahu tempat wisata tersebut tapi tidak tahu asal mula tempat wisata tersebut beserta keunikan yang ada didalam tempat wisata tersebut.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yaitu, bagaimana cara membangun sebuah media edukasi berbasis android yang akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menarik bagi penggunanya.

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membangun *game* ini sebagai berikut :

1. Aplikasi tersebut ditujukan untuk anak usia 7 tahun ke atas.
2. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan melalui android.
3. Terdapat 4 kota untuk di jelajahi, yaitu, Ciamis, Tasikmalaya, Garut, dan Bandung.
4. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini adalah bahasa indonesia.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah media edukasi untuk mengenalkan tempat wisata yang terdapat di daerah Jawa Barat yang bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan kita mengenai tempat – tempat tradisonal dan budayanya.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Memberikan sebuah pendidikan kepada pengguna dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Memperkenalkan budaya dan tradisi di Jawa Barat .

I.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahapan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi yang diinginkan. Tahapan standarisasi ini diantaranya merupakan pengumpulan data, pengembangan multimedia, dan penarikan kesimpulan. Tahapan penelitian yang digunakan antara lain :

1. Perumusan Masalah

Mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilakukan, agar proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan suatu tujuan yang diinginkan.

2. Pengumpulan data

Melakukan pengumpulan data dari mulai observasi sampai studi pustaka guna mengetahui data apa yang diperlukan dalam membangun *game* yang diinginkan.

3. Pengembangan Multimedia

Metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini adalah metode *Luther* (Sutopo, 2003), di mana metode ini merupakan salah satu metode pengembang multimedia. Tahapan pengembang metode ini diantaranya :

- a. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini menentukan judul, tujuan, pengguna permainan, interaktivitas, durasi, dan konten pada permainan yang akan dibuat.

b. Desain/Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain dilakukan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur permainan, gaya, tampilan, dan kebutuhan bahan untuk permainan.

c. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap dimana semua bahan multimedia dibuat. Pembuatan *game* didasarkan pada tahap desain.

e. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan *game* dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* dimana pengujian dilakukan oleh pembuat.

f. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini, *game* akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap *game* tersebut akan dilakukan.

4. Hasil Penelitian

Setelah melewati tahapan penelitian perumusan masalah, pengumpulan data, dan pengembangan multimedia, akan menghasilkan suatu aplikasi yang diinginkan oleh pembuat.

5. Penarikan Kesimpulan

Membuat suatu kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Apakah hasil dari penelitian sudah sesuai dengan yang dirancang sebelumnya.

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran secara garis besar tentang isi laporan, yang di dalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, terdiri dari teori mengenai aplikasi, teori *software* yang digunakan serta teori-teori lain yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisikan uraian tentang bagaimana penelitian dilakukan disesuaikan dengan jenis dan topik tugas akhir. Memuat : uraian metode, pemecahan masalah, lingkup pengembangan, desain, dan penjabaran dan metodologi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan pembahasan dari tahapan implementasi yang mengacu pada hasil analisis dan pemodelan yang telah dilakukan, serta

pembahasan dari tahap pengujian yang dilakukan terhadap penerapan aplikasi yang berjudul “WISATA BUDAYA JAWA BARAT”.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan masalah dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penerapan aplikasi edukasi yang berjudul “WISATA BUDAYA JAWA BARAT”, serta diakhiri dengan Daftar Pustaka dan Lampiran.