

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini yang kian pesat dalam hal teknologi informasi saat ini, media Android adalah media teknologi informasi yang sangat maju dan banyak digunakan oleh masyarakat modern. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007 bersama dengan dirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android pertama kali dijual pada Oktober 2008. Meskipun android dibangun di atas kernel Linux, akan tetapi pengembang aplikasi Android tidak akan secara langsung berhadapan dengan Linux. Pengembang akan dihadapkan dengan *platform* abstrak dan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. (Yudanto & Wjiyanto, 2017).

Kota Bekasi, kota Bekasi merupakan salah satu kota yang terdapat di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Nama Bekasi berasal dari kata bagasasi yang artinya sama dengan candrabaga yang tertulis di dalam Prasasti Tugu Era Kerajaan Tarumanegara, yaitu nama sungai yang melewati kota ini. Kota ini merupakan bagian dari megapolitan Jabodetabek dan menjadi kota satelit dengan jumlah penduduk terbanyak se Indonesia. Saat ini kota Bekasi berkembang menjadi tempat tinggal kaum urban dan sentra industri. Kota Bekasi juga dijuluki sebagai kota Patriot atau kota Pejuang. Namun masih banyak warga kota Bekasi sendiri yang belum mengetahui tentang kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi itu sendiri itu disebabkan karena banyaknya warga pendatang yang datang dan menetap di kota Bekasi. Seperti yang di katakan oleh bapak Suryadi Arifin, SE selaku Kasi Kuliner khas di DISPARBUD (Dinas Pariwisata dan Budaya) kota Bekasi yang mengatakan bahwa kuliner di kota Bekasi ini sangat membaaur dengan kuliner yang berasal dari kota lain. Senanda dengan itu bapak Heri Sunandar, S.Ap.M.si

selaku kasi kebudayaan kota Bekasi di DISPARBUD (Dinas Pariwisata dan Budaya) yang mengatakan bahwa kebudayaan khas kota Bekasi juga saat ini sudah membur juga dengan kebudayaan yang terbawa oleh pendatang dari kota lain. Hal ini menyebabkan kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi saat ini lama – lama mulai terkikis oleh kebudayaan pendatang yang ada. Di Bekasi sendiri serta masih kurangnya informasi yang di dapat sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi, sebenarnya ada sekitar 10 kesenian khas kota Bekasi dan sekitar 7 kuliner khas kota Bekasi yang menjadi ciri khas dari kota Bekasi itu sendiri (Soepandi, 2017). Namum dengan banyaknya pendatang yang ada, baik kebudayaan dan kulinernya yang saat ini sudah membur masyarakat saat ini menyebabkan banyak yang belum mengetahui tentang apa saja kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi itu sendiri.

Dengan perkembangan teknologi saat ini yang kian pesat dan semakin canggih sehingga semua informasi dapat dengan cepat kita dapatkan hal ini dapat di manfaatkan untuk mengenalkan kembali kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi yang makin lama sudah mulai terkikis. Penggunaan *Handphone* berbasis Android saat ini sendiri sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat saat ini. Dengan kata lain penggunaan Android saat ini dapat di manfaatkan untuk mengenalkan kembali kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi yang sudah mulai hilang. Dengan merancang sebuah aplikasi *edukatif* dengan berbentuk *Game Edukasi* yang menarik agar masyarakat dapat menggunakan aplikasi *edukatif* dengan berbentuk *game Edukasi* ini dengan mudah dan menghibur. Dalam penulisan ini penulis menerapkan media *game edukasi* yang mudah digunakan serta menghibur dalam proses pengenalan kebudayaan dan kuliner kota Bekasi. Jika sebelumnya sebuah *game edukasi* yang ada masih menggunakan genre game puzzle, kuis dan tebak gambar penulis ingin membuat sebuah *game edukasi* dengan genre petualangan di dalamnya dimana setiap *map* memiliki *quest* atau *challenge* yang harus *user* selesaikan untuk dapat melanjutkan ke *map* atau *step* selanjutnya agar dapat menyelesaikan game tersebut di setiap *quest* dan *challenge* yang ada penulis menggunakan genre game edukasi yang ada sebelumnya seperti tebak gambar, tebak *instrument* dan kuis yang setiap *map*nya *user* akan jumpai ketika memainkan *game edukasi* tersebut. Penulis berharap game ini dapat menjadi media pembelajaran atau pengenalan kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi yang bermanfaat serta menghibur ketika menggunakan game tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebaga berikut :

1. Kurangnya pengetahuan, informasi serta pembelajaran bagi masyarakat tentang kebudayaan dan kuliner khas yang ada di Bekasi.
2. Kebudayaan dan kuliner khas Kota Bekasi yang saat ini sudah mulai jarang ditemui serta sudah sangat membur dengan kebudayaan dan kuliner khas dari pendatang yang merantau ke Kota Bekasi.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk masyarakat mau mempelajari dan mengenal kebudayaan dan kuliner khas Bekasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

“ Bagaimana merancang sebuah aplikasi edukatif / *game edukasi* yang mudah di gunakan dan menarik untuk masyarakat pendatang atau masyarakat asli kota Bekasi untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan dan kuliner khas di kota Bekasi yang sudah mulai hilang tergerus oleh kaum pendatang yang merantau di kota Bekasi “.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah – masalah yang dihadapi, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan diselesaikan pada skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi ini hanya berisikan media pembelajaran tentang kebudayaan dan kuliner khas di kota Bekasi.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses menggunakan *smartphone* berbasisi Android.
3. *Game edukasi* dibuat menggunakan *game engine* RPG (Role Playing Game) Maker MV.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang yudisium dan kelulusan strata satu (S1).
2. Untuk membantu masyarakat kota Bekasi mengenalkan kembali kebudayaan dan kuliner khas di kota Bekasi yang sudah mulai jarang ditemui.
3. Memberikan media pengenalan kebudayaan dan kuliner khas kota Bekasi yang menarik dan menghibur.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Di harapkan dapat menambah pengetahuan masyakat tentang kebudayaan dan kuliner khas di kota Bekasi.
2. Dapat menjadi salah satu metode pembelajaran untuk menenal keudayaan dan kuliner khas di kota Bekasi.
3. Dapat membatu masyakat untuk mengenal kebudayaan dan kuliner Khas Kota Bekasi dengan menggunakan media *game edukasi*.

1.7 Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di DISPARBUD (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan) kota Bekasi yang berada Jl. Rawa Tembaga IV No.18 Bekasi Selatan kota Bekasi 17141 Jawa Barat dengan batas – batas Administrasi sebaga berikut :

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| a. Sebelah Timur | : Badan pelayanan perizinan terpadu |
| b. Sebelah Selatan | : Jl. Rawa Tembaga |
| c. Sebelah Barat | : Kantor Samsat |
| d. Sebelah Utara | : Gor Kota Bekasi |

Waktu penelitian di lakukan selama 30 hari di mulai 23 April tanggal sampai dengan 23 Mei.

1.8 Metode Penelitian Dan Metode Pengembangan Sistem

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan :

1. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur – prosedur yang harus dilakukan

2. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang menangani permasalahan tersebut untuk mengetahui cara mengatasinya.

3. Kuisoer / Angket

Adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

4. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literature, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin di pecahkan.

5. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *waterfall* sering juga d sebut dengan metode sikuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode air terjun menyediakan pendeketan alur hidup terturut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan pemeliharaan (Sukamto & shalahudin, 2014).

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum latar belakang penulisan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, sistem informasi, desain sistem informasi, komponen-komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang spesifikasi hardware dan software yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

