

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sejarah merupakan bagian dari kehidupan manusia yang terjadi secara kronologis dan benar-benar terjadi pada masa lampau dengan didukung bukti-bukti yang nyata[1]. Ilmu sejarah merupakan ilmu yang diajarkan didunia pendidikan di Indonesia, dari tingkat SD hingga perguruan tinggi dan sejarah yang diajarkan juga termasuk tentang sejarah peperangan. Perang-perang yang terjadi pada masa lampau, salah satunya peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W. Beberapa perang yang terjadi baik yang dapat dimenangkan maupun tidak dapat dimenangkan, dan perang-perang tersebut tercatat dalam sejarah.

Sejak Rasulullah Muhammad SAW diutus oleh Allah SWT untuk mensyiarkan agama Islam kepada seluruh umat di dunia, setidaknya ada 3 perang besar umat islam yang pernah terjadi. Hal itu pun dilakukan oleh Rasulullah dalam keadaan terpaksa, guna pertahanan diri. Nama dari perang-perang itu adalah Perang Badar, Perang Uhud dan Perang Mu'tah. Namun seiring perkembangan zaman banyak generasi muda yang telah melupakan sejarah peperangan tersebut, maka dari itu penting untuk kita mempelajarinya lagi. Mempelajarinya sangat penting bagi kita terutama umat islam, tidak hanya mengingat kembali tentang sejarahnya tetapi kita dapat mendalaminya sebagai ilmu pengetahuan yang dapat membantu kita untuk membangun jiwa islam dalam hati kita yang hilang.

Dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini, dan pengaruh yang sangat besar dalam menyampaikan segala jenis informasi yang ada di dunia ini dapat menjadi tolak ukur untuk menemukan berbagai cara agar setiap orang tidak dapat melupakan sejarah. Proses dalam menyampaikan informasi sudah tidak bisa diragukan lagi di kehidupan manusia termasuk generasi muda. Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi mampu meningkatkan efisiensi waktu, biaya dan tenaga serta mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang berkembang adalah *Game*. Pada dasarnya media permainan atau game diciptakan sebagai sarana hiburan, tetapi akan lebih baik jika game diciptakan sebagai sarana belajar agar supaya bisa lebih kreatif dalam berfikir.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain. Munculnya berbagai macam *game*, termasuk *game* edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita[2].

Maka dari itu ada baiknya jika ada permainan yang dapat membantu dalam mempelajari ataupun mengingat kembali sejarah. Permainan yang akan dibuat ini merupakan permainan bergenre *Turn Based* yang menjelaskan tentang sejarah 3 perang besar umat Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W. yaitu Perang Badar, Perang Uhud dan Perang Mu'tah. Permainan ini diperuntukkan untuk orang-orang yang masih duduk dibangku sekolah sampai perguruan tinggi karena mengharapkan mereka ingin mempelajari ataupun mengingat kembali tentang sejarah terjadinya 3 perang besar umat islam.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat aplikasi permainan yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari ataupun mengingat kembali sejarah perang besar Islam dengan mudah khususnya kisah perang Badar, Uhud dan Mu'tah.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Aplikasi permainan ini berupa *single player*.
- b. Aplikasi permainan ini hanya dapat digunakan oleh platform yang berbasis Android.
- c. Aplikasi permainan ini target penggunaannya mulai dari anak SD hingga perguruan tinggi.
- d. Aplikasi permainan ini berupa *game offline*.
- e. Aplikasi permainan ini hanya menceritakan kisah perang Badar, Uhud dan Mu'tah.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari aplikasi permainan ini yaitu membuat aplikasi permainan yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari ataupun mengingat kembali sejarah perang besar Islam dengan mudah khususnya kisah perang Badar, Uhud dan Mu'tah

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode yang akan digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, dengan mencari teori-teori penunjang pembuatan aplikasi permainan melalui buku, jurnal, artikel dan laporan penelitian, perancangan desain *layout* dan *interface* (antarmuka) aplikasi, implementasi sistem antara desain ke dalam kode program dan uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh aplikasi yang dibangun dapat menyelesaikan masalah.

Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data
Melakukan pencarian data-data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- c. Tahap perancangan sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang *interface*, *database*, program, multimedia, poster, dan video.
- d. Tahap implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- e. Tahap pengujian dan analisis
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.
- f. Tahap pembuatan laporan
Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas anggota tim proyek :

a. Hafidh Ihsan

Peran : Developer

Tanggung Jawab:

- Programmer
- Merancang modul *active view*
- Menyelesaikan modul *active view*

b. Chanly Septian

Peran : Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang modul *active view*
- Merancang modul *pasive view*
- Menyelesaikan modul *pasive view*
- Membuat desain *user, game interface* dan *asset* aplikasi *game*
- Dokumentasi