

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi banyak berbagai informasi dan kebudayaan asing yang mulai masuk dan dikenal di Indonesia mulai dari kebudayaan, tempat pariwisata, hingga mode berpakaian sekarang, namun hal tersebut tidak diimbangi dengan pengetahuan lokal sehingga membuat kebanyakan orang lebih mengenal tentang negeri lain dibanding dengan negeri kita sendiri Indonesia. Saat ini hampir setiap remaja lupa akan betapa kayanya kenakekaragaman Indonesia mulai dari budaya, jenis pakaian, bahkan tempat-tempat terkenal dan pariwisatanya. Mereka cenderung menyukai hal-hal asing yang menurut mereka bisa dibilang bagus yang sebenarnya tidak. Kita ambil contoh tentang tempat pariwisata *karst mountain*, dari namanya terdengar seperti tempat pariwisata yang hanya ada di luar negeri padahal *karst mountain* berada di Pulau Makasar.

Karena hal itulah penulis membuat sebuah aplikasi yang bisa menginformasikan tentang kebudayaan, adat istiadat, dan tempat - tempat terkenal di Indonesia yang belum pernah diketahui oleh banyak orang. Namun di aplikasi ini *user* tidak hanya mencari informasi namun *user* juga diajak untuk bermain. Aplikasi ini akan diimplementasikan ke *smartphone* android.

Penulis memilih untuk mengimplementasikan aplikasinya ke *smartphone* android karena pada saat ini *smartphone* banyak digandrungi oleh berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak SD sampai dengan orang dewasa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan berdasarkan latar belakang, yakni Kurangnya aplikasi game berbasis android yang bisa mengedukasi penggunanya

tentang keanekaragaman budaya Indonesia dan tempat-tempat terkenal di Indonesia. Hasil pencarian terlampir pada lampiran 1.

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengerjaan proyek ini, yakni :

- a. Membangun sebuah aplikasi game berbasis android yang bisa mengedukasi penggunanya tentang keanekaragaman budaya Indonesia dan tempat-tempat terkenalnya.
- b. Membangun aplikasi game berbasis android yang bisa menarik perhatian pengguna dari berbagai kalangan.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi :

- a. Aplikasi ini akan diaplikasikan di *smartphone* android dengan *operating system* minimal *Gingerbread*.
- b. Aplikasi ini hanya mencakup tarian daerah dan tempat – tempat terkenal yang ada di Indonesia.
- c. Aplikasi ini hanya menampung pertanyaan sebanyak 100 pertanyaan.

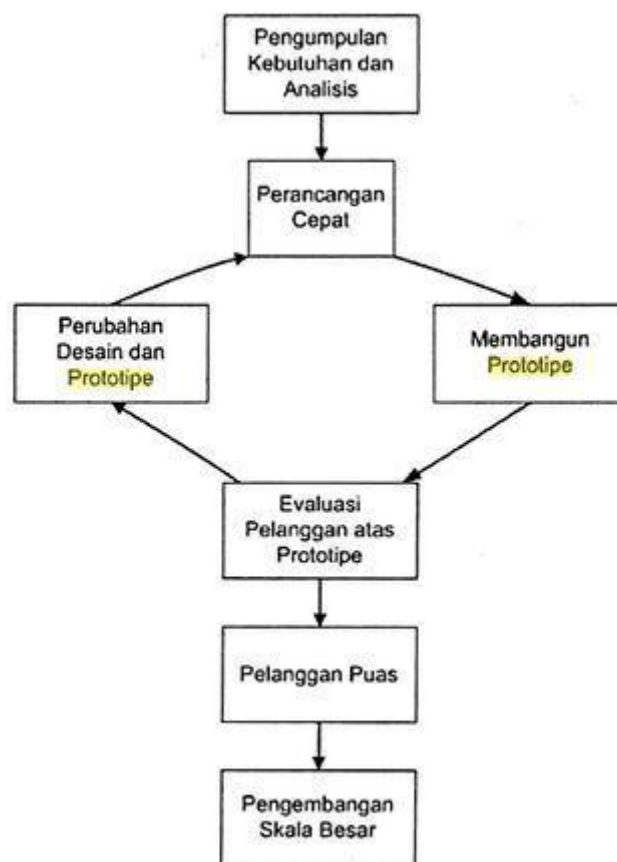
### 1.5 Definisi Operasional

Indonesia Culture and Famous Object merupakan sebuah aplikasi game berbasis android yang bisa diprioritaskan untuk para remaja yang berusia antara 17 – 25 tahun, namun tidak menutup kemungkinan apabila aplikasi ini bisa dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Aplikasi ini memiliki tujuan tidak hanya menghibur penggunanya namun juga bisa mengedukasi penggunanya tentang kebudayaan Indonesia dan tempat-tempat terkenal yang ada di Indonesia. *User* akan diajak untuk menjawab dengan benar pertanyaan dari aplikasi berupa gambar misalkan gambar yang keluar adalah gambar danau toba maka *user* harus menjawab dengan tepat dari pertanyaan yang diberikan. Setelah *user* berhasil menjawab *user* bisa

melihat dan membaca informasi dari danau toba mulai dari foto-foto nya, sejarah terbentuknya danau toba dan lokasi dari danau toba itu sendiri.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi pada proyek ini adalah metode prototipe. Berikut adalah metode prototipe menurut Janner Simamarta [1]



**Gambar 1-1** Pendekatan prototipe [1]

Sebuah prototipe adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan prototipe dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skala besar dimulai. Melihat dan mempercayai menjadi hal yang diharapkan untuk dicapai dalam prototipe. Dengan menggunakan pendekatan ini,

konsumen dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan interpretasi mereka.

Gambar 6-1 menunjukkan pendekatan prototipe pada umumnya dari melibatkan beberapa langkah berikut:

1. Mengumpulkan dan menganalisa kebutuhan
2. Melakukan perancangan cepat
3. Membangun sebuah prototipe
4. Evaluasi dilakukan oleh konsumen atas prototipe
5. Perubahan rancangan dan prototipe
6. Apabila pelanggan kecewa dengan prototipe yang telah dibangun, ulangi langkah 5
7. Apabila pelanggan puas terhadap prototipe yang telah dibangun, pengembangan produk berskala besar dapat dimulai.

Faktor kritis untuk kesuksesan pendekatan prototipe adalah perubahan cepat di dalam perancangan dan pembangunan prototipe. Berbagai teknologi dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Bagian dari *reusable software* dapat memudahkan perancangan dan implementasi prototipe.

Pendekatan prototype sangat sesuai untuk proyek kecil atau pada tingkat subsistem. Memprototipekan sebuah *system* yang sempurna merupakan hal yang sangat sulit. Kesulitan lain juga akan muncul ketika metode *time boxing* juga telah digunakan. Metode ini melibatkan pengaturan batas waktu misalnya, tiga minggu untuk setiap aktivitas pada siklus iterasi dan untuk keseluruhan iterasi, dan kemudian menaksir pada titik periksa (*checkpoint*) tersebut.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Kegiatan	2014																							
	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				Bulan ke-4				Bulan ke-5				Bulan ke-6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirement	■	■	■	■																				
Analysist			■	■	■	■																		
Design				■	■	■	■																	
Build Prototype									■	■	■	■	■	■	■	■								
Evaluation																	■	■	■	■				
Testing																					■	■	■	■
Dokumentation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■