

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kewirausahaan merupakan suatu proses kemampuan individu atau kelompok untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, menjalankan perusahaan dengan inovasi yang lengkap, dan menerapkan kreativitas dan inovasi pada bisnisnya [1]. Menurut sebagian ahli, Penrose, wirausahawan merupakan orang yang memiliki keserbagunaan, ambisi, kecerdasan, dan kemampuan untuk menggunakan informasi untuk mengelola sumber daya dan produk atau jasa [2]. Kewirausahaan dalam pengertian etimologi, kata wira berarti pejuang. Usaha adalah melakukan suatu kegiatan berupa tenaga dan pikiran untuk mencapai suatu tujuan tertentu [3]. Pentingnya kewirausahaan bagi anak untuk belajar tentang kewirausahaan sejak dini, agar anak dapat bisa atau setidaknya tahu apa itu kewirausahaan.

Di Zaman yang berteknologi ini, permainan yang berbasis edukasi sangat cocok untuk membantu proses belajar anak, agar supaya anak tidak mudah bosan dan juga lebih semangat lagi dalam belajar. *Game Based Education* atau permainan berbasis edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk mengasah pola daya pikir untuk memecahkan suatu masalah dan juga meningkatkan konsentrasi. *Game based education* atau permainan berbasis edukasi ini merupakan salah satu jenis dari media yang digunakan untuk memberikan suatu pengajaran, juga menambah pengetahuan penggunanya itu melalui suatu media yang bisa di sebut unik dan menarik[4].

Maka dari itu dalam pembuatan game berbasis edukasi yang bertemakan kewirausahaan berbasis Android berjudul Wira Games ini di harapkan agar anak tidak mudah bosan dan membuat anak lebih inovatif dan lebih semangat lagi dalam belajar kewirausahaan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara penerapan metode *Intelligent Agent* pada Non Player Character (NPC) Ibu pada Wira game?
2. Bagaimana penerapan kewirausahaan pada Wira game?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1. Membuat permainan yang bertemakan Kewirausahaan yang menarik dan seru.
2. Membuat permainan yang bertemakan Kewirausahaan yang mudah dipahami.
3. Menerapkan metode intelligent agent pada karakter ibu dalam wira games.

1.4. Batasan Masalah

1. Karakter ibu di buat sebagai Non Player Character (NPC)
2. Game ini dibuat untuk platform Android.
3. Metode yang digunakan adalah metode *intelligent Agent*
4. Game dibuat menggunakan Game Maker Studio 2.

1.5. Sistematika Penulisan

Penyusun buku Tugas Akhir ini terdiri dari:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari tugas akhir, batasan masalah, dan sistematika penulisan buku tugas akhir.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Berisikan tentang dasar teori yang digunakan untuk menunjang penelitian tugas akhir.

3. Bab III Perancangan Sistem

Berisikan penjelasan dari perancangan game, perancangan npc, dan analisis kebutuhan sistem.

4. Bab IV Implementasi dan Pengujian
Menjelaskan hasil dari implementasi game yang sudah dirancang pada bab Sebelumnya.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran
Mengandung kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.
6. Daftar Pustaka
7. Lampiran