

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

SMAIT UMMUL QURO BOGOR dibangun pada tahun 2011 oleh Yayasan UMMUL QURO BOGOR yang sebelumnya sudah membangun SDIT, TKIT, dan SMPIT UMMUL QURO BOGOR. SMAIT UMMUL QURO BOGOR memiliki 482 siswa aktif dengan dengan jumlah kelas 18. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa SMAIT UMMUL QURO BOGOR belum memiliki media pembelajaran bahasa inggris yang menjadi daya tarik peserta didiknya.

Dibangun suatu aplikasi permainan edukasi atau *game* edukasi dengan mekanik FPS (*First Person Shooter*) dan memiliki arena berbentuk labirin yang terdapat kuis dan pertanyaan dengan topik *grammar* dan *reading*. Aplikasi permainan edukasi dapat digunakan pada perangkat android dengan minimal versi android Nougat. Metodologi yang digunakan pada proyek akhir ini adalah *Design Thinking*, metodologi tersebut memiliki 5 tahap dalam pengerjaannya, yaitu Empathise, Define (The problem), Ideate, Prototype, dan Test untuk proses analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian.

Setelah dibangunnya aplikasi permainan edukasi bahasa inggris untuk SMAIT UMMUL QURO BOGOR diharapkan aplikasi permainan edukasi dapat digunakan dan bermanfaat bagi peserta didik. Diharapkan aplikasi permainan edukasi dapat menjadi media untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta minat peserta didik agar mampu mengetahui dan memahami pembelajaran bahasa inggris khususnya pada topik *grammar* dan *reading*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang menjadi dasar pada proyek akhir ini, yaitu SMAIT UMMUL QURO BOGOR belum memiliki sebuah aplikasi permainan edukasi untuk pembelajaran bahasa inggris dengan visual serta *user interface* dan *user experience*.

### 1.3 Tujuan

Dalam penyusunan proyek akhir ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu membangun sebuah aplikasi permainan edukasi bahasa inggris untuk SMAIT UMMUL QURO BOGOR dengan visual serta *user interface* dan *user experience*.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Proyek Akhir ini diantaranya sebagai berikut :

1. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android Nougat,
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui Play Store,
3. Kuis yang diberikan untuk SMAIT UMMUL QURO BOGOR,
4. Aplikasi permainan bersifat labirin sederhana dengan pertanyaan Bahasa Inggris.

## 1.5 Definisi Operasional

Beberapa kata kunci yang ada dalam proyek akhir ini diantaranya sebagai berikut :

### 1. Visual

Visual adalah sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihatan (mata), visual biasanya berkaitan dengan bidang multimedia. Kata visual sering digunakan untuk penggambaran sesuatu konsep dan hasil dalam bidang multimedia. Pada proyek akhir ini visual digunakan untuk membangun *user interface* agar dapat terlihat oleh mata.

### 2. *Game* Edukasi

*Game* edukasi atau aplikasi permainan edukasi adalah sebuah permainan yang dirancang untuk pembelajaran dan pendidikan baik formal dan informal. *Game* edukasi dibangun untuk dapat menjadi media alternatif dalam bidang pendidikan, *game* edukasi dipilih untuk menyelesaikan proyek akhir ini.

### 3. *User Interface*

*User interface* adalah sebuah tampilan aplikasi yang berisi tombol, icon, serta beberapa visual didalamnya, biasanya *user interface* digunakan pada semua teknologi yang ada sekarang mulai dari aplikasi, web, *smartphone*, dan lain lain.

### 4. *User Experience*

*User experience* adalah suatu teori – teori dengan tujuan untuk mencapai kenyamanan pengguna dari suatu teknologi. Maka dengan adanya *user experience* ini menjadikan sebuah aplikasi dapat digunakan dengan terus menerus oleh pengguna dengan memanfaatkan kenyamanan yang ada.

### 5. FPS

FPS atau *First Person Shooter* adalah suatu jenis *game* yang banyak digunakan sekarang, *First Person Shooter* dapat diartikan dengan sebuah permainan dengan sudut pandang orang pertama tanpa melihat karakter yang ada lebih tepatnya pandangan kamera pada *game* langsung berada pada mata dari karakter tersebut.s

## **1.6 Metode Pengerjaan**

Waktu proyek akhir dilakukan pada bulan juni – agustus 2022 dengan pengujian dilakukan kepada siswa SMAIT UMMUL QURO BOGOR yang meliputi perancangan, pembangunan aplikasi, pengujian, dan penulisan laporan.

Adapun metodologi yang digunakan pada proyek akhir adalah *Design Thinking* .Menurut Kelley dan Brown pada tahun 2018 *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan dimana titik pusatnya difokuskan kepada manusia dalam inovasi yang diambil dari perangkat perancang yang digunakan untuk mengintergrasikan kebutuhan orang banyak, seperti teknologi. Metodologi *Design Thinking* relevan dalam pengerjaan laporan proyek akhir ini karena penerapan rancangan dengan metode pendekatan terhadap konsep yang mitra berikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.