

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu teknologi membawa pengaruh yang besar di segala bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Dan permasalahan yang dihadapi oleh sebagian tim pengajar khususnya di tingkat SD adalah seringkali cara pembelajaran yang monoton membuat para murid bosan dan malas untuk belajar. Maka dari itu cara pembelajaran yang baik dan menarik menjadi salah satu nilai lebih dalam hal pengajaran. Penggabungan antara pendidikan dan teknologi merupakan salah satu solusi untuk memudahkan proses pembelajaran murid-murid SD, antara lain dalam proses pembelajaran bahasa inggris.

Maka berdasarkan uraian di atas, pembuatan sebuah aplikasi *game scrabble multiplayer* akan membantu para pengajar untuk mengajarkan pengenalan bahasa inggris tingkat dasar bagi para murid-muridnya dengan cara yang berbeda, di sini mereka dapat belajar sambil bermain *game*. Dan diharapkan dengan adanya teknologi ini dapat menjadikan murid-murid menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam aplikasi *game* ini adalah:

1. Bagaimana cara memberikan pengajaran yang berbeda dan tidak monoton bagi anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar?
2. Bagaimana cara merancang sebuah *game* yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik bagi anak-anak?

3. Bagaimana membuat sebuah *game* yang hasilnya dapat dianalisa oleh para tim pengajar?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *computer game* yang dapat dimainkan khususnya oleh anak-anak dan semua kalangan pada umumnya, yang dapat digunakan untuk bermain sekaligus untuk belajar. Baik dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris, maupun pembelajaran dalam pengoperasian komputer tingkat dasar.
2. Mewujudkan sebuah *computer game* yang dapat digunakan untuk pendidikan dan hasilnya dapat dipantau dan dianalisa oleh tim pengajar. Yang berguna sebagai masukan untuk dianalisa dan ditindaklanjuti oleh tim pengajar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dari aplikasi ini:

1. Aplikasi ini merupakan *game* jaringan yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang pemain.
2. Aplikasi ini merupakan *education game* yang secara keseluruhan menggunakan Bahasa Inggris, kecuali pada bagian *How To Play*.
3. Kepingan huruf setiap pemain diberikan secara acak oleh komputer.
4. Hanya admin (guru) yang dapat menambah, merubah atau menghapus jumlah kosakata, papan permainan, *user* dan *game room*.
5. *Game* ini terdiri dari tingkatan-tingkatan (*level*) yakni *easy*, *medium* dan *hard*, yang dapat dibedakan dengan:
 - *Easy* : dapat menggunakan fasilitas *hint* dengan tidak terbatas.
 - *Medium* : dapat menggunakan fasilitas *hint* secara terbatas (3 kali).

- *Hard* : tidak dapat menggunakan fasilitas *hint*.
6. Dapat menyimpan 10 skor tertinggi.
 7. Dapat memberikan bantuan jawaban bagi pemain (*hint*).
 8. Terdapat fasilitas cara bermain (*how to play*).
 9. Terdapat fasilitas laporan murid (*student report*).

1.5 Sistematika Pembahasan

Organisasi dari penulisan dokumen dari awal adalah sebagai berikut :

- BAB I Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

- BAB II Dasar Teori

Bagian ini merupakan gambaran teori keseluruhan dari aplikasi permainan seperti aturan permainan, dan protokol komunikasi.

- BAB III Analisa Dan Pemodelan

Bagian ini berisi latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, *storyboard*, dan *user interface*.

- BAB IV Perancangan

Bagian ini menjelaskan penjabaran dari tiap fungsi utama yang terdapat di dalam aplikasi *game* ini.

- BAB V Pengujian

Bagian ini menjelaskan hasil pengujian terhadap tiap fungsi yang ada.

- BAB VI Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan berisi perbandingan-perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibangun dengan produk yang dihasilkan. Apakah produk yang dibangun memenuhi tujuan awal yang diinginkan.

Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.