

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perang dunia kedua merupakan salah satu kejadian sejarah yang pernah terjadi di dunia. Perang yang melibatkan 30 negara besar di masa perang dunia berlangsung sangat lama dan memakan korban yang sangat banyak. Jerman merupakan salah satu negara yang terlibat di dalam pertempuran perang dunia dua dan menjadi negara yang sangat sulit untuk dikalahkan.

Merupakan sebuah kenyataan bila belajar mengenai sejarah amatlah membosankan dan sulit untuk diingat, terutama untuk mengingat tempat dan waktu kejadian. Hal ini terjadi terutama bagi kalangan yang kurang menyenangi sejarah. Belajar mengenai sejarah perang dunia kedua akan lebih menyenangkan apabila berinteraksi langsung dengan kejadian tersebut melalui permainan. “*Chibi World War Game*” merupakan salah satu permainan yang memiliki *storyboard* mengenai perang dunia kedua, dimana tokoh utama dalam permainan ini adalah negara Jerman.

Melalui permainan “*Chibi World War Game*”, sejarah mengenai perang dunia kedua akan dikemas menjadi sebuah permainan yang menyenangkan, namun tidak menghilangkan sisi edukatif yang akan diberikan. Sebuah permainan yang memberikan informasi untuk mengetahui mengenai lokasi, tahun, dan kejadian yang terdapat pada perang dunia kedua yang melibatkan negara Jerman melawan para musuhnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana membuat seseorang belajar mengenai sejarah perang dunia ke dua melalui sebuah permainan di dalam sebuah *device*?
2. Bagaimana membuat sebuah permainan yang memberikan informasi mengenai lokasi dan tahun kejadian pada perang dunia ke dua?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan permainan ini adalah:

1. Membuat aplikasi sebagai sarana edukatif melalui informasi yang disajikan dalam bentuk permainan di dalam sebuah *device*
2. Membuat permainan yang menampilkan lokasi, tahun kejadian, dan negara yang terlibat dalam perang dunia kedua yang ditampilkan pada *splash screen* di dalam permainan.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi akan diuji dalam Sistem Operasi Android 2.3 - 4.0.
2. Aplikasi dijalankan secara *Offline*.
3. Aplikasi mengangkat sejarah mengenai perang dunia kedua dari sudut pandang negara Jerman.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dikarenakan data-data dan sumber yang diperoleh lebih banyak bersifat keterangan dan diperoleh melalui sumber sekunder. Teknik observasi dipilih menjadi teknik untuk pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi ini.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

membahas mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pembahasan, Batasan masalah, Sistematika pembahasan.

LATAR BELAKANG

Membahas tentang cerita singkat alasan dibuatnya permainan “*Chibi World War Game*”.

RUMUSAN MASALAH

Intisari masalah yang ingin pelajari atau pecahkan.

TUJUAN PEMBAHASAN

Tujuan dari pembuatan karya ilmiah tersebut, tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

BATASAN MASALAH

penjelasan batasan antara apa yang akan dilakukan di dalam penelitian dengan lingkungan luar penelitian.

METODOLOGI PENELITIAN

Teori yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi “*Chibi World War Game*”,

SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Berisi tentang garis besar dari tiap bab.

BAB II DASAR TEORI

Dasar teori berisi teori-teori dasar yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Membahas tentang hasil analisis dan perancangan sistem / aplikasi yang dibuat, antara lain *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan konsep perancangan desain aplikasi.

BAB IV HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi seluruh hasil rancangan di bab 3, mulai dari implementasi *class/modul*, simpanan data sampai dengan antar muka.

BAB V PENGUJIAN

Rencana Pengujian yang terdiri atas *test case* dan pelaksanaan pengujian yang menggunakan metode *Black Box*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran dari hasil penelitian. Simpulan harus disesuaikan dengan Tujuan (di Bab 1), tunjukkan apakah penelitian berhasil atau tidak mencapai tujuan berdasarkan hasil pembahasan di bab 2, 3, 4 dan 5 termasuk kendala-kendala yang dihadapi saat melakukan penelitian. Saran berisi kalimat anjuran yang tujuannya memberikan gambaran untuk melanjutkan penelitian ini, sehingga hasil penelitian selanjutnya jauh lebih baik.