

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai macam budaya. Budaya Indonesia merupakan salah satu ciri khas dari bangsa Indonesia. Asal dari berbagai budaya tersebut salah satunya adalah beragam jenis permainan tradisional anak Indonesia. Jenis permainan tradisional sangat beragam. Tiap daerah memiliki jenis permainan tradisionalnya sendiri. Sayangnya, banyak jenis permainan tradisional tersebut sudah tidak banyak dikenali dan dilestarikan. Anak Indonesia lebih memilih bermain berbagai jenis *games* yang terpasang pada komputer, telepon genggam, maupun *games online* yang dapat diakses *via internet*. Segala jenis *games* yang disediakan melalui teknologi informasi tersebut tidak selamanya berdampak baik, karena ada beberapa *games* yang mengandung unsur pornografi maupun kekerasan yang tentu saja akan berdampak buruk bagi psikologis anak. Permainan tradisional anak Indonesia secara perlahan akan terlupakan. Penyebab terlupakannya permainan tradisional anak Indonesia di antaranya adalah kurangnya sosialisasi dan sulitnya mencari informasi mengenai permainan tradisional.

Teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam rangka menanggulangi masalah kurangnya sosialisasi dan kesulitan mencari informasi permainan tradisional Indonesia. Sebuah aplikasi berbasis *web* penyedia informasi permainan tradisional anak dapat dibuat dengan pemanfaatan teknologi informasi. Kemajuan teknologi *web-based application* yang pesat juga dapat dimanfaatkan untuk menyediakan informasi permainan tradisional. Pembuatan aplikasi permainan tradisional Indonesia, diharapkan dapat menyimpan dan mengelola data permainan tradisional, anak-anak maupun masyarakat Indonesia dapat mengakses dan mengetahui permainan tradisional yang pernah ada. Berdasarkan hal yang telah dijelaskan maka, sebuah aplikasi berbasis *web* yang menyimpan dan menyajikan beragam jenis permainan tradisional anak Indonesia perlu untuk dibuat.

### 1.2. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang dijadikan dasar dalam pembuatan aplikasi berbasis web penyedia informasi permainan tradisional Indonesia di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis *web* penyedia informasi permainan tradisional anak Indonesia?
2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *web* yang mampu mengelola data permainan tradisional Indonesia sehingga mendukung proses pencarian dan penelusuran terhadap informasi oleh pengguna?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang mampu menampilkan dan memvisualisasikan permainan tradisional Indonesia melalui *text*, *audio*, maupun *audio visual*?

### **1.3. Tujuan**

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi penyedia informasi permainan tradisional Indonesia berbasis *web* yaitu sebagai berikut:

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis *web* yang memberikan informasi permainan tradisional anak Indonesia yang dapat diakses oleh pengguna.
2. Membuat aplikasi berbasis *web* untuk mengelola data permainan tradisional Indonesia sehingga pengguna dapat melakukan pencarian berdasarkan informasi yang dimiliki atau dapat menemukan permainan tradisional yang dimaksud.
3. Membuat sebuah aplikasi yang mampu menampilkan dan memvisualisasikan permainan tradisional Indonesia melalui *text*, *audio*, dan *audio visual*.

### **1.4. Batasan Masalah**

Titik pembahasan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan aplikasi berbasis *web* penyedia informasi permainan tradisional anak Indonesia.
2. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman JAVA 1.6, *Play framework* 1.2.1, dan basis data MySQL 5.0.7.
3. Aplikasi permainan tradisional Indonesia hanya menyediakan sistem untuk pengelolaan data, menunjukkan bagaimana informasi permainan nantinya disajikan, dan bagaimana pengguna dapat melakukan pencarian berdasarkan *tag* dari permainan.

## 1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan buku laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan.

Bab I membahas latar belakang pemilihan topik tugas akhir, analisa permasalahan, tujuan yang ingin dicapai, ruang lingkup batasan masalah, jadwal pengerjaan, dan juga sistematika pembahasan pada laporan tugas akhir.

Bab II Dasar Teori Pembuatan Sistem Permainan Tradisional Indonesia.

Bab II membahas gambaran permainan tradisional dan teknologi pendukung yang digunakan untuk membangun sistem.

Bab III Analisa Pemodelan.

Bab III menjelaskan pemodelan sistem seperti *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, perancangan basis data, perancangan *layout*, dan perancangan *user interface* sistem.

Bab IV Perancangan dan Implementasi.

Bab IV membahas perancangan dan implementasi pada sistem seperti kumpulan algoritma sistem dan beberapa *screen shot* sistem.

Bab V Pengujian.

Bab V membahas pengujian sistem menggunakan *black box test*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran.

Berisi analisa kesimpulan mengenai hasil dari sistem dan saran mengenai pengembangan lanjut sistem permainan tradisional Indonesia.