

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era modern sekarang ini perkembangan zaman semakin cepat. Banyak teknologi-teknologi baru yang diciptakan seiring dengan kemajuan teknologi di dunia. Bahkan perkembangan teknologi komputer semakin maju dengan pembuatan aplikasi aplikasi yang banyak digunakan. Aplikasi tersebut digunakan untuk mempermudah dalam urusan – urusan perkantoran seperti administrasi, kesekretariatan, maupun urusan – urusan pribadi seperti memesan makanan dan banyak lagi tergantung dari fungsi masing-masing aplikasi yang dibuat.

Geografi adalah pembelajaran dari keberagaman lingkungan, tempat, dan ruang dari permukaan bumi dan pengaruhnya. Geografi pada akademik moderen berakar pada praktek kuno, yang berkaitan dengan karakteristik tempat, terutama lingkungan alam dan masyarakatnya serta hubungan antar keduanya [6].

Tapi untuk kebanyakan orang, geografi adalah mengetahui di mana lokasi sebuah tempat dan seperti apa tempat itu [6]. Seperti mengetahui dimana sebuah negara terletak pada peta. Terkadang mengetahui lambang dan bendera sebuah negara juga termasuk ke dalam pengetahuan geografi untuk kebanyakan orang.

Berdasarkan apa yang peneliti lihat di video – video di internet, pengetahuan umum tentang geografi pada banyak orang tidak terlalu baik. Masih banyak orang yang tidak bisa menunjuk lokasi negara di dunia, bahkan provinsi di Indonesia dengan tepat.

Peneliti juga sudah melaksanakan survey kepada 50 orang untuk mengetes pengetahuan geografi mereka. Hasilnya ternyata masih banyak orang yang pengetahuan geografinya kurang. Tidak hanya banyak yang

tidak tahu lokasi negara – negara seperti Yemen, Latvia dan sebagainya. Bahkan banyak yang tidak tahu lokasi kota dan kabupaten pada propinsi tempat tinggal mereka sendiri. Peneliti juga termasuk kedalam orang-orang tersebut.

Pengetahuan geografi sangatlah penting dalam kehidupan. Geografi adalah mata pelajaran yang termasuk dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah. Karena itu memiliki pengetahuan geografi dapat membantu dalam kehidupan sosial kita.

Karena hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Quiz Pengetahuan Umum Geografi Berbasis Android”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu “Bagaimana merancang aplikasi game edukasi quiz pengetahuan umum geografi berbasis android?” yang akan berisi quiz tentang pengetahuan umum geografi seperti lokasi - lokasi propinsi di Indonesia, lokasi – lokasi negara di dunia, dan sebagainya. Akan ada juga sistem skoring jika menjawab dengan benar, membuat belajar geografi menjadi lebih interaktif.

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang dapat penulis ambil dari permasalahan ini sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis Android.
2. Aplikasi akan berisi pertanyaan – pertanyaan tentang geografi secara umum (lokasi suatu daerah pada map, lambang dan bendera daerah).
3. Aplikasi akan menggunakan algoritma modern Fisher-Yates *Shuffle*.
4. Aplikasi mempunyai 4 kategori berdasarkan lokasi. (Jambi, Indonesia, Asia dan Eropa)

5. Aplikasi ini diperuntukkan untuk orang awam (umur 10 – 65 tahun).

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat belajar geografi menjadi lebih menarik.
2. Merancang dan menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi quiz pengetahuan umum geografi berbasis android.
3. Mempermudah akses untuk belajar geografi umum dimana saja dan kapan saja.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan masyarakat tentang geografi.
2. Membuat belajar geografi menjadi lebih mudah dan asik.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas kerja praktek ini diuraikan dalam enam bab. Adapun isi pokok bahasan masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas tentang teori-teori dasar yang mendukung dalam penelitian ini. Baik yang berasal dari buku maupun jurnal. Bab ini juga akan dimuat berbagai

informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dikemukakan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa dan rancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis, yang terdiri dari use case diagram, activity diagram dan class diagram.

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini penulis menyajikan hasil analisa dan pengujian terhadap sistem yang telah dirancang

BAB VI. PENUTUP

Pada bab akhir ini penulis memberikan kesimpulan dan saran yang berguna bagi peneliti dan penelitian selanjutnya.