

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan Kampus merupakan salah satu kegiatan wajib yang dimiliki setiap perguruan tinggi dalam mengenal lingkungan yang ada pada kampus baik bentuk fisik hingga sistem yang di terapkan dalam perkuliahan nantinya. Banyak kegiatan yang terjadi dalam jadwal pengenalan kampus, mulai dari sistem perkuliahan, syarat-syarat perkuliahan, hingga pengenalan segi fisik lingkungan kampus.

Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA) adalah salah satu lembaga pendidikan perguruan tinggi komputer di provinsi Jambi yang bernaung di bawah Yayasan Dinamika Bangsa. Secara resmi Universitas Dinamika Bangsa Kota Jambi resmi beroperasi sejak diterbitkannya izin penggabungan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan surat keputusan Nomor : 81/M/2020 pada tanggal 23 Januari 2022. Berlokasi di jalan Jendral Surdirman Thehok Jambi yang merupakan Kampus ke I Universitas Dinamika Bangsa Kota Jambi.

Untuk mengenalkan fasilitas yang dimiliki, UNAMA membuat banyak sekali media promosi dan informasi baik cetak maupun digital. Untuk media cetak UNAMA membuat brosur, poster. Sedangkan media digital UNAMA banyak sekali membuat media promosi dan informasi seperti website, video profil dan akun media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube. Untuk melengkapi media

informasi yang sudah ada, perlu di buat sebuah media baru yang memungkinkan mahasiswa baru maupun calon mahasiswa untuk bisa menjelajahi kampus UNAMA secara virtual. Salah satu media yang tepat adalah melalui *game*. Dimana, mahasiswa dapat melakukan pengenalan lingkungan kampus secara mudah dan mengasikkan maka di buatlah media *game* ini yang merupakan media paling cocok untuk dijadikan sebagai media pengenalan kampus UNAMA. Karena masih ada beberapa mahasiswa yang belum mengenal lebih jauh mengenai perkarangan lingkungan kampusnya sendiri seperti dimana letak musholla, perpustakaan, ruang badan eksekutif mahasiswa (BEM), ruang dosen, klinik, *front office* (FO) dan lain-lain.

Salah satu keunggulan yang paling terlihat adalah adanya suatu bentuk baik berupa 3D pada tampilannya. Yang kemudian hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat sehingga pengguna dapat menyimpan informasi dalam waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game ini dirancang dengan tujuan untuk membuat suatu media baru yang akan menyampaikan informasi mengenai ruang lingkup kampus UNAMA sehingga mahasiswa atau calon mahasiswa dapat mengenal lebih dalam dan juga lebih baik terhadap lingkungan yang ada dalam kampus tersebut.

Dari Pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pembuatan *Game First Person Shooter* Sebagai Pengenalan Kampus Pada Mahasiswa di Universitas Dinamika Bangsa Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana melakukan Pembuatan *Game First Person Shooter* Dengan Konsep Bangunan di Kampus UNAMA”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada dan agar lebih terarah maka dilakukan pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini di fokuskan kepada objek bangunan di kampus ke - I Universitas Dinamika Bangsa Kota Jambi
2. *Game* ini hanya bisa dimainkan *single-player*
3. *Game engine* yang digunakan *unity*
4. Bahasa pemograman yang digunakan *C#*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu media baru yang akan menyampaikan informasi mengenai ruang lingkup kampus UNAMA sehingga mahasiswa maupun calon mahasiswa dapat mengenal lebih dalam dan juga lebih baik terhadap lingkungan yang ada dalam kampus tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai media pengenalan Kampus terhadap mahasiswa maupun calon mahasiswa agar lebih mengenal secara baik dan praktis.
2. Bagi penulis, dengan mengangkat judul ini agar dapat memperoleh penelitian yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk penelitian tugas akhir atau skripsi.
3. Bagi penelitian selanjutnya, di harapkan dapat mengembangkan aplikasi yang dibuat oleh penulis dan di harapkan dapat menjadi bahan referensi oleh penelitian berikutnya dalam melakukan penelitian dengan topik yang sejenis di masa yang akan datang.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori oleh para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, bersumber dari buku, jurnal penelitian ataupun artikel-artikel yang ada di internet dengan tujuan untuk memperkuat isi penelitian

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari identifikasi masalah, analisis dan solusi alternatif yang di usulkan, serta analisis kebutuhan sistem yang akan digambarkan pada *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun, pengujian aplikasi yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan penulisan dari penelitian yang dilakukan serta juga berisi saran-saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.