BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Indonesia adalah perguruan tinggi swasta tertua di Indonesia dengan lokasi kampus yang tersebar di beberapa wilayah Yogyakarta. Didirikan oleh tokoh-tokoh nasional untuk memenuhi perguruan tinggi yang mengintegrasikan pengetahuan umum dengan ajaran-ajaran Islam. Dalam perjalanan sejarahnya, secara tidak langsung Universitas Islam Indonesia tumbuh dan berkembang dengan perguruan tinggi di berbagai kota di Indonesia dan secara nyata menjadi bagian dari sejarah pendidikan nasional itu sendiri. Dengan nama Sekolah Tinggi Islam di Jakarta, menjadi cita-cita tokoh-tokoh nasional Indonesia yang melihat kenyataan bahwa ketika itu pendidikan tinggi yang ada hanyalah milik Belanda. Sekolah Tinggi Islam lahir untuk menjadi bukti adanya kesadaran berpendidikan pada masyarakat pribumi.

Seiring ibukota Indonesia berpindah ke yogyakarta, maka Sekolah Tinggi Islam pun berpindah dan diresmikan kembali oleh Presiden Soekarno. Sekolah Tinggi Islam yang kala itu menjadi perguruan tinggi satu-satunya di Indonesia, maka diresmikan pula menjadi Universitas Islam Indonesia. Realisasi perubahan nama tersebut diawali dengan pembukaan kelas pendahuluan dan telah beroperasi selama tiga tahun sebelumnya memiliki empat fakultas. Selama perkembanganya Universitas Islam Indonesia hingga saat ini telah memiliki lebih dari delapan fakultas (www.uii.ac.id, 2012).

Pada era globalisasi ini teknologi pendukung untuk menggali pengetahuan sudah sangat berkembang. Setiap mahasiswa telah memiliki fasilitas atau media teknologi gadget. Penyusun membangun aplikasi multimedia yang interaktif guna mengangkat sejarah berdirinya Universitas Islam Indonesia dan tokoh-tokoh pendiri Universitas Islam Indonesia, namun Universitas Islam Indonesia hanya dikenal sebagai perguruan swasta tertua. Dalam hal ini, tidak semua orang

mengetahui sejarah berdiri dan siapa tokoh-tokoh yang menjadi penggagas Universitas Islam Indonesia dengan seiring berjalannya waktu dan tempat tersebut. Karena sedikitnya publikasi atau penjelasan tentang sejarah Universitas Islam Indonesia.

Game menjadi suatu bentuk pembelajaran yang efisien dimana pengguna dapat mengerti dan memahami pembelajaran yang disampaikan. Di dalam konsep yang akan penyusun rancang, pemain dapat langsung memainkan permainannya dari kisah/alur cerita atau pun dapat langsung memulai kuis. Melalui konsep ini pembelajaran yang disampaikan dapat dicerna oleh pengguna. Dengan adanya suatu penyampaian kisah/alur cerita menjadi pembelajaran dengan cara yang menarik serta interaktif.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara teratur mengikuti alur pergerakan sehingga memberikan kesan hidup pada cerita. Gambar yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan dalam bentuk dua dimensi yang memiliki perbedaan menjadikan kesan seakan gambar tersebut hidup. Metode ini dapat menyampaikan informasi mengenai sejarah berdiri dan tokoh-tokoh penggagas Universitas Islam Indonesia. Tokoh-tokoh penggagas, bangungan, tempat dan waktu Universitas Islam Indonesia menjadi alur cerita perkembangan sejarahnya. Selain itu, dapat memasukan unsur pengetahuan dan media interaksi. Dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk kuis yang berkaitan dengan tokoh-tokoh penggagas, bangunan, tempat dan waktu tersebut pada setiap babak yang akan merangsang pengguna untuk berfikir. Kolaborasi dari animasi dan kuis ini akan dapat menarik pengguna dalam menambah pengetahuan yang interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan, maka pembahasan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mengangkat sejarah berdirinya Universitas Islam Indonesia terkait bangunan, tempat dan waktu.

2. Mengangkat tokoh-tokoh penggagas berdirinya Universitas Islam Indonesia
3. Perpaduan antara permainan dan edukasi, khususnya sejarah Universitas Islam Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi menceritakan tentang Sejarah dan Tokoh-tokoh Pendiri Universitas Islam Indonesia. Dengan batasan berikut ini :

1. Sejarah Universitas Islam Indonesia sejak tahun 1945 – 2002.
2. Aplikasi berbasis Android.
3. Aplikasi menggunakan animasi bergambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *Game* sejarah terkait bangunan, tempat, waktu dan tokoh-tokoh pendiri Universitas Islam Indonesia berbasis Android.

1.5 Manfaat

Manfaat untuk masyarakat yaitu mendapat sarana pembelajaran bermanfaat tentang Sejarah dan Tokoh-tokoh Pendiri Universitas Islam Indonesia berbasis Android.

1.6 Metodologi

Metodologi pada tugas akhir ini dilakukan agar dalam merancang aplikasi dapat terarah, sesuai rencana, dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Adapun metodologi yang diterapkan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk mencari data dan informasi yang diperlukan untuk proses penelitian. Metode ini meliputi pencarian data dan pengumpulan informasi dari studi literatur, laporan penelitian atau situs-situs internet yang

berkaitan tentang Sejarah dan Tokoh-tokoh Pendiri Universitas Islam Indonesia dan penjelasan tentang pembuatan *game* animasi pada sistem android.

b. Metode Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi akan dilakukan secara sistematis dengan beberapa tahapan. Adapun tahapan dalam perancangan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

   Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperkirakan *tools* yang akan digunakan untuk membangun aplikasi. Dalam analisis ini meliputi beberapa bagian, diantaranya:

   a. Analisis kebutuhan *input.*
   b. Analisis kebutuhan proses**.**
   c. Analisis kebutuhan *output.*
   d. Analisis kebutuhan perangkat lunak.
   e. Analisis kebutuhan perangkat keras.

2. Perancangan

   Perancangan perangkat lunak bertujuan untuk memudahkan serta meminimalisir adanya kesalahan dalam proses pembuatan animasi sehingga lebih terarah dan sesuai dengan yang telah direncanakan. Perancangan perangkat menggunakan diagram HIPO *(Hierarchy plus Input-Process-Output)* dan perancangan antar muka.

3. Implementasi

   Setelah perancangan, maka dapat mengimplementasikan dalam bentuk aplikasi dari hasil perancangan yang telah dibangun. Aplikasi dibangun berdasarkan perancangan yang telah disetujui dengan menggunakan *tools.*

4. Pengujian aplikasi

   Tahapan pengujian dilakukan setelah *Game* Sejarah dan Tokoh-tokoh Pendiri Universitas Islam Indonesia selesai dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah *game* animasi

yang telah dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Pengujian dilakukan pada perangkat Android secara langsung, dan pengujian kepada beberapa pengguna melalui kuesioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan penjabaran secara diskriptif tentang organisasi penulisan laporan, serta isi dari setiap bagiannya. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab I hal yang dibahas adalah tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab II membahas tentang teori-teori yang berhubungan denga hal-hal penting, meliputi tentang pemahaman tentang *game* serta cerita sejarah yang akan dibuat, *game*, animasi, multimedia, *storytelling*, pembuatan gambar menggunakan perangkat lunak dan keuntungan pembuatan aplikasi dengan flash dan fitur yang digunakan dalam pembuatan aplikasi interaktif ini serta media pembelajaran dan *review* penelitian terkait.

Bab III Metodologi

Pada bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan perancangan aplikasi yang telah dibuat.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab IV membahas mengenai implementasi dan pembahasan hasil dari perancangan dan pengujian aplikasi yang telah dilakukan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini memuat kesimpulan dari tugas akhir yang telah dibuat dan merupakan rangkuman dari analisis aplikasi yang akan mengemukakan saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan tugas akhir.