

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Produk-produk Indonesia sudah banyak yang diekspor ke luar negeri, bahkan hampir seluruh benua di dunia, seperti Kaskus, Polygon dan Eiger. Ada banyak produk Indonesia yang mengimpor konsep dari luar negeri, seperti Hoka-Hoka Bento yang menggunakan konsep dari Jepang. Dua kenyataan itu menyebabkan banyak masyarakat Indonesia yang menduga beberapa produk asli Indonesia, berasal dari luar negeri. Oleh karena itu, dibutuhkan pengenalan lebih jauh mengenai produk Indonesia.

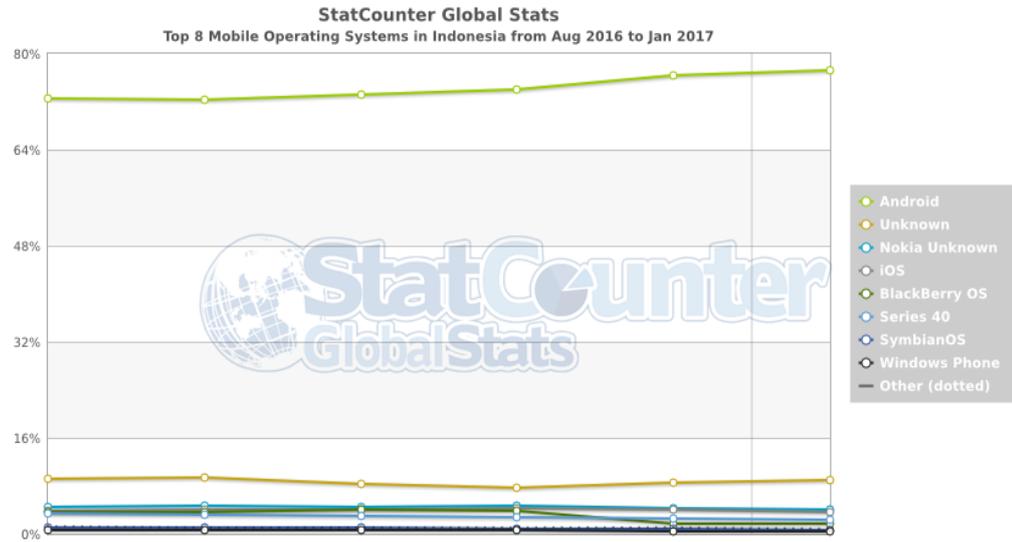
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), logo merupakan huruf atau lambang yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambang atau nama perusahaan dan sebagainya. Logo menjadi identitas visual dari nama perusahaan, produk perusahaan, atau sebuah lembaga. Logo menjadi identitas membedakan suatu produk dengan produk lain.

Ada banyak cara untuk mengenalkan sebuah informasi. Salah satu cara mengenalkan sebuah informasi adalah melalui sebuah permainan kuis atau *Quiz Game*. Dalam permainan kuis, seseorang atau sebuah tim harus menjawab pertanyaan dengan benar. Secara tidak langsung pengguna akan mencari atau mengingat informasi yang dibutuhkan agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Aplikasi penelitian ini berupa permainan kuis yaitu pengguna akan melihat logo yang sudah diubah (*edit*) sehingga tidak menampilkan tulisan secara langsung dari nama perusahaan, produk perusahaan, atau lembaga, kemudian pengguna menjawab nama produk, perusahaan,

atau lembaga dari logo-logo yang ditanyakan.

Logo menjadi identitas visual sebuah perusahaan, produk perusahaan, atau lembaga. Objek penelitian ini adalah logo dari perusahaan, produk perusahaan, atau lembaga yang berasal dari Indonesia. Dengan mengenalkan logo yang merupakan identitas, aplikasi dalam penelitian ini dapat menjadi solusi agar masyarakat Indonesia lebih mengenal produk-produk Indonesia. Lalu, dengan basis perangkat lunak Android yang bersifat *mobile*, aplikasi dalam penelitian ini menjadi solusi praktis dalam hal mengenalkan logo merek dari Indonesia. Manfaat dalam jangka panjang, orang Indonesia bahkan luar negeri akan lebih banyak menggunakan produk Indonesia.

Perangkat lunak *mobile* sebenarnya tidak hanya *android*. Akan tetapi, penelitian ini menggunakan perangkat lunak *android* melihat hasil data statistik 8 sistem operasi *mobile* dengan pengguna terbanyak pada bulan Agustus 2016 - Januari 2017. Gambar 1.1.1 menunjukkan data statistik dari StatCounter (2017), yaitu data statistik sistem operasi *mobile* dengan pengguna terbanyak pada bulan Agustus 2016 - Januari 2017.



**Gambar 1.1 Top 8 Mobile Operating Systems in Indonesia from August to January 2017**

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi permainan kuis logo dengan *gameplay* yang menantang dan menarik bagi pengguna berbasis piranti *mobile android*?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi permainan berupa kuis logo merk-merk hanya dari Indonesia berbasis piranti *mobile android*?

### 1.3. Batasan Masalah

1. Semua objek logo yang ditanyakan untuk kuis diubah/*edit* sehingga tidak menampilkan secara langsung teks nama logo.
2. Aplikasi *game* dalam penelitian ini tidak menggunakan internet agar pengguna aplikasi tetap bermain saat tidak ada koneksi internet.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi permainan kuis logo dengan *gameplay* yang menantang dan menarik bagi pengguna berbasis piranti *mobile android*.
2. Membangun sebuah aplikasi permainan berupa kuis logo merk-merk hanya berasal dari Indonesia berbasis piranti *mobile android*.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Penelitian ini meliputi empat aspek utama yaitu studi pustaka, analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, pembangunan aplikasi, pengujian aplikasi, dan pelaporan.

##### **1.5.1 Studi Pustaka**

Pada bagian langkah studi pustaka ini dilakukan untuk mencari referensi atau sumber-sumber pustaka yang serupa dan berkaitan dengan aplikasi yang dibuat. Secara khusus, pada langkah ini dilakukan pencarian referensi mengenai permainan kuis dan merek. Pada tahapan ini dapat membantu memberikan gambaran untuk langkah selanjutnya dan juga memberikan teori-teori yang ada. Selain itu, melalui studi pustaka ini didapatkan data-data yang merupakan hasil dari referensi atau penelitian yang sudah ada dan tertulis.

### **1.5.2 Analisis Kebutuhan**

Tahapan analisis kebutuhan aplikasi dilakukan untuk memotret kebutuhan aplikasi baik fungsional maupun non fungsional. Analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka. Tahapan ini akan menghasilkan spesifikasi aplikasi dan kebutuhan fungsionalitas apa yang harus tersedia dalam aplikasi serta arsitektur informasi yang tepat.

### **1.5.3 Perancangan Aplikasi**

Tahap perancangan aplikasi dilakukan untuk merancang aplikasi berdasarkan spesifikasi aplikasi, kebutuhan fungsionalitas aplikasi dan arsitektur informasi yang telah dihasilkan pada tahap analisis kebutuhan. Tahap perancangan menghasilkan rancangan mengenai arsitektur aplikasi, basis data, dan antarmuka aplikasi. Rancangan yang dihasilkan meliputi rancangan aplikasi untuk kuis logo merek dari Indonesia.

### **1.5.4 Pembangunan Aplikasi**

Tahap pembangunan aplikasi dilakukan untuk mengembangkan rancangan yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Hasilnya merupakan sebuah produk aplikasi yang dapat dijalankan pada perangkat android.

#### **1.5.5 Pengujian Aplikasi**

Tahap pengujian aplikasi dilakukan untuk menguji fungsionalitas aplikasi yang sudah dibangun sebelum aplikasi disebarluaskan.

#### **1.5.6 Pelaporan**

Tahap pelaporan yaitu melaporkan hasil pembuatan aplikasi dengan membuat dokumen akhir pembangunan perangkat lunak.

#### **1.6. Sistem Penulisan Tugas Akhir**

Adapun Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode yang digunakan selama pembangunan program, dan sistematika penulisan dalam pembuatan laporan penelitian.

##### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka digunakan untuk membandingkan program yang dibangun oleh penulis dengan program lain yang sejenis dan memiliki kesamaan.

##### **BAB 3 LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai penjelasan dasar

teori yang digunakan penulis dalam melakukan pembangunan program. Landasan teori dapat membantu sebagai referensi penelitian dan penggunaan tools.

#### **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memberikan uraian tentang tahap-tahap analisis dan desain perangkat lunak yang digunakan penulis.

#### **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini memberikan penjelasan mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak ini.

#### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari pembahasan penelitian secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang digunakan pada pembahasan tugas akhir ini.