

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

I.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya dan beragam akan kebudayaan dan pariwisata, namun terbatasnya informasi dan pengetahuan membuat kita kurang mengetahui objek wisata dan kebudayaan apa saja yang ada di Indonesia. Indonesia adalah negara yang memiliki banyak kebudayaan dan pariwisata, dan seiring berkembangnya kemajuan teknologi dan era globalisasi yang berkembang pesat di masyarakat Indonesia, membuat masyarakat Indonesia itu sendiri seakan-akan mulai melupakan budaya-budaya yang ada pada bangsanya sendiri, melainkan lebih tertarik terhadap budaya asing. Terutama untuk kaum muda di Indonesia, pengetahuan mereka terhadap budaya asing untuk saat ini lebih luas daripada pengetahuan mereka terhadap budaya bangsa kita sendiri. Oleh karena itu, pengetahuan akan budaya dan pariwisata penting untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan yang kita miliki agar kelak kebudayaan kita dapat terus lestari dan lebih dikenal.

Untuk itu penulis membuat sebuah aplikasi INCUQU (Indonesian Culture Quiz) yang bisa digunakan untuk media pembelajaran, menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi mengenai kebudayaan dan pariwisata yang ada di Indonesia.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah adalah bagaimana membangun aplikasi *mobile kuis multiplayer* tentang budaya Indonesia memanfaatkan bluetooth dan near field communication?

I.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi dibuat di atas *platform* Windows Phone 8 sehingga hanya dapat dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* Windows Phone 8.
2. Penyimpanan data kuis budaya indonesia menggunakan XML.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan sebagian data/sampel dari kebudayaan dan pariwisata di Indonesia.
4. Untuk membuat aplikasi dapat terhubung dengan sosial media, *login*, unggah skor, menampilkan skor tertinggi dan peringkat dibutuhkan jaringan internet.
5. Untuk melakukan permainan *multiplayer*, NFC dan Bluetooth harus diaktifkan.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi *mobile kuis multiplayer* tentang budaya Indonesia memanfaatkan bluetooth dan near field communication.
2. Membuat *web service* yang dapat mengunggah skor dan menampilkan skor tertinggi dan peringkat.
3. Membuat aplikasi yang dapat terhubung dengan sosial media facebook dan twitter.

4. Membuat aplikasi yang dapat dimainkan secara *multiplayer* dengan menggunakan NFC dan Bluetooth.

I.5 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam aplikasi *mobile kuis multiplayer* tentang budaya Indonesia memanfaatkan bluetooth dan near field communication ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aplikasi-aplikasi kuis budaya Indonesia yang sudah ada.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan aplikasi yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh aplikasi. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

- a. Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pembangunan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam

dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam perangkat lunak dengan menggunakan *tool* Microsoft Visual Studio 2012.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

I.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya INCUQU, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang

sejenis dengan INCUQU, dan perbandingan fitur INCUQU dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem INCUQU seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, Entitas Data, *sequence diagram*, *class diagram*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.