

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Ilmu komputer terus berkembang dengan cepat, dan salah satu bidang dari ilmu komputer yang memiliki perkembangan yang sangat cepat adalah sistem *multimedia*. Sistem *multimedia* memiliki beberapa bidang kajian, seperti animasi, *web*, *video*, dan *games*. Dalam permasalahan ini, bidang kajian *multimedia* yang akan dibahas difokuskan pada *game quiz*, yang bersifat permainan/kuis interaktif (*Interaktif Game/Interaktif Quiz*).

Disamping hal itu, perkembangan ilmu komputer juga memiliki dampak yang sangat erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, yang mengakibatkan meningkatnya kebutuhan akan sumber daya yang memiliki potensi.

Dalam hal ini penulis membahas mengenai peningkatan mutu pendidikan sekolah tingkat dasar melalui bidang *multimedia* dan difokuskan pada *game quiz* yang bersifat permainan/kuis interaktif (*Interaktif Game/Interaktif Quiz*), dimana *game quiz* ini mampu menarik perhatian siswa-siswi sekolah dasar untuk memainkannya. Dengan demikian minat belajar siswa-siswi sekolah dasar akan meningkat dan dengan sendirinya akan menambah mutu pendidikan di Indonesia.

Penulis merasa tertarik pada permainan quiz tingkat dasar. Dimana permainan quiz ini dulunya menggunakan fitur-fitur yang sederhana dan kurang diminati. Maka dari itu penulis ingin menambahkan fitur-fitur terbaru dan tingkat

kesulitan yang beragam sehingga siswa-siswi tingkat dasar lebih tertarik untuk memainkannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul “**Rancang Bangun Aplikasi Interaktif Quiz Untuk Tingkat Dasar**”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada Rancang Bangun Interaktif Education Quiz Untuk Tingkat Dasar adalah sebagai berikut :

1. Perlunya perubahan dalam segi tampilan dimana tampilan dari sistem yang lama kurang menarik sehingga membuat para siswa-siswi tingkat dasar mudah bosan memainkannya.
2. Perlunya penambahan tingkat kemahiran dimana tingkat kemahiran pada sistem yang lama tidak bervariasi sehingga membuat para siswa-siswi tingkat dasar tidak tertantang untuk memainkannya.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara penulis membuat tampilan yang baru agar siswa-siswi sekolah dasar lebih tertarik untuk memainkan permainan quis tingkat dasar tersebut ?
2. Bagaiman cara penulis menambahkan fitur tingkat kesulitan/level agar siswa-siswi tingkat dasar lebih tertantang untuk memainkna permainan tersebut ?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Bahasa pemograman yang digunakan adalah VBscript.
- b. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan program Microsoft Visual Studio 2010.
- c. Aplikasi ini tidak dapat dibangun disistem online.
- d. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan dengan menggunakan keyboard.
- e. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki *HighScore*.
- f. Menggunakan *Adobe Photoshop CS6* sebagai perancang *background*.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

- a. Menarik minat siswa-siswi sekolah dasar agar lebih giat lagi belajar.
- b. Aplikasi *game* ini dibuat agar siswa-siswi tidak bosan dengan kegiatan *quiz* yang ada disekolah.
- c. Aplikasi *game* ini dibuat hanya untuk sekolah dasar.

#### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

- a. Permainan *quiz* tingkat dasar ini dapat membantu siswa-siswi berpikir didalam proses belajar mengajar.
- b. Permainan *Quiz* tingkat dasar ini dapat menambah ilmu pengetahuan, serta memperluas wawasan penelitian dengan pengembangan kreatifitas.

- c. Permainan Quiz di desain sedemikian rupa agar menarik minat para siswa-siswi untuk memainkan permainan quiz ini.

#### **I.4. Metode Penelitian**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

##### **I.4.1. Analisa Sistem**

Mempelajari pembuatan game quiz yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan interaktif dan quiz tingkat dasar melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

#### **I.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan, membahas tentang pengertian Interkatif, Quiz, Microsoft Visual Studio 2010, dan Photoshop C6.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.