

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan salah satu perguruan tinggi di Bandar Lampung yang banyak diminati oleh calon mahasiswa dari seluruh wilayah Lampung. Perguruan tinggi ini mampu menyerap sejumlah kurang lebih 1200 mahasiswa di setiap tahunnya. Banyaknya mahasiswa yang diterima di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya perlu ditunjang dengan adanya fasilitas informasi yang memadai. Mahasiswa dari berbagai daerah banyak mencari informasi tentang kampus, baik jurusan dan program studi melalui media yang ada. Baik berupa media cetak maupun media online hadir sebagai sumber informasi yang update bagi mahasiswa. Informasi yang disampaikan melalui media online memang ditunjukkan bagi mahasiswa, namun materi informasi yang diangkat terbatas pada pemberitaan kampus. Akibatnya, mahasiswa belum bisa mengetahui gambaran lokasi wilayah kampus yang akan ditematinya.

Adanya akses internet saat ini sangat mendukung aktivitas pencarian yang dibutuhkan. Akses internet dipandang mahasiswa mampu memberikan informasi lebih cepat. Pemanfaatan akses internet bisa digunakan untuk mengenalkan informasi tentang kampus kepada mahasiswa. Pengelolaan internet dirasa perlu untuk mengenalkan informasi tentang kampus agar dapat diakses dari berbagai tempat. Melihat antusiasme calon mahasiswa yang ingin masuk Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya begitu besar maka diperlukan suatu media alternatif yang lebih interaktif.

Calon mahasiswa yang berasal dari luar daerah Bandar Lampung akan lebih mudah menjangkau informasi kampus melalui internet. Selain mudah dijangkau, calon mahasiswa akan mendapatkan informasi lebih cepat daripada harus datang ke kampus. Berbagai informasi bisa berisi mengenai lingkungan, kemahasiswaan, unit kegiatan mahasiswa, jurusan, laboratorium, dan perpustakaan. Informasi dasar ini berperan sebagai penunjang mahasiswa yang perlu diketahui sejak dini

agar memberikan pengalaman dan pengetahuan lebih awal bagi diri mahasiswa. Bukan hanya itu, informasi juga dapat mempermudah aktivitas mahasiswa selama berada di kampus. Kemampuan ini perlu didukung dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi guna mempermudah akses informasi bagi semua kalangan baik calon mahasiswa, mahasiswa, atau masyarakat luas.

Dalam tiga tahun terakhir kegiatan pengenalan tentang kampus lebih berfokus pada pertemuan tatap muka, dengan adanya fasilitas kampus berupa gedung Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB), aktivitas pengenalan kampus berupa Roadshow IIB Darmajaya (Goes to School) dan Orientasi Mahasiswa (ORIES) calon mahasiswa dapat mengetahui sedikit gambaran umum tentang IIB Darmajaya. Namun, pada tahun ini pengenalan kampus sedikit mengalami tantangan yang baru karena pada awal tahun wabah Coronavirus (COVID-19) mulai masuk ke Indonesia terutama Provinsi Lampung. Maka semua kegiatan tatap muka telah dibatasi dan beralih ke media online.

Melihat permasalahan penyampaian informasi kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang ada, maka ini menjadi modal dasar dalam sebuah penelitian dan pengembangan yang akan diangkat. Beberapa diantaranya dapat diketahui sebagai berikut : 1) belum adanya media informasi yang interaktif; 2) informasi mengenai kegiatan mahasiswa masih minim; 3) pandemi COVID-19 membuat kegiatan pengenalan kampus menjadi kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah aplikasi *Game* edukasi sebagai media informasi yang lebih interaktif. *Game* edukasi sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong calon mahasiswa untuk dapat mengetahui informasi kampus secara interaktif. Pengembangan aplikasi *Game* edukasi akan menampilkan informasi lingkungan kampus dalam bentuk yang berbeda, dengan menyisipkan konten animasi, video dan suara. Selain itu, adanya bantuan animasi diharapkan mampu memberikan kesan yang menyenangkan bagi pengguna dan memperjelas informasi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat mengangkat judul “Perangkat Lunak *Game* Edukasi IIB Darmajaya Menggunakan *Game Development Life Cycle*”. Penulis berharap, pembangunan *Game* ini mampu menjadi jawaban atas tantangan permasalahan kegiatan pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam *Game* ini dibatasi hanya pada *platform* android.
2. *Game* ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
3. *Game* ini termasuk jenis *Game* edukasi berupa visual novel dengan *genre slice of life* dimana karakter merepresentasikan kehidupan sehari-hari.
4. *Game* ini berfokus pada pengenalan gedung, jurusan (Teknik Informatika), peminatan, mata kuliah dan unit kegiatan mahasiswa di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya?
2. Bagaimanakah unjuk kerja aplikasi *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Mendeskripsikan unjuk kerja *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
3. Sebagai media pengenalan dan promosi kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
4. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian pembangunan *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya antara lain:

1. Memudahkan calon mahasiswa, mahasiswa, dan masyarakat luas untuk mengetahui informasi tentang Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Memberikan media informasi berupa *Game* edukasi sehingga akses informasi lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Menghadirkan *Game* edukasi pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya berbasis *android* yang dapat diunduh di playstore.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini menggunakan kerangka penulisan yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak *Game* edukasi.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Membahas metodologi yang digunakan dalam penelitian dalam perancangan pembangunan perangkat lunak *Game* edukasi pengenalan IIB Darmajaya menggunakan metode GDLC.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh, berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain perangkat lunak yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya.