

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sejarah merupakan bagian dari kehidupan manusia yang terjadi secara kronologis dan benar-benar terjadi pada masa lampau dengan didukung bukti-bukti yang nyata[1]. Ilmu sejarah merupakan ilmu yang diajarkan didunia pendidikan di Indonesia, dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Di dunia ini memiliki banyak sejarah seperti masa kerajaan, masa penjajahan, masuknya Islam ke Indonesia, atau sejarah tentang peperangan Islam pada zaman dahulu. Perang-perang yang terjadi pada masa lampau, salah satunya peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W. Beberapa perang yang terjadi baik yang dapat dimenangkan maupun tidak dapat dimenangkan, dan perang-perang tersebut tercatat dalam sejarah.

Masyarakat telah melupakan sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W., maka dari itu penting untuk mempelajari sejarah pada masa Nabi Muhammad S.A.W. Mempelajari sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W merupakan ilmu yang sangat penting bagi kita terutama umat islam, tidak hanya mempelajarinya tetapi kita dapat mendalaminya sebagai ilmu pengetahuan yang dapat membantu kita untuk membangun jiwa islam dalam hati kita yang hilang. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian masyarakat terhadap pembelajaran mengenai agama islam. Media pembelajaran dengan bermain permainan ini akan lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru ketika di bangku sekolah, karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.

Dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini, dan pengaruh yang sangat besar dalam menyampaikan segala jenis informasi yang ada di dunia ini dapat menjadi tolak ukur untuk menemukan berbagai cara agar setiap orang tidak dapat melupakan sejarah. Proses dalam menyampaikan informasi sudah tidak bisa diragukan lagi di kehidupan manusia termasuk generasi muda. Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi mampu meningkatkan efisiensi waktu, biaya dan tenaga serta mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang berkembang adalah *Game*. Pada dasarnya media permainan atau *game* diciptakan sebagai sarana hiburan, tetapi akan lebih baik jika *game* diciptakan sebagai sarana belajar agar supaya bisa lebih kreatif dalam berfikir.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain[1]. Munculnya

berbagai macam *game*, termasuk *game* edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita[2].

Maka dari itu ada baiknya jika ada permainan yang membantu dalam kegiatan mempelajari sejarah. Permainan yang akan dibuat ini merupakan permainan bergenre *Turn Based* yang menjelaskan tentang sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W. Permainan ini juga menjelaskan beberapa sejarah peperangan islam yang tidak dijelaskan secara lengkap saat di bangku sekolah.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pengguna mempelajari sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W dengan mudah?
- b. Bagaimana cara merancang aplikasi permainan yang dapat membantu untuk mempelajari sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammad S.A.W.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Aplikasi *game* ini ditujukan untuk umum.
- b. Aplikasi *game* ini diimplementasikan pada Android.
- c. Aplikasi *game* ini berupa *Single Player*.
- d. Aplikasi *game* ini berupa *game offline*.
- e. Aplikasi *game* ini hanya menceritakan perang Badar, Uhud dan Mu'tah.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Pengguna mempelajari sejarah peperangan Islam di masa Nabi Muhammadd S.A.W. dengan mudah
- b. Merancang suatu aplikasi permainan yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari sejarah peperangan islam.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode yang akan digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu *video*, artikel, *website*, *game* tentang sejarah peperangan Islam dan contoh *game Turn Based*. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.
- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data
Melakukan pencarian data-data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan.
- c. Tahap perancangan sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Mencari *game assets*, merancang *interface*, *database*, program, multimedia, poster, *video*, dll.
- d. Tahap implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- e. Tahap pengujian dan analisis
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.
- f. Tahap pembuatan laporan
Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Hafidh Ihsan F

Peran : Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang modul *active view*
- Menyelesaikan modul *active view*
- Pembuatan animasi
- Perancangan alur sistem

b. Chanly Septian

Peran : Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang modul *passive view*
- Menyelesaikan modul *passive view*
- Pembuatan poster, *video* promosi, *video* tutorial
- Dokumentasi