

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa termasuk android. Itu semua karena android banyak memberikan layanan gratis dan digunakan oleh banyak orang baik itu anak kecil maupun orang dewasa modern yang tentunya tidak ketinggalan zaman.

Jaman sekarang semua orang selalu ingin serba mudah, praktis, dan bahkan pengguna android pun telah banyak dipegang oleh anak-anak remaja ataupun anak kecil disemua kalangan, khususnya kepada orangtua yang modern yang bahkan memberikan gadget kepada anaknya yang belum cukup umur atau belum saatnya mengenal gadget.

Dari perkembangan jaman yang ada itulah penulis mencoba memanfaatkan layanan gratis yang disediakan oleh android untuk membuat sebuah game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android.

Aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah adalah suatu permainan edukatif yang berisi pembelajaran serta bermain dalam mengenalkan nama-nama buah. Aplikasi edukatif yang dirancang dan dibuat ini untuk mengenal dan merangsang daya pikir anak dalam hal mengingat nama-nama buah.

Dengan adanya aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah memudahkan orangtua untuk mengajarkan serta mengenalkan nama-nama buah terutama kepada anaknya ataupun anak kecil yang diajarkannya karena pada saat ini mayoritas anak sangat berhubungan dengan dunia permainan dan senang jika belajar sambil bermain.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi edukasi pengenalan nama-nama buah kepada anak yang memudahkan dalam pembelajaran mengetahui nama-nama buah

1.3 Rumusan masalah

1. Bagaimana cara membuat aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android ?
2. Bagaimana cara mengoperasikan aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah pada android ?
3. Apakah aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android dapat bekerja dengan baik ?

1.4 Batasan masalah

1. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android adalah Flash cs6
2. Aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android hanya berbentuk pengenalan dalam bentuk gambar, suara dan penjelasan nama
3. Aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android ini hanya memiliki jumlah 10 jenis nama buah
4. Aplikasi game ini merupakan aplikasi sederhana

1.5 Metodologi penelitian

Dalam melakukan metode penelitian pada pembuatan proyek akhir ini, penulisan menggunakan beberapa metode sebagai berikut

1. Studi literature

Pada metode ini merupakan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi. Informasi tersebut diperoleh dengan cara membaca literature, situs internet ataupun buku–buku yang mendukung dalam penulisan proyek akhir ini.

2. Perancangan dan Implementasi

Pada tahap ini penulis akan mencoba perancang aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android berdasarkan spesifikasi yang diinginkan.

3. Uji Coba Aplikasi

Untuk mengetahui apakah perancangan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan maka dilakukan pengujian sesuai standar yang ditentukan.

4. Analisis dan Hasil Perancangan

Pada metode ini merupakan analisa dan, hasil perancangan yang didapat setelah melakukan uji coba aplikasi tersebut dan membuat kesimpulan untuk penyusunan Proyek Akhir.

1.6 Sistematika penulisan

Secara umum sistematika penulisan tugas akhir terdiri dari bab–bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penulisan proyek akhir, maksud dan tujuan penulisan proyek akhir, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika yang digunakan dalam penulisan proyek akhir

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar dari masing - masing komponen penunjang beserta fungsinya yang digunakan dalam aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas mengenai prinsip kerja dari kinerja aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan langkah - langkah dan teknik pengujian yang digunakan dalam tahap perancangan, serta analisa system dari aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari pembuatan proyek akhir ini juga berisi tentang saran serta petunjuk untuk pengembangan ilmu pengetahuan.