

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Madura meruakan salah satu pulau yang terdiri dari 4 kabupaten, dimana setia kabupaten memiliki cirri khas tersendiri baik itu segi kebudayaan, kuliner, tempat-tempat penting, serta sejarahnya. Namun dengan adanya perkembangan zaman pada era modern ini pengetahuan masyarakat khususnya masyarakat Madura tentang ciri khas yang dimiliki pulau Madura sudah banyak terlupakan. Kebanyakan masyarakat saat ini lebih banyak menggunakan media elektronik yang canggih, sehingga pengetahuan tentang budaya sendiri terlupakan.

Game adalah permainan dimana banyak orang yang menyukainya sebagai media hiburan. Setiap permainan memiliki kelebihan dan keunikan sendiri tergantung pada pembuat game bagaimana dia mengkonsep permainan tersebut. Maraknya *game* yang berbasis *mobile* dapat memberikan kesan menarik pada konsumen, apalagi sekarang banyak *gadget* yang sudah menjadi *smartphone* atau *handphone* pintar yang banyak di perbincangkan, selain itu, banyak *programmer game* yang bersaing dalam dunia *mobile*.

Penelitian ini membahas tentang game jelajah Madura yang berbasis android. Game inii hanya dapat di operasikan pada system android saja, yang fungsinya untuk bermain dan belajar tentang Madura, seperti kebudayaan, dan kerajinan apa saja yang ada di setiap kota yang ada di pulau Madura. Kelebihan dari game ini adalah perbedaan gambar latar pada tiap soal menjadi *clue* atau sebagai petunjuk jawaban tentang soal tersebut

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka akan di identifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana aplikasi ini dapat mudah dijalankan serta dimengerti oleh pengguna?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat menjadi alat belajar pengetahuan tentang madura yang efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dapat terjadi, maka permasalahan tersebut akan dibatasi antara lain :

1. Aplikasi ini berisi pertanyaan tentang budaya, tradisi, dan kerajinan yang ada di Madura.
2. Aplikasi permainan ini hanya dapat di jalankan pada *gadget* atau komputer yang mendukung aplikasi untuk android.
3. Permainan ini dibagi menjadi 4 tempat yaitu kota Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep yang masing-masing kota tersebut mempunyai pertanyaan seputar kota itu.
4. Jawaban soal harus ditulis berupa kata-kata bukan dengan huruf A, B atau C.
5. Aplikasi ini dapat digunakan oleh umur 5 tahun ke atas yang dapat mengetahui pengetahuan seputar pulau Madura serta dapat menggunakan android.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat dapat membantu pengguna dalam pembelajaran tentang kebudayaan yang meliputi tradisi, kerajinan, kuliner, tempat bersejarah, serta tempat-tempat di Madura dalam bentuk *quis*.
2. Aplikasi ini dapat mengajak pengguna agar lebih tahu hal tentang Madura.