

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pada saat ini permainan tradisional sudah terlupakan. Teknologi semakin berkembang sehingga permainan tradisional tidak dimainkan lagi seperti dahulu, dimana sekarang akan hanya menjadi sejarah dalam hidup kita.

Berdasarkan dengan wawancara yang di lakukan, salah satu warga berpendapat bahwa permainan tradisional sudah tidak lagi dimainkan oleh anak – anak, dikarenakan anak – anak menggunakan ponsel android sebagai sarana bermain.

Menurut Kurniati “ Permainan tradisional akan dapat menambah potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa ”.

Dengan seiring perkembangan teknologi di zaman yang modern ini permainan tradisional terlupakan dan tergantikan oleh permainan yang sudah berbasis android.

Maka dari itu perlu dikenalkan kepada anak – anak tentang bagaimana permainan - permainan tradisional.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diangkat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan permainan – permainan tradisional Madura berbasis android.

2. Bagaimana mengenalkan permainan – permainan tradisional Madura melalui aplikasi android.

1. 3. Batasan Masalah

Batasan masalah sebagai berikut :

1. Game tradisional yang dikenalkan adalah permainan – permainan yang ada di Bluto, Sumenep, Madura.
2. Aplikasi ini berjalan pada system operasi android.

1. 4. Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah untuk memberikan pengetahuan tentang permainan – permainan tradisional yang sudah tidak lagi menjadi sarana permainan anak – anak.

1. 5. Manfaat

Adapun manfaat adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengenal kembali permainan – permainan tradisional.
2. Memberikan informasi mengenai permainan – permainan tradisional.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta batasan masalah.

BAB II DAFTAR PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar

berisi tentang game edukasi pengenalan alat transportasi untuk anak berbasis android.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem ini diuraikan secara rinci perancangan game edukasi pengenalan alat transportasi untuk anak berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, dan saran untuk pengembangan system.