

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Saat ini perkembangan dunia teknologi informatika dan multimedia yang begitu pesat telah memasuki setiap sendi-sendi kehidupan kita sehari-hari, baik dalam dunia usaha, dunia pendidikan maupun dunia hiburan.

Untuk dunia pendidikan sendiri, kita juga sudah memasuki era komputerisasi di mana saat ini banyak orang yang mendapatkan ilmunya bukan hanya sekedar di sekolah maupun di perguruan tinggi saja. Mereka bisa mendapatkan banyak ilmu melalui alat yang dinamakan komputer seperti belajar lewat internet maupun program software pendidikan.

Di samping itu, dunia pendidikan sekarang ini sering juga mengalami hambatan di mana niat baca terhadap buku pendidikan semakin berkurang. Oleh karena itu, sekarang banyak dikembangkan software pendidikan yang merupakan perpaduan antara unsur pendidikan dan permainan sehingga kita bisa belajar sambil bermain.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Perancangan**

Maksud perancangan ini adalah memahami cara-cara merancang suatu perangkat lunak (software) game komputer yang mengandung unsur pendidikan dan permainan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan demi meningkatkan dan mendukung dunia pendidikan.

### **1.3. Metode Perancangan Program**

Adapun metode perancangan program yang digunakan adalah bagaimana merancang suatu perangkat lunak (software) game pendidikan dengan mengembangkan aplikasi bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0, Enterprise Edition, Service Pack 5 (Sp5) serta DirectX versi 7.0 dan DirectX versi 8.0

### **1.4. Batasan Masalah**

Agar pembahasan bisa lebih terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan, perlu dibuat suatu batasan masalah, yaitu :

1. Perangkat lunak (software) ditulis dalam bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0, Enterprise Edition, Service Pack 5.
2. Menggunakan grafik antar muka dua dimensi (grafik 2D).
3. Menggunakan resolusi layar 800 x 600 dengan antar muka layar penuh (full screen).

### **1.5. Sistematika Pembahasan**

Agar dapat mempermudah penyusunan bab-bab yang akan disajikan, maka berikut ini adalah gambaran umum dari bab-bab tersebut.

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode perancangan program, batasan masalah, serta sistematika pembahasan.