KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat seperti sekarang ini memberikan banyak sekali manfaat yang membantu manusia dalam hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi ini dapat mempermudah atau bahkan menyelesaikan pekerjaan yang sering sekali dihadapi oleh manusia. Sering kali pekerjaan yang sebelumnya itu sulit sekali untuk dilakukan atau bahkan tidak dapat dilakukan, namun dengan adanya teknologi seperti sekarang ini, semuanya jadi mudah untuk dilakukan dan juga dapat menghasilkan hasil yang lebih memuaskan dan efektif dari sebelumnya.

Kita sebagai manusia haruslah bijak dalam penggunaan teknologi tersebut. Jika tidak, maka teknologi yang sudah berkembang hanya akan membuat otak kita semakin malas. Dengan berbagai macam kemudahan dari perkembangan teknologi tersebut, manusia semakin mencari banyak kemudahan dan aktivitas otak semakin menurun, sehingga memungkinkan otak untuk malas belajar.

Banyak sekali pemanfaatan teknologi yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan kita sehari-hari. Seperti contohnya dalam dunia pendidikan generasi muda, yang dimana sudah mulai digunakan untuk sekarang ini yaitu pemanfaatan *Game Base Learning* yang memanfaatkan *game* untuk media belajar yang menarik sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam dunia pendidikan, seringkali ditemui faktor-faktor yang menyebabkan generasi muda malas belajar, seperti banyaknya mata pejaran yang harus dipelajari, begitu kompleks sehingga otak mudah memberi menolak. Dengan adanya masalah seperti ini,

maka dari itu Penulis bermaksud untuk mengurangi dampak dari faktor tersebut dengan membuat aplikasi berbasis Android yang membuat generasi muda tertarik untuk belajar secara *non-educational* dengan metode pembelajaran yang baru. Dengan aplikasi ini diharapkan penggunanya agar dapat meningkatkan aktivitas otak dalam menghadapi sebuah kasus, interaksi antar pemain dengan lingkungan yang dihadapinya. Adapun judul penelitiannya adalah Perancangan *Game Platfromed* untuk Peningkatan Reflek Otak Berbasis Android.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berikut adalah beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

a. Kemudahan teknologi membuat aktivitas otak berkurang dalam mengatasi sebuah masalah

b. Rumitnya sebuah masalah membuat otak mengalami penolakan

2. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang ada dan agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini dibatasi dengan hal sebagai berikut:

a. Dalam mengatasi sebuah masalah perlu cepat tanggap yaitu reflek otak untuk menangkap, mengolah dan menyelesaikan masalah

b. Pemahaman sifat otak, dengan mengurangi kompleksitas yang diterima otak

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi yang dapat meningkatkan reflek otak dalam menyelesaikan suatu permasalahan

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

a. Menerima respon positif dalam meningkatkan reflek otak

b. Dapat menerima masukan dengan lebih mudah

2. Bagi Penulis

a. Memahami faktor peningkatan relek otak

b. Memahami sifat otak dalam menerima masukan

3. Bagi Pengembang Aplikasi

a. Menyediakan fasilitas dalam mengembangkan kreativitas generasi muda untuk manyalurkan ide-ide baru lewat pengembangan aplikasi *game-based learning*

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie