

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi sekarang menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat dikarenakan pemanfaatannya yang sudah mencakup hampir semua aspek dalam kehidupan sehari-hari. Begitu juga dengan aktivitas masyarakat yang dipermudah dengan hadirnya teknologi di era society 4.0. Perkembangan teknologi berjalan dengan sangat cepat terutama pada media komunikasi di *internet*, pemanfaatannya pada berbagai sektor kehidupan dan bersamaannya dengan perkembangannya yang sangat cepat. Pertemuan yang di lakukan di masa pandemi covid 19 harus beradaptasi dengan menggunakan metode pertemuan jarak jauh yang merupakan proses pertemuan dimana pembicara dan lawan bicara tidak bertemu secara langsung melainkan menggunakan sebuah platform digital yang merupakan suatu program yang dapat menyediakan sebuah wadah untuk memudahkan pengguna dalam penggunaannya, platform digital dapat menunjang dalam keberhasilan dalam pertemuan jarak jauh. Data hasil wawancara yang dilakukan oleh Muhamad Hasbi Assidiqi terdapat tiga platform digital yang sering digunakan adalah Whatsapp group, Fasilitas Google (Google Classroom, Google Form, dan Google meet) dan Zoom Cloud Meeting (Assidiqi and Sumarni, 2020) ketiga platform tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing masing tetapi platform tersebut sama sama cocok untuk digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Pada salah satu contoh pertemuan yang di adakan online ada di dunia pendidikan pertemuan online terkadang siswa merasa cemas jika kesulitan mengikuti pembelajaran *online* salah satunya faktornya perbedaan akses teknologi yang dimiliki siswa membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran *online*. Selain itu siswa juga melakukan diskusi atau konsultasi dengan guru dan teman temannya untuk mengerjakan tugas atau pun berdiskusi tentang materi yang sulit, karena tidak semua siswa memiliki daya tangkap atau pemahaman yang sama (Dwi Hardani, 2020).

Tidak hanya dalam dunia pembelajaran tetapi konteks transformasi digital juga terjadi pada semua bidang yang terpengaruh dalam pada masa pandemi, seperti pada dunia bisnis dan juga sebuah organisasi. Perubahan dalam komunikasi juga dirasakan seperti diperlukanya adaptasi terhadap pertemuan yang dilakukan secara *online*. Pertemuan yang di lakukan seharusnya bukan menjadi hal yang di hindari atau di jenuhkan, peretemuan seharusnya dibuat menjadi sesuatu yang menyenangkan supaya para anggota pada pertemuan tersebut dapat secara maksimal dalam berkomunikasi kepada lawan bicaranya.

Game merupakan platform hiburan yang menjadi banyak pilihan yang digunakan untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Selain menjadi platform hiburan, *game* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak dan juga meningkatkan kreatifitas seseorang.

Ada keunikan lebih tentang sebuah *game* yang membuat anak-anak menjadi 'ketagihan' ketika bermain selama berjam-jam, keunikan tersebut bisa ditiru pada saat mengikuti pertemuan *online* mereka, karena itulah penulis menggunakan teknologi dengan fokus pada *game* dan tentang bagaimana dapat menggunakan sebuah platform *game* secara menguntungkan di pertemuan *online* mereka (Linda Cooper, 2017).

Sebuah platfrom game bisa digunakan pada pertemuan online dengan tampilan yang menarik dapat membuat pengguna merasa nyaman saat pertemuan *online*, Peran teknologi dalam penggunaanya dalam konteks sosial membuat banyak kesenangan dan motivasi dalam penggunaanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibangun sebuah Sistem Informasi **Platform Virtual Meeting Berbentuk Game 2D**. Kegunaanya yang bukan hanya digunakan untuk sekedar media hiburan maka sebuah *game* juga digunakan untuk sarana *virtual meeting* yang dapat membuat pengalaman pertemuan *online* lebih menarik dan juga efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan bagaimana membangun sebuah Platform *Virtual Meeting* yang dapat digunakan untuk kelas *online* dan juga pertemuan *online* dengan menggunakan platform *game* 2D untuk membuat pertemuan *online* menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dipusatkan dalam perancangan dan pembuatan Platform *Virtual Meeting* Berbentuk *Game* 2D Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berfokus untuk pertemuan *online* untuk para pengguna bukan berfokus pada permainan.
2. Konektifitas yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Dux adalah *local network*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis merancang sebuah Platform *Virtual Meeting* adalah untuk membuat suatu wadah untuk pertemuan *online* yang berbentuk *game* yang dapat digunakan untuk pengguna untuk membuat pertemuan *online* yang interaktif, efektif dan menarik.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan antara lain adalah:

1. Manfaat bagi Penulis
Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang perancangan sistem pembuatan *game*. Dan pengembangan sebuah platform *game*.
2. Manfaat bagi pengguna
Dengan dibuatnya Platform *Virtual Meeting* dapat menjadi sebuah alternatif pilihan dan juga mempermudah dan membuat pengalaman pertemuan *online* menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan

membuat pengguna tidak merasa bosan ketika pertemuan *online* berlangsung.

1.6. Luaran Penelitian

Dengan adanya platform *dux* bisa mengubah suasana dalam pertemuan *online*, yang biasanya pertemuan *online* dipenuhi rasa jenuh atau bosan ketika terlalu lama, dan juga diharapkan platform *dux* bisa di gunakan pelajar, pengajar dan juga seluruh pengguna yang menggunakan media dalam pertemuannya secara *online*.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pembuka dari penulisan ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran penelitian dan sistematika penulisan yaitu penjelasan mengenai setiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung pengembangan topik penelitian yang dipilih oleh penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem yang digunakan dari awal pembuatan laporan hingga akhir pembuatan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dari penelitian akan di buat untuk pembangunan sistem dan hasil dari pembangunan sistem yang penulis kembangkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis membuat kesimpulan dan saran atas pengembangan aplikasi dan usulan yang diajukan oleh penulis atas laporan penelitian yang sudah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN