

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung adalah salah satu penyelenggara urusan pemerintah provinsi dalam bidang pariwisata dan ekonomi kreatif menurut kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam melaksanakan tugas tersebut selain menjadi penyelenggara dan untuk memonitoring, dinas pariwisata juga harus mempromosikan pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Ada banyak sarana atau media yang dapat dimanfaatkan dalam mempromosikan pariwisata khususnya pantai salah satunya dengan *Game* edukasi pengenalan pariwisata pantai.

Game merupakan sebuah aplikasi permainan, yang melalui permainan tersebut, terdapat materi-materi ataupun informasi yang bersifat mendidik (Alam 2014). Salah satu contoh *game* yaitu *Game Puzzle*. *Game Puzzle* merupakan permainan yang menggunakan logika untuk dapat menyelesaikannya, dengan cara menyusun beberapa potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Terdapat beberapa metode untuk membuat sebuah *game puzzle* tersebut diantaranya metode *Steepest Ascent Hill Climbing*.

Metode *Steepest Ascent Hill Climbing* merupakan suatu metode pencarian berdasarkan nilai heuristik suatu fungsi yang memberikan nilai untuk perkiraan suatu solusi, metode ini sering digunakan untuk permasalahan optimasi. Salah satu penerapannya adalah untuk mencari rute terpendek dengan cara memaksimalkan atau meminimumkan nilai dari fungsi optimasi yang ada. Jadi

prinsip dasar dari metode ini adalah mencari kenaikan paling tinggi dari keadaan sekitar untuk mencapai titik optimasi.

Banyaknya masyarakat yang belum mengetahui informasi mengenai pariwisata pantai yang ada di provinsi Lampung membuat Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif selaku penyelenggara mengalami kendala dalam memberikan informasi tersebut. Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi *mobile* yang berfokus pada *game puzzle* menggunakan metode algoritma *steepest ascent hill climbing* sebagai media mengenai pengenalan pariwisata.

Dari pemaparan diatas, penulis melakukan penelitian yang berjudul ***Rancang Bangun Game Puzzle Menggunakan Metode Steepest Ascent Hill Climbing Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Pantai Di Lampung.*** Dimana tujuan dari pembuatan *game* ini untuk memberikan solusi dari kendala yang dialami Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam mempromosikan pariwisata serta sebagai media pengenalan bagi masyarakat khususnya bagi para wisatawan baik lokal ataupun mancanegara agar lebih mudah dalam mencari informasi tentang objek wisata pantai yang ada di provinsi Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode *Steepest Ascent Hill Climbing* dalam membangun *game puzzle*?
2. Bagaimana metode *Steepest Ascent Hill Climbing* kaitannya dalam rancang *game puzzle*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari dilakukannya penelitian ini, penulis memiliki beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai diantaranya:

1. Dapat membantu kendala yang terjadi pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif provinsi Lampung mengenai cara mempromosikan pariwisata melalui media *Game Puzzle*.
2. Menghasilkan *game puzzle* yang dapat berguna bagi pengguna sebagai media pengenalan pariwisata pantai yang ada di Lampung.
3. Dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang pariwisata pantai yang ada di Lampung dengan media *game puzzle*.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Agar penulisan ini mengarah pada pembahasan yang diharapkan dan terfokus pada permasalahan yang telah ditentukan, serta tidak terjadi pengertian yang hilang karena ruang lingkup yang terlalu luas, maka perlu adanya pembahasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah Aplikasi rancang bangun *game puzzle* ini hanya sebatas mengimplementasikan metode *steepest ascent hill climbing* dalam merancang *game puzzle*.

1.5 Manfaat dan Kontribusi Penelitian

1.5.1 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dengan dibangunnya sebuah *game puzzle* sebagai media pengenalan pariwisata pantai yang ada di

lampung agar dapat memberikan informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke lampung khususnya pariwisata pantai.

1.5.2 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para wisatawan mengenai pariwisata pantai yang ada di lampung dan menambah minat mereka untuk lebih menjelajah wisata pantai yang ada serta memberikan sumbangan ide bagi pengembangan *game puzzle* yang akan dibuat sebagai media penunjang promosi wisata pantai yang ada di lampung.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian tentang *game puzzle* telah banyak dilakukan sebelumnya. Dari penelitian yang sudah dilakukan mengenai *game puzzle*, penelitian tentang pengenalan pariwisata pantai di lampung belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun perbandingan dan kontribusi penelitian yang telah dilakukan pada penelitian terdahulu terdapat pada Tabel 1.1. dibawah ini.

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Implementasi Penelitian	Perbedaan Penelitian
Wisnu Uriawan ,dkk (2015)	Pembuatan <i>Game Slider Puzzle</i> Menggunakan Metode <i>Steepest Ascent hill Climbing</i> Berbasis <i>Android</i>	<i>Steepest Ascent hill Climbing</i>	Metode <i>Steepest Ascent Hill Climbing</i> telah berhasil diterapkan dalam game <i>slider puzzle</i> basis <i>Android</i> .	Pengenalan Karakter, tempat dan orang	Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Uriawan menggunakan metode <i>Steepest Ascent Hill Climbing</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode <i>waterfall</i>

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian (Lanjutan)

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Implementasi Penelitian	Perbedaan Penelitian
Elsy Candra Yani, dkk(2016)	Rancang Bangun Aplikasi Edugame Slider Puzzle Keanekaragaman Budaya Bengkulu Dengan Menggunakan Linear Congruent Method (LCM)	Linear Congruent Method	Aplikasi <i>edugame slider puzzle</i> keanekaragaman budaya Bengkulu dengan <i>Linear Congruent Method (LCM)</i> pada platform android telah berhasil dibangun dengan hasil persentase pengujian <i>black box</i> pada <i>alpha testing</i> sebesar 77,36% aktivitas berhasil.	Pengenalan Keanekaragaman Budaya Bengkulu	Penelitian yang dilakukan oleh Elsy Candra menggunakan metode Linear Congruent Method sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall
Sari Fatiqah, dkk (2017)	Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan <i>Algoritma Fisher Yates Shufle</i>	Algoritma Fisher Yates Shufle	Algoritma <i>Fisher-Yates Shuffle</i> mempunyai kelebihan yaitu pengacakannya yang sederhana dan pengacakan yang optimal.	Pengenalan Kebudayaan Adat istiadat di Sulawesi Tenggara	Penelitian yang dilakukan oleh Sari Fatiqah menggunakan metode <i>Algoritma Fisher-Yates Shuffle</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall
Latus Hermawan, dkk(2013)	Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi <i>Puzzle</i>	Algoritma A*	Penerapan Algoritma A* Pada Aplikasi <i>Puzzle</i> ini dapat membantu pemain dalam memainkan permainan secara cepat dan tanpa menghabiskan waktu yang cukup lama.	Pencarian Jalan terbaik menggunakan Algoritma A* Pada Aplikasi <i>Puzzle</i>	Penelitian yang dilakukan oleh Latus Hermawan menggunakan metode Algoritma A* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian (Lanjutan)

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Implementasi Penelitian	Perbedaan Penelitian
Hairul Anam dkk(2017)	Penerapan Metode Steepest Ascent Hill Climb pada Permainan Puzzle	Steepest Ascent Hill Climbing	Metode <i>steepest ascent hill climbing</i> bisa diterapkan dalam permainan <i>puzzle</i> dengan mempertimbangkan nilai heuristik dari langkah selanjutnya.	Penggunaan metode <i>steepest ascent hill climbing</i> untuk mencapai posisi terbaiuk yang di inginkan bisa di sebut global optium	Penelitian yang dilakukan oleh Hairul Anam menggunakan metode <i>steepest ascent hill climbing</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall