

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, khususnya *game Android*. *Game Android* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi semua kalangan baik tua, muda, pria maupun wanita. Hal ini membuat para *developer game* memiliki kesempatan dan peluang yang sangat besar.

Sistem operasi mobile yang cukup populer dan banyak diminati pada saat ini adalah Android. Sistem operasi Android adalah platform populer dan fleksibel yang paling banyak diminati pada perangkat mobile. Android adalah sistem operasi berbasis linux yang di rancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual berpikir. Aplikasi *game* saat ini sudah menjadi hiburan tanpa batasan umur mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, pria maupun wanita. Bagi sebagian orang memainkan *game* tidak hanya untuk menghibur dan mengisi waktu luang, tetapi bermain *game* juga dapat mengasah kemampuan berpikir otak.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *Arcade Game* yaitu *ALO Speed Count*. *Game* yang tanpa ujung dan semata-mata untuk mengejar nilai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka di dapat sebuah rumusan masalah, bagaimana merancang dan mengimplementasikan *game mobile* ALO Speed Count Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu solusi dari masalah yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi *game* yang dapat menghibur dan mengasah kecepatan berpikir otak.
2. *Game* ALO Speed Count ini dibuat menggunakan software Construct 2 sebagai software utamanya.
3. Kategori *game* ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
4. Sasaran player untuk *game* ini adalah semua umur.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah untuk membuat aplikasi mobile ALO Speed Count berbasis android sebagai media pembelajaran sekaligus bermain.
2. Memberikan suatu *game* application android yang lebih menarik, menghibur dan mengasah kecepatan berhitung.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *waterfall* model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementasion and testing dan maintenance.*

1.5.1 Requirements

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan system yang akan di aplikasikan ke dalam bentuk software.

1.5.2 Analysis

Tahap analisis ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem.

1.5.3 Design

Pada proses ini akan dilakukan perancangan system yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibuat.

1.5.4 Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap design, yang nantinya akan dikebangkan menjadi program yang nyata.

1.5.5 Implementasi and Testing

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap coding. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

1.5.6 Maintenance

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan di bahas mengenai gambaran umum, tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud (tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV: IMPELENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan hasil dari perancangan *game*, implementasi yang telah dibuat dan pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.