

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game atau permainan adalah suatu kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat suatu peraturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refresing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai *lifestyle* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan.

Dengan ini, penulis ingin mengangkat sebuah tema pemrograman game di smartphone yang cukup tren saat ini, yaitu Android. Seperti telah kita ketahui, perkembangan teknologi Android cukup pesat dan menjanjikan untuk dijadikan ladang bisnis. Salah satunya adalah bidang entertainment, khususnya game. Karena Android memiliki basic bahasa pemrograman Java.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dibuatlah aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul "**Pembuatan Game Crazy Hunter 2014 Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara membuat Game Crazy Hunter 2014 Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah saya buat di atas, dibuatlah batasan masalah untuk mencegah melebarinya pembahasan yang telah ditentukan. Batasan masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dimainkan single player.
2. Aplikasi ini dimainkan secara offline.
3. Aplikasi ini berisi 4 level.
4. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal versi 2.3.6 (Gingerbread).
5. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu game maker studio.
6. Aplikasi ini tidak menggunakan *database*.
7. Resolusi gambar yang digunakan adalah 600x800dip, 300x300 dip, 300x100 dip, 70x70 dip.
8. Target aplikasi ini adalah *smartphone* dengan ukuran layar 2,7 inci sampai 5,4 inci.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian saya ini antara lain.

1. Menyelesaikan kuliah di STMIK AMIKOM dan mendapatkan gelar sarjana S1.
2. Membuat game yang dapat dijalankan di operasi sistem Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang saya buat ini adalah sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.
2. Memperluas wawasan dan pandangan mahasiswa/mahasiswi terhadap prospek kemajuan teknologi dan perkembangan game Android.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan saya gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

2. Analisis

Analisis digunakan untuk merancang gambaran aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan sehingga memenuhi kebutuhan konsumen atau user. Sehingga mempermudah dalam perancangan aplikasi.

3. Perancangan

Tahapan ini berupa proses perancangan desain aplikasi serta penulisan listing program yang akan dibuat.

4. Implementasi dan uji coba

Proses ini bertujuan untuk menguji aplikasi. Apakah masih terdapat *bug* dalam aplikasi tersebut atau aplikasi yang dibuat sudah bisa berfungsi dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, selain itu pada bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.