

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan dunia digital pada saat ini kebutuhan masyarakat akan sebuah aplikasi menjadi semakin tinggi. salah satunya jenis aplikasi yang paling banyak di gunakan adalah program aplikasi permainan. Program permainan (*game*) merupakan salah satu implementasi dari bidang ilmu komputer, dimana program permainan pada masa kini sudah sangat pesat. Di era sekarang ini mayoritas masyarakat sudah memiliki *handphone* diantara pengguna *handphone* dan sebagian besar sudah menggunakan *Smartphone* karena harga *smartphone* yang sudah semakin terjangkau dan *Smartphone* menjadi semacam tren tersendiri.

Mayoritas pengguna *Smartphone* menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan *Smartphone* dalam program permainan. Menurut laporan yang dikeluarkan perusahaan analisis Flurry, pengguna *smartphone* menghabiskan 2 jam 38 menit, dengan 32 persen dari waktu itu digunakan untuk bermain game. Demikian dilansir dari www.pocket-lint.com, Jumat (5/4/2013)

Game merupakan salah satu lahan bisnis yang sangat menjanjikan, dilihat dari segi user , hampir semua kalangan dari pelajar maupun pekerja segala usia semua menyukai *game* . pangsa pasar yang luas menjadikan *game* sebagai industri kreatif yang sangat potensial untuk di kembangkan

Di tengah banyaknya Game *Console*, Game *Hanheld* maupun Game *PC*(*Personal Coputer*), *Mobile Game* mempunyai pasar tersendiri dikarenakan pengguna *Smartphone* yang sangat pesat

Berdasarkan laporan yang dilansir perusahaan analis Flurry, baik iOS maupun Android ternyata telah menguasai mayoritas pangsa pasar game *mobile*. dan salah satu keunggulan Android dari sistem operasi lain adalah Android bersifat open source sehingga mudah untuk memperoleh dukungan dalam pengembangan aplikasi secara gratis

Keuntungan tersendiri memainkan mobile game adalah portabilitas, yaitu player dapat bermain game dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai mobile devices yang mampu menjalankan mobile *games*.

oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul "Perancangan Dan Pembuatan Game " Rifle Firer" Berbasis Android" Game ini merupakan salah satu *game* jenis shooting dimana yaitu berfokus pada fokus dan kecepatan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan dalam setiap levelnya. Tujuan permainan ini adalah menyelesaikan misi dengan rintangan Dalam setiap *level*,

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat *Game Rifle Firer*

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini ber-*genre Shooter*
2. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
3. Game ini tanpa score hanya sebatas menyelesaikan misi

4. Hanya terdapat 5 misi dalam game ini
5. Software yang digunakan Game Maker Studio dan Corel Draw X6 Untuk Pengolah grafisnya
6. Game ini dirancang Untuk Android versi versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) ke atas
7. Dalam Penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah :

- Merancang dan Membangun game "Rifle Firer" dengan platform Android Mobile.
- Mengasah kemampuan player dalam menyelesaikan Misi dan Rintangan pada game.
- Sebagai syarat meraih gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi Penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.

2. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan pada saat beraktifitas dan dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode metodologi pengembangan Aplikasi yang terdiri dari 6 tahap, yaitu:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak *paralel*.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.



1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, dan dasar teori perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan Aplikasi, tentang pemodelan aplikasi menggunakan UML.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre *game*, rincian *game* (karakter-karakter yang terdapat pada *game* tersebut), dan arsitektur *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat, pengujian untuk game project berupa *blackbox testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.