

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, produksi game sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang mobile atau yang biasa disebut dengan handphone. Mobile sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya game mobile mempermudah setiap orang bisa bermain game kapan saja melalui alat mobile yang dimilikinya. Salah satu mobile yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu mobile android, karena sistem operasinya yang gratis.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile, yang biasanya digunakan pada handphone, smartphone, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi open source, Android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis mobile, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi game.

Game android memiliki berbagai macam genre, dan salah satunya adalah game kategori "Casual Game", yang dalam memainkannya dibutuhkan kecepatan dan ketelitian yang lebih dibandingkan genre game lainnya. Dilengkapi dengan SQLite maka game tersebut akan lebih menarik dan berkesan untuk dimainkan baik kalangan muda maupun kalangan dewasa.

SQLite merupakan embedded database yang sangat populer. Banyak perusahaan seperti adobe, apple, google, sun dan Symbian serta Mozilla, php dan python menggunakan SQLite. Android memasukkann SQLite ke dalam runtime

Android, sehingga setiap aplikasi Android dapat memanfaatkan database SQLite, software database ini juga digunakan dalam merancang dan membuat game, terutama untuk menghitung perolehan score dan lainya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada di atas tersebut, maka dapat diambil sebuah rumusan masalahnya yaitu : Bagaimana membuat game Petualangan Bon dan Bin untuk android menggunakan database SQLite offline?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan game android kategori "Casual Game" untuk orang berusia 8 tahun sampai 30 tahun.
2. Pembuatan Game Bon dan Bin yang meliputi:
 - a. Pembuatan gambar- gambar yang dibutuhkan pada pembuatan game.
 - b. Pembuatan batas gerak karakter.
 - c. Penentuan peletakkan:
 - Posisi awal karakter.
 - Posisi dan perulangan Lintasan.
 - Posisi rintangan yang akan dihadapi.
 - d. Pembuatan peraturan permainan pada Game.

- e. Perhitungan Score dengan SQLite database.
3. Software yang digunakan :
- a. Corel Draw X5.
 - b. Adobe Photoshop CS5.
 - c. Microsoft Windows 7.
 - d. Eclipse.
 - e. Java.

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam pembuatan Game ini, termasuk mengenai coding dan penginstalan software.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah game yang berkualitas yaitu Game Petualangan Bon dan Bin yang dapat dimainkan oleh semua orang di mobile android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata yang berkualitas, untuk membantu dan mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun Game, sehingga dapat menghasilkan suatu karya game yang berkualitas.
3. Mengembangkan ilmu yang diperoleh dari pendidikan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya yang berhubungan dengan pemrograman.
4. Menambah keragaman pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Memberikan informasi tentang bagaimana cara membuat game.
6. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang khususnya di bidang pembuatan game.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Analisis dari beberapa game yang telah ada.

Melakukan analisis dari berbagai macam game yang telah ada, agar game yang dihasilkan lebih menarik dan menghibur.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan isi penelitian, dan mengumpulkan informasi yang bisa dibuat sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

3. Metode Eksperimental

Melakukan uji coba game, apakah game yang dibuat bisa dimainkan sesuai dengan rancangan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai macam konsep dasar pembuatan game, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam membuat game.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan Game, serta perancangan komponen – komponen yang menyusun Game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik di masa mendatang.

