

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi di dunia semakin pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. Personal Computer (PC) game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang dibuat menggunakan flash, jenisnya pun

bermacam-macam. Ada beberapa game yang terkadang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi flash dengan kemampuan logika ActionScript, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternatif agar user dapat melakukan untuk mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi. Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu flash.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat game dengan mengangkat judul "Perancangan dan Pembuatan Game The Last Bullet Menggunakan Adobe Flash CS3".

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat game "The Last Bullet" menggunakan Adobe Flash CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini terdiri dari 5 level permainan.
2. Game ini memiliki main menu: *Play*, *Highscore*, *Help* dan *Exit*.
3. Game ini bersifat *single player*.
4. Software yang digunakan adobe Flash CS3.

5. Jenis gambar yang digunakan berupa gambar 2D.
6. Game ini dimainkan secara offline.
7. Input dalam game ini berupa mouse.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program stars I Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat game bergenre *shooting* dengan nama "The Last Bullet".
3. Mengembangkan sebuah game *shooting* berbasis Flash

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah:

1. Manfaat Bagi Penulis:
 - a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* serta mampu mengembangkannya sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.
2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum:

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi mereka untuk mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *waterfall model* yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing* dan *maintenance*.

a. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

b. *Analysis*

Tahap *analysis* ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem.

c. *Design*

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

d. *Coding*

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

e. *Implementation 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.

f. *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori, definisi dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, *flowchart* sistem, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun serta *Asset* Yang Digunakan dari *game*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

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

