

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game bukanlah hal yang tabu di mata masyarakat Indonesia. Hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan game. Game secara alami adalah bagian dari kehidupan manusia. Hal ini didasarkan kenyataan bahwa manusia sangat menyukai sebuah permainan..

Sebuah game yang ada dalam perangkat bergerak tentu dapat memberikan hiburan yang menarik kepada para pecinta game. Karena mereka dapat bermain game dimana saja secara praktis dan mudah. Kesederhanaan dalam bermain game namun tidak membosankan, serta dapat membuat pemain ingin kembali memainkan game tersebut. Oleh karena itu berbagai pendekatan terus dikembangkan untuk membuat sebuah game yang dapat dimainkan dalam perangkat bergerak atau mobile yang menarik, salah satunya berbasis Android. Android adalah sistem operasi untuk perangkat bergerak yang berbasis Linux. Meski kemunculan sistem operasi besutan Google ini sudah ada sejak beberapa tahun lalu, namun Android baru populer belakangan ini. Ini tidak lepas dari banyaknya ponsel berbasis Android yang beredar di pasaran. Android merupakan sistem operasi yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri secara bebas.

Oleh karena itu penulis akan membangun skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan game "Balbur" berbasis android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membangun game Balbur yang mempunyai nilai menarik dimata para penggemar game smartphone android,

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar tidak keluar dari pokok permasalahan yang menjadi pembahasan pada penelitian ini, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

- a) Game bertipe dua dimensi.
- b) Game berjalan di smartphone bersistem operasi android
- c) Game ini memiliki main menu: play, highscore, dan help.
- d) Game ini dibuat menggunakan software Adobe Photoshop, game maker studio,, Android Sdk,Android Ngk
- e) Game ini bergenre casual game yang bisa dimainkan untuk semua kalangan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut

1. Merupakan syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Sistem Informasi dan memperoleh gelar sarjana computer di STIMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Membuat sebuah game "Balbur" berbasis android yang nantinya diharapkan mampu diaplikasikan dalam smartphone.
3. Dapat dijadikan referensi bagi adik angkatan mengenai perancangan dan pembuatan game berbasis android
4. Sebagai syarat kelulusan program SI (Strata-1) jurusan Sistem Informasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan dan pembuatan game ini yaitu:

1. Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan dalam penyajian informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Selain itu juga menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah game yang nantinya dapat diaplikasikan/ instal pada smartphone berbasis android yang dimiliki pengguna.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Studi Literatur

Tahap ini dilakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan pembuatan game android "Balbur".

2. Perancangan

Tahap ini dilakukan perancangan pembuatan game android “Balbur” yang merupakan representasi dari system program yang dibangun

3. Implementasi

Pada tahap ini menyesuaikan dengan perancangan system untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja dengan efektif sesuai dengan yang diinginkan

4. Uji coba

Pengujian dan analisis system berdasarkan kinerja game. Pengujian bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya aplikasi game yang dibuat melalui analisis dari para pemain game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang dibahas dalam membangun game tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisi tentang tentang analisis kebutuhan game, analisis kelayakan game dan perancangan game yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan game yang dibangun

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

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 berisi kesimpulan dari uraian dan pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran