

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekuatan Android sudah mencapai ratusan juta perangkat mobile di lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Ini adalah basis terpasang terbesar dari platform mobile dan tumbuh cepat setiap harinya. Android memberi anda sebuah platform kelas dunia untuk membuat aplikasi dan game untuk pengguna Android lainnya, serta pasar terbuka untuk mendistribusikan ke mereka langsung melalui Google Play. Keterbukaan Android telah membuatnya menjadi favorit bagi konsumen dan pengembang, hal ini mendorong pertumbuhan yang kuat dalam konsumsi aplikasi. Pengguna Android mengunduh lebih dari 1,5 miliar aplikasi dan game dari Google Play setiap bulan.¹

Dalam laporannya Appfigures sebuah layanan analisa yang memonitor data dari ribuan aplikasi yang digunakan pada platform, Play Store kini memiliki 1,43 juta aplikasi Android berbanding 1,21 juta yang terdapat di Apple App Store. Play Store mencatat pertumbuhan jumlah aplikasi lebih dari 200 persen. Sedangkan, App Store juga mencatat pertumbuhan yang tinggi namun masih di bawah Play Store, hampir 160 persen.

Play Store juga unggul dalam hal pertumbuhan komunitas pengembang aplikasinya (developer). Untuk soal ini, Google Play Store sudah mengalahkan Apple selama tiga tahun berturut-turut. Saat ini, aplikasi-aplikasi Android di Play

¹ <https://developer.android.com/about/index.html>. diakses pada tanggal 9 Maret 2015

Store tercatat dikembangkan oleh lebih dari 388.000 developer dari seluruh dunia.²

Atas dasar itulah penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang Game Maker Studio sebagai *software* pendukung dalam membuat sebuah *game* dengan judul **“Anallsis dan Pembuatan Game Swordman’s Kitchen Berbasis Android”** berdasarkan fakta diatas,sudah tidak diragukan lagi bahwa game atau aplikasi berbasis Android saat ini telah menjadi vital dan digunakan oleh sebagian besar pengguna smartphone di seluruh dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana membuat *game Swordman’s Kitchen* berbasis android dengan menggunakan Game Maker Studio?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini hanya dimainkan oleh satu pemain (single player).
2. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. Pemain bisa menambahkan senjata bantuan dengan cara menukar dengan nilai yang didapatkan dalam game.

² [Http://m.tribunnews.com/techno/2015/01/15/populasi-aplikasi-di-google-play-store-kalahkan-app-store](http://m.tribunnews.com/techno/2015/01/15/populasi-aplikasi-di-google-play-store-kalahkan-app-store), diakses pada tanggal 9 Maret 2015

4. Game dibuat dengan menggunakan Game Maker Studio serta Corel Draw X5 dan Adobe Photoshop CS5 sebagai pengolah gambarnya.

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. Membuat sebuah *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan sarana bermain.
3. Membuat game berbasis Android sebagai sebuah karya di bidang pemrograman.
4. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan mengenai software Game Maker

Studio, Corel Draw, dan Adobe Photoshop.

2. Bagi Masyarakat Umum

- a. Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan.
- b. Sebagai referensi pembelajaran dalam perancangan dan 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.

Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Studi (Literatur)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

1.6.2 Metode Kepustakaan

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

1.6.3 Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *game*, pengujian, dan implementasi *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.