

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi tidak bisa terhindari lagi perkembangannya, dengan pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dapat menjadikan industri informasi semakin mendapat tempat di dunia industri. Mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut adanya sarana yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Salah satu industri IT yang berkembang sangat pesat adalah Game Development.

Game *18 WoS Haulin* adalah game simulasi truk yang di buat oleh *SCS Software* yang berplatform PC (Personal Computer), Game *18 WoS Haulin* sangat populer di berbagai negara di seluruh dunia dan di mainkan oleh banyak orang, akan tetapi game *18 WoS Haulin* punya kelemahan yakni model truk masih tergolong model lama dan area permainan hanya sebatas di amerika saja. Game *18 WoS Haulin* berjenis *Open Source*, di dalam game *18 WoS Haulin* terdapat fitur Map Editor, maka pengguna game *18 WoS Haulin* dapat memodifikasi dan bahkan bisa membuat map/area permainan serta dapat membuat model, item, dan karakter sendiri dengan bantuan *software* buatan pihak ketiga yakni *Zmodeler*. Di negara lain sudah banyak pengguna yang mengembangkan dengan menambahkan model truk keluaran terbaru terutama di wilayah Eropa dan Amerika selatan. Dari latar belakang di atas Penulis tertarik untuk mengembangkan game *18 WoS*

Haulin dengan menambahkan model bus di indonesia dengan menggunakan *software* Zmodeler.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan game *18 WoS Haulin* agar game tersebut lebih menarik lagi?
2. Bagaimana mengembangkan game *18 WoS Haulin* dengan menambahkan model atau karakter dengan menggunakan *Zmodeler*?
3. Bagaimana mengembangkan game *18 WoS Haulin* dengan membuat area permainan sendiri yang di sesuaikan dengan kondisi jalan yang ada di indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, maka penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup yang lebih spesifik, yaitu:

- a. Game ini bertipe Simulasi
- b. Di dalam game ini tidak ada batasan waktu tiap level.
- c. Model bus yang akan ditambahkan ada 4 model keluaran karoseri yang ada di indonesia.

- d. Area permainan di game *18 WoS Haulin* hanya di sesuaikan dengan kondisi jalan di Indonesia terutama pulau Jawa.

1.4 Tujuan Penelitian

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program Strata-I STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Skripsi ini juga bertujuan untuk :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada *software* yang digunakan dalam proses pembuatan *game* ini.
3. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media pembelajaran untuk pengguna *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

1. Sebagai bahan pembelajaran, karya ilmiah ini bermanfaat untuk membantu dalam memajukan industri game di Indonesia..
2. Mengembangkan industri teknologi informasi di bidang Game Development.
3. Memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan tahap membaca dan mempelajari buku – buku referensi atau sumber – sumber yang berkaitan dengan skripsi ini, baik berasal dari buku maupun internet.

2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis serta perancangan sistem, meliputi :

- a. Membuat plot *game*/cerita *game*.
- b. Merancang dan mendesain area permainan.
- c. Merancang dan mendesain karakter – karakter yang akan digunakan dalam *game*.
- d. Merancang dan mendesain item – item yang akan digunakan dalam *game*.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi ke dalam software *SCS software* dan *Zmodeler*.

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi apakah telah memenuhi kriteria atau tidak.

5. Penyusunan Laporan.

Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian yang bertujuan untuk menunjukkan hasil penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembuatan game ini mulai dari definisi *game*, sejarah *game*, tipe *game*, genre *game*, rating *game*, aturan permainan, protokol komunikasi, hingga aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *flowchart*, dan perancangan *game* mulai dari perancangan karakter, perancangan map, hingga perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level *game* yang dibuat, dan pengujian *game* berupa *whitebox testing*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang di dalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi – referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan skripsi ini.

