

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang ini, kebutuhan akan perangkat *mobile* sangat tinggi, yang awalnya sebagai piranti untuk berkomunikasi sekarang sudah banyak perangkat *mobile* yang dapat difungsikan lebih dari sekedar berkomunikasi. Banyak fitur yang disematkan dalam sebuah perangkat *mobile* dengan berbagai macam kegunaan. Dan yang paling digemari oleh pengguna *mobile* saat ini adalah game, sehingga banyak bermunculan game seperti Angry Bird, Tilt Labirin, Ninja Fruit, game flash dan game berplatform *mobile* seperti Android, iOS, Blackberry. Adapun macam-macam *genre game* yang ada saat ini seperti *racing games*, *casual games*, *puzzle games*, *action and arcade games*, dan masih banyak *genre game* yang lain. Hal ini membuat game semakin bervariasi.

Setiap jenis game memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Pada zaman modernisasi ini, manusia diarahkan kepada kemudahan dan kepraktisan dalam segala hal. Hal ini membawa perkembangan game meluas ke jenis *handheld video game* (PlayStation Network, Nintendo Dual Screen) dan *mobile game* (dimainkan dengan *mobile phone*) yang memudahkan orang untuk memainkan game dimanapun tanpa harus membawa perlengkapan game yang besar dan banyak. Ini adalah suatu peluang bisnis yang perlu dicoba oleh para pembuat game.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba mengambil peluang bisnis ini dengan membangun sebuah game aplikasi "Drop the Bomb" untuk Smartphone Android. Konsep game pada Perancangan Dan Pembuatan Game "Drop the Bomb" untuk Smartphone Android adalah sebuah pesawat yang bergerak dari kiri ke kanan berulang-ulang dan akan semakin kebawah sehingga kita harus menjatuhkan bomb agar mengenai musuh dengan cara menyentuh layar sampai musuh habis sebelum pesawat semakin bergerak ke bawah dan menabrak musuh. Game Drop the Bomb dirancang dengan menggunakan Eclipse.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun Game "Drop the Bomb" untuk Smartphone Android?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
2. Game ini memiliki main menu: *Play, Help, Highscore, About*.
3. Game ini memiliki *level* yang tak terbatas.
4. Game ini tidak memiliki *background sound*.

5. Software yang digunakan Eclipse, *Java Development Kit (JDK)*, *Android Software Development Kit (Android SDK)*, *Android Development Tools (ADT) plug-in Eclipse*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Merancang dan membangun game "Drop the Bomb" untuk Smartphone Android.
2. Mengembangkan sebuah game berbasis Android sebagai karya bidang pemrograman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi Penulis
Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.
2. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran stress serta dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman pada aplikasi game ini.

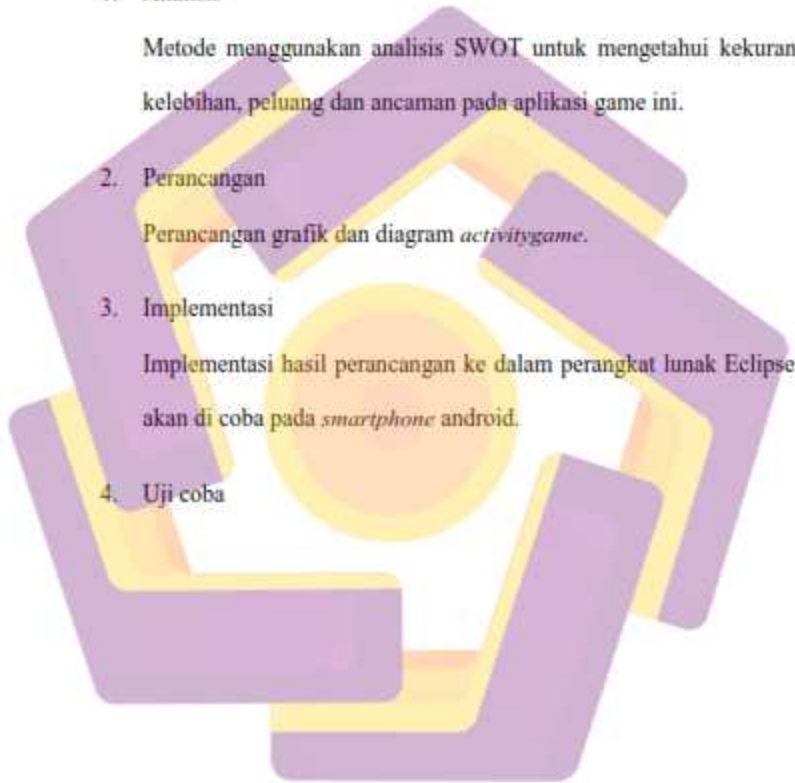
2. Perancangan

Perancangan grafik dan diagram *activitygame*.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Eclipse dan akan di coba pada *smartphone* android.

4. Uji coba



1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, dan dasar teori tentang pemodelan aplikasi menggunakan UML.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre casual game, rincian game (karakter-karakter yang terdapat pada game tersebut), dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk game project berupa whitebox testing.

BAB V PENUTUP

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