

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang, untuk mencari game yang tujuannya untuk mendidik sangatlah sedikit, game yang sekarang banyak beredar di masyarakat semata-mata hanya untuk tujuan hiburan saja, banyak dampak negatif yang terjadi dikarenakan para pengembang game hanya bertujuan untuk membuat para penikmat game kecanduan dan melupakan waktu yang berjalan. Tujuan game mulanya hanyalah sebagai media hiburan untuk melepas lelah dikesibukan pekerjaan sehari-hari menjadi berubah arti karena penikmat game justru melupakan pekerjaannya dikarenakan asyik bermain game tanpa mendapat pendidikan sama sekali setelah memainkannya. Prospek yang baik dalam memasarkan sebuah game dimasyarakat dimanfaatkan para pengembang untuk saling bersaing menciptakan game yang semenarik mungkin untuk para penikmat game sehingga banyak game tidak lagi mendidik melainkan memberi contoh yang tidak baik.

Di game ini penulis mengangkat tema tentang tokoh – tokoh didunia yang memiliki peranan penting untuk kemajuan ilmu pengetahuan, masyarakat mungkin mengetahui facebook, twitter, google, yahoo, tetapi tidak pernah mengetahui siapa yang berjasa atas apa yang masyarakat kini rasakan. Penulis berusaha membuat game yang nantinya ditujukan agar para *user* atau yang memainkannya mengerti tokoh yang berjasa. Game ini layaknya sebuah biografi

orang agar sedikit mengetahui tokoh yang ada seperti tanggal lahirnya, lahirnya dimana, apa saja yang dibuatnya.

Perkembangan teknologi kini sudah sangat penting peranannya dalam memenuhi setiap kebutuhan yang diperlukan, maka tidak heran setiap orang kini mulai dari anak-anak sampai orang dewasa merasa membutuhkan alat yang dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitasnya yaitu berupa suatu *device* yang disebut *smartphone* atau ponsel pintar. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, kini ponsel pintar lebih banyak menjadi target para pengembang game karena mudahnya masyarakat kini memiliki satu ponsel pintar. Ponsel pintar berbasis android merupakan salah satu yang sangat digemari masyarakat. Banyak sekali developer yang mengembangkan aplikasi yang pasarnya tertuju untuk ponsel pintar android. Game merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan banyak developer yang ditujukan untuk ponsel pintar android. Game merupakan industri besar untuk saat ini, banyak sekali jenis game karena banyak juga para peminatnya, ada game yang dapat dimainkan oleh 1 orang *user* saja dan ada yang dapat dimainkan oleh banyak user dengan adanya koneksi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana cara merancang dan membangun game yang sederhana yang dapat dimainkan oleh siapa saja dan memberikan pengetahuan kepada yang memainkannya.

1.3 Batasan Masalah

1. Pembahasan skripsi ini hanya berfokus kepada perancangan dan implementasi.
2. Game ini memiliki 2 level, untuk level ke-1 dikhususkan bagi tokoh – tokoh yang berasal dari Indonesia, sedangkan untuk level ke-2 dikhususkan untuk tokoh diluar Indonesia.
3. Metode yang digunakan bersifat *question* atau pertanyaan dimana setiap pertanyaan akan mendapatkan reward berupa uang yang hanya berfungsi untuk skor, dengan disediakan 4 jawaban yang nantinya pemain memilih salah satu yang benar.
4. Jika pemain benar menjawab akan mendapat kesempatan memperoleh uang/skor yang lebih besar dengan pertanyaan yang berbeda.
5. Jika pemain salah dalam menjawab maka akan keluar nilai sesuai yang diperolehnya pada titik aman tertentu, dan permainan berakhir.
6. Jika pemain ingin mengulang permainan maka akan secara otomatis pertanyaan *random* atau diacak kembali untuk tiap titik amannya.
7. Setiap pertanyaan mempunyai waktu untuk menjawab berdasarkan level titik aman. Titik aman pertama 90 detik waktu menjawab untuk satu pertanyaan, titik aman kedua mempunyai 60 detik waktu menjawab, dan titik aman ke 3 memiliki waktu 30 detik waktu menjawab.
8. Apabila pemain sudah habis waktu menjawabnya permainan akan berakhir dengan menunjukkan skor nya pada titik aman tertentu.

9. Dalam game ini pemain diberikan bantuan 3 kali yaitu berupa penghilangan 2 jawaban yang salah sebanyak 3 kali diberikan.
10. Game ini akan dibangun dengan menggunakan software Game Maker
11. Game ini dapat berjalan pada smartphone berbasis Android minimal versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt).
12. Kategori game ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
13. Game ini mencantumkan skor.
14. Game ini lebih mengutamakan edukasi (pengetahuan) untuk yang memainkannya.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Teknik Informatika.
2. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menghasilkan sebuah game edukasi "Siapakah Tokoh ini ???"
4. Memberikan pengetahuan bagi masyarakat untuk mengetahui tokoh yang berperan penting di dunia.

1.5 Manfaat Penelitian

Game edukasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Mahasiswa, untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori - teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.
2. Bagi pengguna, meningkatkan wawasan sehingga mengenal tokoh - tokoh di dunia.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk perancangan sistem. Informasi tersebut dapat diperoleh dari literatur seperti paper, maupun buku-buku terkait dengan perancangan maupun pembangunan game.

2. Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem untuk merumuskan solusi yang tepat dalam pembuatan perangkat lunak serta kemungkinan yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri atas 5 bab, yang disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian, perencanaan dan pembuatan game serta penjelasan mengenai software – software yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahap analisis dan perancangan yaitu bagaimana aktifitas kerangka kerja dalam tiap tahapnya dan gambaran umum perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penyelesaian dan pembahasan yang dilakukan melalui implementasi rancangan ke dalam kode program dan pembuatan antar muka.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian serta saran pengembangan yang diperoleh dari hasil penyusunan skripsi.

