

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan media hiburan yang sangat populer saat ini. Bahkan game telah menjadi fitur wajib yang harus ada di setiap perangkat *mobile*. Didukung oleh jumlah pengguna *mobile game* di Indonesia yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Kemajuan teknologi yang ada membuat game menjadi andalan bagi seseorang untuk mengisi waktu luang, melepaskan rasa jenuh, menghilangkan rasa stres dan sebagainya. Banyak vendor yang berlomba untuk mengembangkan produk mereka untuk bisa bersaing di industri pasar global. Salah satu perkembangannya adalah teknologi *Game* yaitu pada *Mobile device*.

Jumlah *Game handphone* khususnya yang berbasis android saat ini mengalami pertumbuhan yang relatif cukup tinggi. Ratusan (bahkan ribuan) *Game* berbasis android telah dirilis dipasaran. Ini menunjukkan animo penggemar *Game handphone* yang cukup besar karena jumlah pengguna *handphone* lebih banyak daripada jumlah pengguna PC.

Seiring perkembangan zaman ini mempengaruhi perkembangan teknologi *Game* pada *Mobile*. Android merupakan salah satu sistem operasi yang mendukung program aplikasi *Game* pada *Mobile*. Salah satu daya tarik dari Android adalah banyaknya dukungan dan *Game* terbaru yang tersedia untuk Android. Salah satu *Game* yang sangat diminati yaitu *Game Kartu*.

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang banyak di minati oleh orang banyak. *Game Kartu* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan logika untuk menyusun strategi bagaimana untuk mengalahkan strategi lawan dengan logika dan cara bermain kita sendiri. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. *Game* ini juga dapat mengasah kemampuan otak dalam logika.

Di sini penulis ingin mengungkap tema permainan kartu cangkulan yang merupakan *game* berbasis android yang ditujukan kepada semua kalangan. *Game* ini dibuat karena mengikuti tren masa kini dan juga banyaknya pengguna smartphone berbasis android. Didesain dengan tampilan yang menarik membuat tidak bosan serta menarik walaupun hanya lewat sebuah permainan. *Game* ini memiliki genre jenis kartu, mudah dimainkan untuk semua kalangan karena dibuat dengan kontrol yang sangat mudah dengan cara menekan. *Game* kartu remi cangkulan ini berisikan tentang bermain kartu remi cangkulan atau orang sering menyebutnya dengan bermain kartu remi minuman. Sasaran dari aplikasi ini adalah agar mempermudah bermain kartu remi dengan tidak membawa kartu yang nanti akan mudah rusak dan susah membawanya. Adanya *game* ini, diharapkan para pengguna lebih praktis bermain kartu remi cangkulan (minuman) dengan syarat sudah mempunyai game tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dalam pembuatan *Game* ini dapat dirumuskan masalah, yaitu : Bagaimana merancang sebuah aplikasi *Game* bertemakan Kartu Cangkulan berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi *Game* Kartu Cangkulan ini pada :

1. *Games* yang dirancang untuk *single player* dengan cara tab kartu yang sudah di bagikan dengan melawan com (computer) .
2. Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Adobe Photoshop CS3, Game Maker, JDK, dan Android SDK.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dibuat penulis adalah :

1. Untuk membangun Aplikasi *Game* Kartu Cangkulan yang berfungsi mempermudah pecinta kartu remi dengan tidak selalu membawa kartu yang mudah rusak.
2. Menerapkan materi yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi nyata.
3. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi dalam perancangan pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Mempermudah saya untuk bermain kartu cangkulan dengan tidak selalu membawa kartu remi yang mudah kusut.

2. Bagi Masyarakat

Perkembangan *smartphones* sangat pesat begitu juga dengan *game* yang mudah berkembang, adanya game kartu cangkulan berbasis android mungkin akan lebih praktis memainkan kartu remi cangkulan.

3. Bagi Pengembang

Menjadi referensi bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan yang nanti *game* ini akan lebih semakin menarik.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu Mengumpulkan referensi dari buku, internet, maupun sumber – sumber yang lain.

2. Analisis Data

Metode ini merupakan metode pengumpulan gambar, *sprite*, musik dari internet.

3. Perancangan

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain *Games* selanjutnya.

4. Implementasi

Mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *smartphone*.

5. Uji Coba

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan untuk penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem – sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran yang memban untuk menambah gun kesempurnaan aplikasi.