

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin canggihnya teknologi membuat *mobile device* terus berkembang menjadi sebuah alat komunikasi pintar (*smartphone*), yang sekarang sedang laris dan banyak diminati masyarakat di dunia. Tentu semakin canggih sebuah *mobile device* maka semakin canggih juga OS (*Operating Sistem*) yang mendukung kinerjanya. Beberapa OS (*Operating Sistem*) yang mendukung *smartphone* yang saat ini banyak beredar juga banyak diminati yaitu: Blackberry, Windows Mobile, IOS, dan Android.

Padatnya jadwal dan kesibukan setiap hari menuntut seseorang untuk memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki sebagai sarana hiburan. Tidak banyak pilihan bagi mereka untuk mendapatkan hiburan selain dengan memanfaatkan alat yang selalu mereka bawa dan selalu mereka gunakan setiap hari, alat itu adalah *smartphone*. *Smartphone* yang sekarang sedang naik daun yaitu *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android, biasanya sering disebut "*smartphone android*". Banyak hiburan yang disediakan *smartphone* android salah satunya *game*.

Banyaknya peminat *game* android tentu menjadikan permintaan terhadap *game* android semakin meningkat, dan perindustrian *game* di tanah air terus mempersembahkan produk-produk baru untuk memenuhi banyaknya permintaan konsumen. Selain itu tentu ini menjadi peluang besar bagi *developer* untuk terus

mempersalahkan karya-karya mereka bahkan bukan tidak mungkin kalau ini bisa menjadi lapangan kerja baru untuk mendapatkan penghasilan.

Selain itu penulis ingin mempersalahkan sebuah karya *game* yang ceritanya familiar tetapi memiliki karakter yang berbeda di dalamnya sehingga ini menjadi keunikan tersendiri bagi *game* yang akan dibuat. Dari penjelasan di atas maka penulis mencoba untuk merancang dan membuat *game* android dengan judul "Perancangan dan Pembuatan *Game* Selamatkan Sang Putri".

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dan dicari solusinya adalah tentang bagaimana merancang dan membuat *game* berbasis android "Selamatkan Sang Putri" sehingga menjadi *game* yang dapat menghibur, menarik dan membuat setiap orang penasaran untuk terus mencoba dan memainkannya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, serta dengan keterbatasan waktu, tenaga dan pengetahuan maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. *Game* yang akan dibuat adalah *game* yang dapat digunakan untuk menghibur.
2. *Game* yang akan dibuat berjudul "Selamatkan Sang Putri". Di dalam *game* ini tidak ada batasan waktu untuk setiap *level* demi menghilangkan kesan tekanan dan terburu-buru bagi pemain.
3. "Selamatkan Sang Putri" memiliki tiga *level* dan tiap *level* akan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Hingga pada akhirnya *game* ini bisa

diselesaikan, dan dapat menyelamatkan sang puteri yang di tahan penyihir di sebuah kastil.

4. Pada penelitian kali ini, *game* “Selamatkan Sang Puteri” akan dibuat untuk sistem operasi android saja, dan mungkin kedepannya akan dikembangkan lagi agar dapat dioperasikan di semua sistem operasi.
5. Perancangan dan pembuatan *Game* Android “Selamatkan Sang Puteri” menggunakan *software* Adobe Flash CS5, Corel Draw X4, dan Audacity.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari perancangan dan pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan media hiburan bagi semua kalangan yang lebih praktis dan mudah.
4. Membantu dan melatih otak agar dapat bergerak secara tepat, cepat dan akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Dapat menyelesaikan program *study* sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperdalam pengetahuan tentang pemrograman *game*, dan mengaplikasikan konsep dan teori mengenai pembuatan *game* untuk android pada *smartphone*.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Dapat menjadi sarana hiburan bagi yang memainkan.
2. Penelitian ini akan menciptakan *game* berbasis android yang menarik dan dapat melatih ketelitian, akurasi, emosi, dan pengambilan keputusan yang tepat pada kondisi tertentu.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat mengumpulkan investigasi dengan tepat sehingga didapatkan gambaran umum terhadap sistem yang sedang terjadi dan sistem yang akan dibuat nantinya, maka penyusun menggunakan Study Literatur sebagai metode pengumpulan data.

Study Literatur merupakan metode dengan memanfaatkan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia *game* dan android *development*. Selain itu, metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan dengan hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut didapat penulis dari koleksi

perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan koleksi milik pribadi juga milik teman-teman seperjuangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam skripsi. Oleh karena itu, skripsi ini terbagi atas beberapa bab, yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan.

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Cakupannya antara lain pengertian dan sejarah perkembangan *game*, android, dan pengenalan singkat tentang *software* yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan dalam pembuatan *game*. Analisis yang digunakan akan berbentuk analisis, *study* kelayakan, *design interface*, *flowchart diagram* dan analisis yang

sesuai dengan tema yang digunakan pada *game* “Selamatkan Sang Putri”

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi yang meliputi pembahasan pembuatan *game* “Selamatkan Sang Putri” dan pembahasan hasil implementasi.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembuatan *game* dan saran-saran yang diberikan.

