

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perangkat teknologi informasi dan aplikasinya sekarang bukan hanya menjadi tolok ukur dalam keberhasilan di bidang Teknologi Informasi, namun telah menjadi trend dan gaya hidup di masyarakat. Dimana tanpa kita sadari pada jaman sekarang perangkat mobile tidak hanya menjadi alat komunikasi semata, tetapi dapat juga menjadi sarana hiburan.

Game merupakan hiburan yang paling digemari pada perangkat mobile selain mendengarkan musik, karena faktor inilah penulis mengambil kesimpulan untuk membuat game pada perangkat mobile.

Proyek ini berjudul "Implementasi J2ME Dalam Pembuatan Aplikasi Game Mobile Millennium Puzzle", Millennium Puzzle merupakan game dimana pemainnya harus menyelesaikan susunan kotak angka yang telah terlebih dahulu di acak secara random, dengan cara menggeser kotak tersebut ketempat yang seharusnya. Game ini akan selesai jika semua kotak huruf telah berada pada tempatnya sesuai dengan perintah yang telah di berikan.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara mengimplementasikan sisi teknis dalam pembuatan aplikasi mobile yang menarik dan mempunyai antar muka yang baik bagi pengguna, sehingga pengguna dapat terhibur dengan memainkan game ini, sesuai dengan yang penulis harapkan dimana fungsi game adalah memberikan hiburan bagi penggunanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas dapat disimpulkan pokok permasalahan yang diketahui adalah bagaimana membangun suatu aplikasi game mobile yang menarik dan mempunyai antarmuka yang baik bagi pengguna, sehingga pengguna dapat terhibur dengan memainkan game ini, sesuai dengan yang penulis harapkan dimana fungsi game adalah memberikan hiburan bagi penggunanya.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah terdapat dalam karya tulis ini:

1. Game ini berbasis 2D dan hanya berjalan pada perangkat mobile.
2. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah NetBeans 6.0

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk membuat aplikasi game puzzle yang bernama Millenium Puzzell, sebagai hiburan bagi pengguna aplikasi game ini sesuai dengan yang penulis harapkan dimana fungsi game adalah memberikan hiburan bagi penggunanya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Peneliti
 - Memperoleh gelar Sarjana.
 - Memperoleh pengalaman untuk menambah ketrampilan dalam merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi mobile.

2. Bagi Masyarakat/Pembaca

Melalui tulisan ini diharapkan masyarakat atau pembaca mampu membuat aplikasi mobile yang secara teknis menarik dan mempunyai antarmuka yang baik sehingga pengguna dapat dengan nyaman menggunakannya.

1.6 Metode Penelitian

Pembuatan dan perencanaan dalam pembuatan game mobile Millennium Puzzle, menggunakan metodologi sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi – referensi terkait, mulai dari internet, buku – buku, yang akan digunakan untuk menentukan rancangan sistem, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan sistem.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem game mobile “Millennium Puzzle”, berikut merupakan tahapannya :

a. Iteration – 1.

Dalam tahap ini dilakukan penentuan project yang akan dilakukan.

a. Iteration

Tahapan awal proyek dan memulai proyek.

b. Construction Iteration

Tahap ini merupakan proses pengerjaan proyek game.

c. Release

Pengujian sistem untuk tahap produksi

d. Production

Tahap produksi

3. Implementasi sistem

Pada implementasi sistem disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian dan analisis sistem

Pengujian dan analisis sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat, hasil pengujian akan di analisis dengan sudut pandang pengguna.

5. Penyusunan laporan

Penulisan laporan dikerjakan bersamaan dengan penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem termasuk analisis sistem perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Karya tulis ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, yang dimana masing – masing bab tersebut membahas masalah – masalah yang terjadi sesuai dengan aturan penulisan Karya Tulis Ilmiah yang telah ada.

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan pustaka, yang menguraikan teori – teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan yang diuraikan secara detail.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, serta data – data yang di pergunakan untuk memecahkan masalah – masalah yang dihadapi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil – hasil dari tahap penelitian, dari tahap analisis, implementasi, testingm dan dilengkapi dengan penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari data – data yang telah diperoleh pada saat penelitian dan pembuatan karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA