

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini menyebabkan kebutuhan akan teknologi yang semakin besar. Dalam dunia hiburan pun sekarang ini teknologi juga sangat berperan mulai dari film, musik, dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game, tidak hanya dalam dunia hiburan saja pada teknologi komunikasi pun juga berkembang sangat pesat. *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi komunikasi. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, fungsi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi biasa, tetapi manusia juga dapat mengakses internet, saling mengirim data, SMS, berfoto, memutar musik dan juga bermain game. Dengan semakin maju perkembangan teknologi *handphone* semakin membantu orang-orang dalam melakukan segala aktifitas.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya semakin pesat berkembang. Jika video game hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain pada sebuah *console*. Pesawat televisi dibutuhkan sebagai media tampilan. Jenis game-nya juga masih sangat sederhana dengan grafik yang sangat kasar. Tampilannya mirip seperti game dari bahasa program Java, yang bisa dimainkan di *handphone* sekarang ini. Pada perkembangannya sekarang, kebanyakan *vendor handphone* telah menyertakan fasilitas "*java enable*" pada produknya. Adanya fitur "*java enable*" pada

handphone memungkinkan penggunaanya semakin mudah untuk menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi berbasis *Java 2 Micro Edition (J2ME)*. Game merupakan aplikasi yang masih terus berkembang dan sangat diminati pengguna sebagai salah satu fitur *entertainment* pada *handphone*.

Game *Let's Dance* merupakan sebuah permainan dansa yang dimana pemain menekan panah di pad game yang berbentuk seperti salib sesuai petunjuk di layar monitor pada *handphone*. Game ini berguna untuk melatih kelincahan otak kita dan melatih tubuh kita agar selalu bergerak, tetapi penulis mencoba membuat permainan ini agar dapat dimainkan di *handphone*. Game ini tentu saja memanfaatkan keypad (tombo-tombol pada *handphone*) untuk memainkannya. Dengan memanfaatkan keypad, game ini dapat dimainkan dengan mudah. Arah panah kiri kanan dan atas bawah layaknya papan kaki yang digunakan untuk memainkan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas akan dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut : Bagaimana penerapan dan perancangan game *Let's Dance* menggunakan teknologi *J2ME MIPD 2.0*

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan yang diuraikan dalam penulisan skripsi agar sesuai dengan dengan judul yang penulis sajikan, maka penulis membatasi pembahasan mengenai

analisis dan perancangan aplikasi game Let's Dance meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Game Let's Dance ini dibuat dengan menggunakan teknologi J2ME MIDP 2.0
- b. Game Let's Dance hanya dapat dimainkan melalui *handphone*.
- c. Menggunakan *software* utama yang digunakan untuk membuat aplikasi game ini yaitu netbeans 6.7.1 dan *software* pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS 2.0

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan aplikasi game ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana setara 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Serta agar mahasiswa dapat memahami bagaimana membangun suatu aplikasi *mobile* mulai dari proses perencanaan, penelitian hingga dibangunnya aplikasi tersebut sehingga bisa dijadikan bekal untuk menghadapi persaingan di dunia kerja pada saat ini.
- c. Pembuatan aplikasi game ini juga untuk memberikan hiburan bagi para pegguan *handphone*.

1.4.2 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan akan didapatkan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah penulis dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

2. Bagi Masyarakat

Manfaat yang diharapkan akan di dapatkan bagi masyarakat pengguna *handphone* adalah dapat memberikan hiburan yang bersifat *mobile*.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini. Untuk mendapatkan data-data tersebut, penulis harus melakukan beberapa tahap metode yaitu metode literatur dan metode kepustakaan.

2. Analisis Data

Menganalisis lebih mendalam dari data-data yang telah didapat.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah di analisa.

5. Ujicoba program

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

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan agar lebih mudah di mengerti dan tersusun dengan baik maka akan disajikan dalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori, keuntungan JAVA, bahasa pemrograman yang digunakan, serta membahas mengenai gambaran umum tentang teknologi JAVA.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisa yang menjelaskan tentang analisis aplikasi *mobile* dan perancangan aplikasi game Let's Dance menggunakan netbenas 6.7.1.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian game Let's Dance yang dilakukan pada aplikasi *mobile game*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.