

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi multimedia yang cukup pesat mempermudah orang dalam membuat sarana multimedia yang dapat menghibur dan membuat orang nyaman untuk menggunakannya. Salah satunya berupa game, Game Novel Interaktif Takdir Mudaku merupakan sebuah game yang dirancang untuk perangkat android, dengan perpaduan konsep hiburan antara game dan novel, Gameplay dari game ini yaitu pemain yang menentukan kemana arah cerita novel ini akan berakhir, dan dibuat dengan menggunakan aspek-aspek penyusun game berupa Sound, Sprite, image, button, dan juga program yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek tersebut sesuai dengan rancangan game yang dibuat.

Novel merupakan hiburan, dan bukan barang asing bagi para penggemar buku bacaan, namun saat ini minat membaca dikalangan masyarakat menurun. Karena sebagian besar buku dianggap tidak praktis karena memerlukan wadah yang cukup besar seperti tas jika ingin membawa buku. selain itu, bagi sebagian besar pembaca buku, buku dianggap masih kurang interaktif sehingga membuat para pembaca menjadi cepat bosan. Dari analisa permasalahan diatas maka untuk mengatasinya penulis mencoba merancang aplikasi Novel Interaktif berbasis Smartphone Android.

Pada penelitian ini akan dibahas lebih lanjut tentang perancangan Game Desain Dokumen (GDD) dari game. Dimana didalam GDD akan terdapat

rancangan Story Board dengan beberapa ending yang berbeda, Alur Interface, berapa pixel yang digunakan dalam sebuah sprite maupun animated sprite dalam game Novel Interaktif Takdir Mudaku, serta membahas analisis kenyamanan player maupun permainan emosi player dalam memainkan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat didefinisikan adalah bagaimana merancang aplikasi mobile berbasis Android yang merupakan perpaduan konsep Game dan Novel yang dapat mengatasi permasalahan di atas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya objek penelitian, maka di butuhkan batasan masalah, antara lain :

- 1) Perancangan dan pembuatan Aplikasi Mobile Game Novel Interaktif di gunakan untuk memudahkan pembaca agar dapat membaca yang sedang dalam keadaan mobile dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca di kalangan masyarakat.
- 2) Fitur-fitur yang di sediakan dalam Aplikasi Game Novel Interaktif Takdir Mudaku ini meliputi :
 - a) Memulai cerita dengan tombol play
 - b) Tombol continue untuk berpindah menuju ke halaman yang sedang dibaca.

c) Pembaca bisa menentukan keputusan-keputusan yang terdapat dalam cerita, yang nantinya menentukan akhir cerita dari novel ini.

- 3) Dalam pembuatan sistem informasi peminjaman berbasis web tersebut, digunakan Android SDK menggunakan bahasa pemrograman Python, software pendukung Ren'py, Editra, Adobe Photoshop CS 3, Windows 7, dan Microsoft Word.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Meningkatkan Minat baca dikalangan Masyarakat pada umumnya dan dikalangan pembaca novel pada khususnya.
- 3) Dapat memberikan suguhan hiburan yang merupakan terobosan baru dikalangan *gamers* maupun pembaca novel.
- 4) Agar dapat menggunakan bahasa pemrograman Python dalam pengembangan *game* berbasis Android

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1) Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)

- 2) Dapat digunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan.
- 3) Perancangan Aplikasi Game Novel Interaktif Takdir Mudaku yang di desain khusus untuk memudahkan pembaca novel di zaman yang serba mobile ini diharapkan mampu memberikan efektifitas dan mampu meningkat minat baca dikalangan masyarakat pada umumnya dan dikalangan Pembaca novel pada khususnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1) Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun koleksi beberapa perpustakaan.

2) Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa di jadikan referensi dalam penulisan dan perancangan sistem.

3) Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang di teliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan aplikasi dan implementasi. Perancangan storyboard dan alur interface aplikasi. Implementasi menggunakan Eclipse sebagai script editor dan Java Sebagai bahasa pemrogramannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN