

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industri game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game. Untuk menjadi perancang game, Kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telpon genggam.

Flash adalah merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini Flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang di buat menggunakan Flash, jenisnya pun bermacam-macam. Game kadang - kadang kombinasikan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan *logika ActionScript*, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternative agar user dapat melakukan/mencapai sesuatu yang paling penting dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi.

Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu Flash. Skripsi ini bertujuan untuk membuat game yang menggunakan Flash dimana sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat *portable*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi game HELINDO (Helikopter Indonesia) yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam menciptakan game HELINDO (Helikopter Indonesia):

1. Game di buat dengan menggunakan Adobe Flash Cs4.
2. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, komputer atau laptop.
3. Game HELINDO (Helikopter Indonesia) ini termasuk kedalam jenis *arcade games*.
4. Dalam game HELINDO (Helikopter Indonesia) ini, game hanya mencapai pada tiga level.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk menghasilkan game HELINDO (Helikopter Indonesia) menggunakan Flash.
3. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
4. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
  - a. Agar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di berikan di kampus.
  - b. Menambah wawasan berpikir konkrit terhadap ilmu dasar yang didapat di kampus.
  - c. Dapat memberi motivasi bagi para software developer muda khususnya mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat bagi Industri kreatif:
  - a. Merupakan wujud pengabdian warga negara dalam menunjang kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

- b. Agar game dapat menarik pasar mobile application.
3. Manfaat bagi Lembaga:
  - a. Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa tingkat akhir.

## 1.6 Metode Penelitian

### a. Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat mengumpulkan data dan memasukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

#### 1. Metode Observasi.

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada pada objek penelitian seperti cara memainkan game.

#### 2. Metode Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustakaaan maupun dan forum-forum di internet.

### b. Langkah penelitian

Pembuatan penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

### 1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan Tugas Akhir.

### 2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 3. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis.

### 4. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

## 1.7 **Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi V Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneltiaan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab II membahas tentang konsep dasar game, dasar-dasar pembuatan game, perusahaan game dunia, siklus pengembangan aplikasi game, game flash dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang analisis sistem, analisis perancangan game, perancangan game, flowchart sistem permainan, dan perancangan antar muka game Plane Fighter.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV Pada bab ini membahas proses implementasi game Plane Fighter, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game, dan pemeliharaan software game.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.