

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi game semakin cepat, hal ini menjadikan persaingan antar perusahaan pembuat *game* untuk melakukan berbagai macam inovasi dalam game tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi masyarakat baik tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa, dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini terlihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game console*, online, dan Local Area Network (LAN), banyak perusahaan-perusahaan yang memasarkan game-game bagus dari luar negeri untuk di mainkan di Indonesia. Pada perangkat *mobile* konsumsi *game* pun sangat tinggi, *game* tersebut dapat dimainkan dimanapun, kapanpun, dan siapapun.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi pada perangkat *mobile* yang tersedia secara bebas untuk penggunaan komersial maupun non komersial. Android merupakan platform terbuka yang tidak merujuk pada suatu perusahaan *hardware* atau suatu provider. Sehingga memungkinkan perkembangan market yang sangat cepat. Bahasa pemrograman Android khususnya java digunakan untuk membangun suatu aplikasi android pada sistem yang mempunyai kapasitas

penyimpanan dan memori kecil seperti ponsel. Pada android dapat diinstal berbagai macam *game*, berbagai *genre game* sehingga para pengguna android dapat menikmati berbagai *game* pada ponselnya.

Pencipta *game mobile* di Indonesia memiliki potensi yang besar didukung oleh jumlah pengguna *mobile game* Indonesia yang semakin banyak dari tahun ke tahun. Hal tersebut dikarenakan harga perangkat *mobile* yang semakin terjangkau. Namun perkembangan *game* Indonesia masih bisa dibilang lamban. Penyebabnya adalah masih sedikitnya para pelaku (*game developer*) yang bergerak di bidang ini.

Suatu *game* membutuhkan waktu yang relatif panjang dalam pembuatannya. Namun, industri *video game* dituntut untuk membuat *game* dalam kurun waktu yang relatif singkat. Berdasarkan hal tersebut, para pelaku industri tersebut, *game developer* menggunakan *editor* dalam pembuatan sebuah *game*. *Editor* menjadi fasilitas yang menjembatani pembagian tugas antara *game designer* dan programmer sehingga berefek pada pengurangan biaya, kompleksitas pembuatan dan waktu produksi yang merupakan faktor-faktor penting dalam persaingan industri tersebut.

Aplikasi yang paling populer di industri perangkat *mobile* adalah *game*, hampir tidak ada ponsel yang tidak memiliki fitur *game*. Dari sekedar menu tambahan, *game* telah menjadi fitur wajib yang harus ada di setiap ponsel. *Developer game* yang masih sedikit dan semakin banyaknya pengguna fitur *game*

di ponsel mendorong penulis untuk membuat aplikasi *game* pada android. Karena itulah penulis terdorong untuk membuat aplikasi *game* android yaitu "Miaw Pet".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat aplikasi *game* "MiawPet" berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam membuat aplikasi *game* ini. Dimana materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi terbatas pada:

1. Ruang lingkup penelitian :

- a. Game miawpet ini dibuat dengan menggunakan teknologi android.
- b. Aplikasi *mobile* berbasis android dilengkapi dengan *game* bergenre *simulation*.
- c. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung Android OS minimal versi 2.2.
- d. Aplikasi *game* miawpet ini hanya memuat permainan tentang cara memelihara kucing digital.
- e. Aplikasi *game* miawpet *single player* dan terdiri dari 3 level (ukuran kucing kecil, sedang, dan besar).

2. Software yang dipergunakan :

- a. *Script Editor* : Eclipse Indigo
- b. *Android SDK Revision 20*

- c. Photoshop CS5
- d. CorelDRAW X5

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan aplikasi game “MiawPet” ini juga untuk memberikan hiburan sekaligus media belajar bagi para pengguna ponsel android.
- b. Mendorong minat mahasiswa untuk menjadi developer game.

2. Manfaat penelitian

a. Internal

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.

b. Eksternal

- a) Sosialisasi teknologi Android pada semua pihak.
- b) Mengasah ketrampilan, kemampuan berbahasa inggris dalam *game* MiawPet.
- c) Bagi masyarakat pengguna ponsel yang mendukung android diharapkan akan 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 penulisan 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 tahap-tahap pengumpulan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

a. Metode kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

b. Metode pengambilan data

Metode ini merupakan metode pengumpulan gambar, *sprite*, musik dari internet.

2. Analisis Data

Menganalisis lebih mendalam dari data-data yang telah didapat.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain game selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

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

5. Uji coba Program

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

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan terdiri atas lima bab, dengan susunan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan untuk penulisan skripsi ini.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang mendukung tema skripsi, fitur android, arsitektur android, eclipse, serta membahas gambaran umum tentang teknologi android.

Bab III: Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisa yang menjelaskan tentang aplikasi mobile dan perancangan aplikasi *game* MiawPet menggunakan *use case diagram*.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian terhadap hasil akhir pembuatan aplikasi *game* MiawPet dan cara memainkannya.

Bab V : Penutup

Pada bab ini menerangkan kesimpulan dan saran-saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

