

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan dunia game yang mengalami perubahan cukup pesat menyebabkan berbagai inovasi untuk mendukung kecanggihannya, sehingga memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangannya. Berbagai macam game yang beredar di kalangan masyarakat, dari game yang sederhana sampai game yang sangat rumit. Game online dan media game seperti Playstation, Xbox yang sudah merebak di kalangan masyarakat itu merupakan bukti kegunaan masyarakat dengan game. Game yang sekarang merupakan mainan yang universal dari balita, anak-anak, orang dewasa sekarang memainkan game.

Aktivitas permainan yang tersaji dalam bentuk game tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi, implementasi game menggunakan media atau perangkat teknologi informasi yang interaktif dapat menghasilkan dan menampilkan berbagai aplikasi secara menarik. Maka beberapa media ini mampu memberikan pemahaman secara keseluruhan dengan lebih mudah. Namun hal tersebut tidak bisa lepas dari komputer sebagai salah satu alat teknologi yang saat ini mampu untuk mewujudkan perkembangan tersebut dalam berbagai bidang seperti pendidikan, perkantoran, telekomunikasi, industri, bisnis, hiburan dan lain sebagainya.

Memainkan sebuah game membuat orang-orang akan merasa penasaran dengan game yang mereka mainkan. Hal ini merupakan salah satu daya tarik dalam game tersebut, pemain akan memutar otak untuk dapat menjadi pemenang dalam game yang dimainkan. Tampilan yang menarik juga membuat para pemain game tidak akan mudah bosan dengan game yang dimainkan.

Skripsi dengan judul " membuat game tebak kata dengan visual basic 6.0" akan dibuat game tebak kata yaitu memainkan melengkapi sebuah kata yang belum sempurna agar kata tersebut dapat menjadi lengkap dan sesuai dengan kata yang dimaksud. hal ini akan membuat si pemain menjadi penasaran untuk memecahkan kata yang diajukan. Yang membuat game ini sulit adalah kata-kata yang di ajukan tidak ada kata kunci atau kata bantunya seperti teka teki silang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: "bagaimana membuat game tebak kata yang menarik untuk dimainkan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam ruang lingkup ini akan dibatasi pada pembuatan aplikasi berbentuk game tebak kata, yang berisi kata-kata pelajaran IPA yang harus dilengkapi agar sesuai dengan kata yang dimaksud. serta sedikit animasi flash untuk mendukung tampilan agar lebih menarik untuk dinikmati.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan game ini adalah:

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama kuliah di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang visual basic.
2. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana komputer strata I SI dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Membuat game yang menarik dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

1.5 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal hingga penulisan laporan. Sehingga tahap-tahap penulisan akan terinci secara terstruktur.

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, sistematika penulisan serta tahapan penelitian.

Bab II DASAR TEORI

Dasar teori yang terdapat di sini adalah, untuk menjelaskan mengenai pengenalan sistem (sesuai judul) secara umum, dan tentang sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam merancang program untuk Skripsi (spesifikasi).

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan informasi analisis dan perancangan game dari analisis requirement, desain dan pengkodean, pembuatan aplikasi game berdasarkan rumusan masalah yang ada.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai hasil dan pembahasan dari semua yang dikemukakan dalam skripsi.

Bab V PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil dan saran yang diberikan

DAFTAR PUSTAKA

Buku atau media lain sebagai bahan acuan atau teori yang mendukung penulisan skripsi ini.

