

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya rutinitas manusia saat ini seringkali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Rasa jenuh ini dapat dialami oleh siapa pun, mulai dari pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan disekolah dan lain-lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer.

Game puzzle merupakan salah satu jenis *game special*. Umumnya *game* berjenis ini memerlukan keandalan logika pemain dalam menyelesaikan berbagai personal unik yang sudah disiapkan sebelumnya. Temanya dapat bermacam – macam seperti mencocokkan warna, membuat jalur, memasang bagian yang terpisah. *Game* mencocokkan gambar, atau biasa disebut *matching game* atau *pairs game* banyak disertakan dalam *edutainment*. *Game* tersebut dapat ditemukan dalam fitur telepon genggam.

Game yang akan dibuat disini adalah *Game Fast Delivery Chicken Express*, karena melihat perkembangan *game puzzle* yang monoton yaitu mencocokkan gambar, menyusun gambar. Sehingga dalam penelitian ini akan dibuat *game puzzle* yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat *Game Fast Delivery Chicken Express* dengan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah untuk memberikan penjelasan yang jelas. Batasan masalah game ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dibuat berupa *puzzle*.
2. Game ini dibuat dengan 3 level.
3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia.
4. Parameter yang digunakan pada setiap level adalah skor yang diperoleh berdasarkan waktu.
5. Perangkat lunak yang digunakan yaitu:
 - Adobe Flash CS3
 - Adobe Photoshop CS3
 - Adobe Flash Player

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *game Fast Delivery Chicken Express*. Aplikasi *game* yang dapat memberikan permainan yang menarik dan menghibur,

sehingga disukai oleh semua kalangan masyarakat dan tentunya diharapkan dapat memberikan kontribusi positif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari *game* yang dibuat adalah sebagai media hiburan dan sangat sedikit yang bercontent pendidikan (edukasi). Sebenarnya tanpa disadari *game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif menambah pengetahuan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* ini adalah metode pengembangan multimedia, dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distributioning*.

1. Konsep (*Concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. Distribusi (*Distributioning*)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game*, Adobe Flash CS3 dengan Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Flash Player yang akan digunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta analisis kelayakan. Pada tahap perancangan akan dibahas concept, tools yang akan digunakan dan perancangan grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengutarakan tentang implementasi dari game yang akan dibuat. Mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba, hasil serta pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

