

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Java adalah bahasa pemrograman populer yang saat ini banyak digemari dan digunakan di kalangan praktisi software dalam mengembangkan beragam tipe aplikasi. Pada Java terdapat paket *optional mobile* media API yang menghasilkan *output* berupa suara dan memberikan tampilan gambar yang beragam, sehingga dapat dijalankan pada sarana telekomunikasi yaitu *mobile phone* (telepon genggam).

Perkembangan yang pesat ini tidak lain dikarenakan kebutuhan akan fasilitas komunikasi dan pertukaran data yang cepat dan mudah serta bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Perkembangan pesat ini telah melahirkan beberapa generasi teknologi *mobile* yang sudah Anda ketahui.

Seperti kita ketahui bersama bahwa permainan tradisional Indonesia kurang diminati lagi dan sudah dikuasai oleh permainan modern yang begitu mudah di akses tanpa alat yang mempersulit pemainnya. Maka dari itu penulis akan memperkenalkan permainan tradisional dakon berbasis *mobile* di kalangan masyarakat pada umumnya.

Pada saat ini permainan dakon hanya bisa dimainkan menggunakan alat dakon itu sendiri. Sistem yang ada pada alat tersebut masih sangat manual dan tidak mempunyai unsur praktis, dimana kita bisa menggunakan dimana saja dengan hanya menginstal aplikasi tanpa harus membelinya di toko mainan.

Mobile sistem merupakan solusi terbaik untuk memudahkan dalam memainkan suatu permainan tanpa membawa alat yang begitu merepotkan. Dengan sistem *mobile* dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien, sehingga permainan ini dapat dilestarikan pada era modern dan tidak kalah menarik dengan permainan modern lainnya.

Maka dari itu dengan sistem yang sudah dalam bentuk *mobile* akan menjadi lebih baik dari sistem manual agar berjalan efektif, efisien dan praktis. Untuk itulah penulis mencoba membuat Skripsi mengenai Aplikasi Game Dakon Mobile yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan judul "Aplikasi Permainan Tradisional Dakon Berbasis Mobile".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah pada Skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membangun "Aplikasi Permainan Tradisional Dakon Berbasis Mobile" yang dapat dinikmati, tanpa membawa alat yang cukup besar dan tempat yang luas?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada Skripsi ini adalah :

- a. Aplikasi ini dirancang untuk satu pemain.
- b. Aplikasi ini hanya dimainkan sekali jalan.
- c. Aplikasi ini melakukan proses menembak.

- d. Aplikasi ini akan muncul pesan menang kalah untuk pemain.
- e. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman Java dengan spesifikasi J2ME (java 2 micro edition). Dan dijalankan dalam perangkat *mobile phone*.
- f. Aplikasi *mobile* ini dapat di akses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *mobile phone* yang mendukung aplikasi java.

1.4. Tujuan

1. Bagi Penulis

- a. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan serta memadukan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat umum

Dengan sistem yang sudah dalam bentuk *mobile* akan menjadi lebih baik dari sistem manual agar berjalan efektif dan efisien serta lebih praktis, tanpa membawa alat yang begitu merepotkan.

3. Bagi Pembaca

- a. Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan Skripsi.
- b. Aplikasi *game* ini menjadikan *refreshing* bagi pemain.

- c. Mendorong kreatifitas pembaca untuk membuat permainan lain yang dibangun menggunakan teknologi *mobile*.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam kasus ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada selama ini dan menentukan solusi permasalahan.

2. Metode interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan orang-orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang *j2me* sebagai nara sumber.

3. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *mobile phone*.

4. Metode pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan pada penyusunan Skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai semua hal yang harus dipersiapkan dalam penelitian, baik dari sisi hardware maupun software. Serta perancangan antar muka sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan menjadi sebuah sistem, prosedur yang akan dibangun dalam penyelesaian permasalahan sistem dan pengujian dari sistem yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya *listing* program atau yang lainnya, jika ada.

