

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hiburan merupakan salah satu kebutuhan utama masyarakat kita saat ini, terutama bagi manusia dengan segudang kesibukan dan aktifitas yang kerap menyita banyak waktu. Masyarakat membutuhkan hiburan yang variatif mulai dari musik, film hingga hiburan interaktif seperti *game*.

Game saat ini sangat bervariasi seiring dengan makin berkembangnya perangkat lunak dan perangkat keras yang ada dari nintendo, video game hingga playstation. Bermain *game* kini lebih mudah karena tidak hanya dapat dimainkan di komputer maupun playstation namun dapat dimainkan kapan saja di telepon selular.

Industri *game* mobile akhir-akhir ini berkembang sangat pesat dengan jenis *game* yang bermacam-macam seperti *adventure*, *arcade*, *shoot*, dan *strategy*. Begitu pula dengan *game* yang diangkat dari sebuah film akan menarik bagi siapapun yang memainkannya. *Game* Attack on the Pin-Up Boys adalah *game* berjenis *movie* dan juga *shoot* yang diangkat dari film korea yang berjudul Attack on The Pin-Up Boys. *Game* Attack on the Pin-Up Boys dirancang dengan menggunakan *J2ME*. *J2ME* (*Java 2 Micro Edition*) merupakan salah satu bagian dari java yang digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan *game-game* java pada perangkat *mobile device* seperti ponsel dan PDA (*Personal Digital Assistance*). Semakin banyaknya ponsel yang mendukung java (*J2ME*), membuka

peluang bagi para programmer untuk membuat dan mengembangkan game mobile dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dibuat suatu rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat game Attack on the Pin-up Boys dengan menggunakan J2ME yang menyenangkan untuk dimainkan siapapun.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah agar fokus penelitian terjaga adalah sebagai berikut :

1. *Game* yang dibuat hanya untuk *handphone* nokia tipe 6120 classic.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java 2 Micro Edition*.
3. Hanya dapat dimainkan oleh satu player.
4. *Game* ini adalah *game* offline

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu *game* yang bertema ringan namun dapat menghibur siapapun yang memainkannya. *Game* ini dapat dimainkan di *handphone* nokia 6120 classic. Penelitian ini juga bertujuan sebagai syarat lulus Jenjang Strata I Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman membuat *game*.
2. Lebih memahami bahasa pemrograman J2ME.

3. Sebagai dokumentasi bagi diri sendiri dan pembuat game yang lain.

Manfaat penelitian bagi pembaca adalah sebagai berikut :

1. *Game* dapat dinikmati sebagai hiburan.
2. *Game* dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat menentukan suatu penelitian, karena menyangkut cara yang benar dalam pengumpulan data, analisa data dan pengambilan kesimpulan hasil penelitian. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah:

1. Analisis persyaratan dan definisi

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi secara lengkap kemudian dianalisis.

2. Sistem dan desain perangkat lunak

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk aplikasi yang dibuat.

3. Implementasi dan unit testing

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian menggunakan bahasa pemrograman J2ME kemudian dilakukan pengujian apakah sudah bekerja dengan baik.

4. Integrasi dan pengujian sistem

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana system berjalan, aplikasi harus sesuai dengan kriteria dan persyaratan pengguna perangkat lunak. Selanjutnya, aplikasi diujikan kepada beberapa responden untuk

memulai apakah system sudah mulai berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

5. Operasi dan pemeliharaan

Mengoperasikan program, melakukan pemeliharaan dan perbaikan yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai aturan, teori, genre *game*, langkah-langkah pembuatan *game*, dan sedikit pengenalan program J2ME.

3. BAB III PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang latar belakang cerita (*background story*), detail dari *game* yang dibuat, Arsitektur Game, *Storyboard* dan UML (*Class Diagram, Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan User Interface*).

4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Membahas hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dan saran-saran yang dapat diberikan oleh penulis.

