

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat, terutama mobile communication, sepertinya tidak terelakan lagi di samping teknologi perangkat keras yang terus berkembang, teknologi aplikasi perangkat lunaknya juga tumbuh secara drastis. Kemunculan teknologi mobile diharapkan bisa meningkatkan tawaran aplikasi-aplikasi yang berplatform independent, tentunya hal ini sangat menguntungkan para pecinta aplikasi seluler di seluruh dunia khususnya game berbasis java. Membuat aplikasi pada ponsel berbasis java menggunakan J2ME (Java 2 Micro Edition) lambat laun akan menjadi trend baru bagi para pengembang aplikasi mobile.

Skripsi ini bertujuan untuk membuat game khususnya pada handphone yang berplatform java dimana sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat portable, yang sering disebut dengan platform independent, itulah yang menyebabkan dalam dunia pemrograman java dikenal dengan istilah "write once, run every where", yang berarti kode program hanya ditulis sekali, namun dapat dijalankan di bawah platform manapun, tanpa harus melakukan perubahan kode program. Java 2 Micro Edition merupakan subset dari J2SE yang digunakan untuk menangani pemrograman di dalam perangkat-perangkat kecil, yang tidak mendukung implementasi J2SE secara penuh.

Games tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yang telah di sediakan oleh sun Microsystems, yaitu yang di namakan MIDP (mobile information device profile), nantinya saya akan menggunakan emulator dari sony Ericsson dengan tipe

spesifikasinya G502i, emulator itu sendiri nantinya di gunakan untuk mensimulasikan device di dalam komputer, sehingga aplikasi yang kita buat nantinya dapat di jalankan dan di uji coba tanpa harus di install di dalam device tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas ialah, bagaimana membangun sebuah game tragixz force berplatform java pada handphone sony ericsson G502i.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam menciptakan game tragixz force:

1. Game tersebut di bangun dengan J2ME menggunakan profile MIDP 2.0 Merupakan suatu aplikasi MIDP yang disebut MIDlet. Perangkat application management software (AMS) yang dapat berinteraksi langsung dengan MIDlet dengan method MIDlet, yang mampu berjalan pada handphone Sony Ericsson.
2. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, Handphone Sony Ericsson.

3. Dalam game tragixz force ini, game hanya hanya mencapai pada level satu saja
4. Software yang di gunakan dalam membangun game tragixz force adalah netbeans 6.5 dengan menggunakan Java Netbeans 6.5 dan versi java netbeans diatasnya tersebut karena sudah di includekan dengan mobility pack 6.5.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menghasilkan game tragixz force berbasiskan java midp 2.0 pada hand phone sony ericsson G502i.
2. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
3. Agar penulis sebagai mahasiswa mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan mobile application.
4. Agar fungsi ponsel menjadi multi guna tidak hanya untuk sms dan menerima telepon saja, tetapi bisa juga di jadikan sebagai media hiburan.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
  - a. Agar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di berikan di kampus.

- b. Menambah wawasan berpikir konkrit terhadap ilmu dasar yang didapat di kampus.
  - c. Dapat memberi motivasi bagi para software developer muda khususnya mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat bagi Industri kreatif:
- a. Merupakan wujud pengabdian warga negara dalam menunjang kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.
  - b. Agar game dapat menarik pasar mobile application.
3. Manfaat bagi Lembaga:
- a. Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa tingkat akhir.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

##### **1. Metode Kepustakaan,**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustaka maupun dan forum-forum di internet.

#### **1.7 Metodologi Penelitian**

Pembuatan penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

##### **1. Persiapan**

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan Tugas Akhir.

## 2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 3. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis.

## 4. Uji coba program.

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi V Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneltiaan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab II membahas mengenai landasan teori analisis konsep dasar game, teori penunjang, package game, dan gambaran perangkat lunak yang di gunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang analisis dan perancangan game tragixz force.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini membahas penerapan game pada handphone sony ericsson G502i, serta pembahsan tiap program yang telah di buat untuk game tragixz force.

#### **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

