

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan sebuah sarana hiburan yang di nikmati oleh banyak orang, mulai dari anak kecil, remaja, hingga beberapa orang dewasa juga masih memainkan *game*. Ada yang bermain *game* hanya untuk sekedar mengisi waktu luang, *refreshing*, atau bermain bersama teman.

Salah satu jenis *games* adalah *party card game*, *party card game* merupakan sebuah *game* yang dimainkan dengan menggunakan media kartu sebagai alat bantu. Dengan *game* yang didesain untuk permainan dengan banyak orang dan didasarkan dengan persaingan salah satunya adalah permainan *Werewolf*.

Werewolf game merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan untuk bermain peran, berargumentasi, menginterogasi dan psikologis seseorang. Permainan ini menggunakan media kartu yang disetiap kartu terdapat *role* atau peran yang memiliki kekuatan masing-masing. Setiap pemain akan mendapatkan kartu *role* dari Moderator, setiap pemain tidak mengetahui *role* pemain lain. Tugas para pemain adalah memerankan setiap karakter yang tertulis di dalam kartu yang didapatkan pemain, dan selama permainan berlangsung pemain akan saling menebak karakter pemain lain, yang bertujuan untuk mencari siapa pemain yang berperan sebagai *Werewolf*.

Permainan *Werewolf* dapat dimainkan minimal 6 orang pemain dengan 1 orang berperan sebagai Moderator yang memimpin jalannya permainan. Moderator adalah satu-satunya pemain yang mengetahui peran masing-masing pemain. Di sini, permainan akan dibagi menjadi dua fase, yaitu siang dan malam. Moderator juga mempunyai tugas memberikan waktu berdiskusi pada siang hari minimal 2 menit agar setiap pemain dapat memutuskan siapa yang harus dibunuh

atau dicurigai sebagai *werewolf*. Moderator juga merupakan orang yang meminta pemungutan suara saat calon yang dibunuh telah muncul.

Menjadi Moderator dalam permainan *Werewolf* mempunyai tantangan tersendiri untuk membuat *game* penuh dengan "*Plot Twist*". Agar *game* dapat berjalan sesuai keinginan Moderator, tentunya Moderator harus benar-benar menguasai setiap karakter yang diperankan oleh setiap permainan, mengingat semua *role* pemain yang sedang bermain, urutan dibangkitkannya karakter saat malam hari, serta efek atau kekuatan dari masing-masing karakter. Moderator juga perlu untuk memberikan waktu berdiskusi minimal 2 menit.

Dari penjelasan diatas, maka penulis akan membuat aplikasi Moderator *werewolf* guna membantu tugas Moderator dalam memberikan informasi dengan lebih jelas dan mudah pada setiap karakter dan cara bermain, tidak perlu membawa kartu *werewolf* untuk bermain, tidak perlu untuk membawa pena dan kertas untuk mengingat *role* pemain yang sedang bermain, dan tidak perlu membuka timer untuk menghitung waktu berdiskusi. Aplikasi Moderator *Werewolf* ini diharapkan dapat mempermudah pemain yang berperan sebagai Moderator untuk memberikan informasi dan memudahkan untuk mengingat karakter kartu permainan lain, dengan judul "**Aplikasi Moderator *Werewolf* Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi Moderator *werewolf* untuk membantu Moderator menjalankan permainan dalam permainan *werewolf*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, diperlukan batasan-batasan dalam penelitian yang dilakukan agar

penelitian terfokus pada masalah yang ada. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dirancang menjadi aplikasi android.
2. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain yang mendapatkan peran Moderator.
3. Aplikasi ini dibuat dengan desain 2 dimensi.
4. Dalam aplikasi *game* ini tidak terdapat tingkatan *level*.
5. Aplikasi ini berjalan secara *offline*.
6. Aplikasi ini hanya menyediakan 14 *role* kartu.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Dapat membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna yang berperan sebagai Moderator dalam menjalankan permainan *Werewolf*.
2. Membantu pemain yang ingin bermain, tetapi tidak memiliki kartu *Werewolf*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan dan mempraktikkan ilmu dan keterampilan yang telah di pelajari selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Membantu mempermudah pemula dalam bermain menjadi Moderator *werewolf*.
3. Mempermudah pemain untuk tidak membawa kartu *Werewolf*.
4. Membantu Moderator untuk mengingat urutan siapa saja karakter yang akan dibangunkan saat malam hari.
5. Memberika informasi kepada pengguna tentang setiap *role* pemain dalam kartu *Werewolf*.
6. Mempermudah Moderator untuk mencatat *role* yang dibagi pada setiap pemain.

7. Mempermudah Moderator untuk menghitung *voting* yang setiap pemain berikan.
8. Meberikan *timer* agar Moderator dapat dengan mudah membatasi waktu untuk berdiskusi.

1.6 Metodologi Penelitian

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menjabarkan cara-caranya dengan rincian sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, mencari, bahkan menulis dari sebuah buku, artikel, jurnal ilmiah, majalah baik dari media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan topic yang dibahas dalam pembuatan aplikasi

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode ini adalah metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap permainan *Werewolf*.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis ini akan menjelaskan tentang perbedaan dari PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) antara sistem biasa dengan aplikasi yang akan penulis buat.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan desain sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1.6.3.1 UML

UML akan menjelaskan secara grafis mengenai elemen-elemen yang ada dalam sistem penelitian ini yang meliputi 4 diagram, antara lain *Use case diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

1.6.4 Metode Testing

Penulis menggunakan 2 metode pengujian untuk menguji dan mengetahui hasil kode program pada aplikasi yang telah dihasilkan.

1.6.4.1 White-box Testing

Aplikasi akan diuji dengan cara pengecekan *coding* program secara procedural untuk menganalisa apakah ada kesalahan dalam proses eksekusi atau tidak.

1.6.4.2 Black-box Testing

Aplikasi akan diuji dengan cara mengamati hasil eksekusi aplikasi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.6.5 Metode Implementasi

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan pada sistem, bahwa sistem siap untuk di aplikasikan dengan fungsi yang sesungguhnya. Dengan implementasi, maka dapat diketahui apakah aplikasi berjalan dengan seharusnya sesuai dengan fungsinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini merupakan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB 3 : ANALISIS Dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 : IMPLEMENTASI Dan PENGUJIAN

Bab ini berisi tahapan implementasi dan pengujian yang merupakan tahap yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan skripsi.

