

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan *smartphone*, *ipad*, *playbook*, *tablet pc* dan sejenisnya lebih banyak digunakan saat ini karena berbagai alasan dan pilihan dari pada PC (Personal Computer) yang ada dirumah. Dari 10 alasan yang dipaparkan oleh Masterweb Corporation, dalam situs webnya yang membahas tentang (Dunia Teknologi dan Gaya Hidup: 2017) [1], telah menyebutkan bahwa karena ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat bepergian (praktis) merupakan 4 alasan dengan rating tertinggi.

Selain itu, Terdapat banyak fitur *game* yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak *game* untuk mengasah daya otak dan logika namun masih sangat jarang *game* yang memberikan hiburan sekaligus mengajak para penggunanya untuk mengasah otak dan logikanya untuk berfikir atau menyelesaikan masalah yang terdapat di permainan tersebut. Dalam pembangunan *game* "Tebak Sulit" ini penulis akan menggunakan *Android Studio*.

Dengan dibuatnya *game* "Tebak Sulit" penulis ingin menargetkan pengguna sebanyak-banyaknya karena pada saat pembuatan *game* "Tebak Sulit" ini sangat sesuai dengan trend yang terjadi di kalangan masyarakat saat ini, dan dengan menggunakan *Facebook Ads* sebagai media promosi maka penulis bisa menargetkan pengguna apa saja yang sesuai dengan *game* "Tebak Sulit" ini, karena di *Facebook Ads* kita dapat memilih pengguna mana saja yang cocok dengan produk yang kita miliki, misalnya kita dapat memilih pengguna dari segi

umur, seperti umur 18 - 30 tahun. Menurut penulis *Facebook Ads* sangat cocok sebagai media promosi dengan fasilitas yang cukup lengkap untuk penargetan pengguna.

Cara mendapatkan keuntungan selain dengan cara menjual aplikasi atau *game*, kita dapat menjadi publisher iklan di salah satu perusahaan periklanan khusus untuk mobile seperti *Admob* atau *Adsense Mobile* yang dikelola oleh *Google*, kita dapat mendapatkan penghasilan dari *pay per click* atau dibayar setiap ada pengguna yang klik iklan tersebut dan harga per *click* nya cukup tinggi yaitu sekitar Rp. 300 sampai Rp. 500.

Jika kita mempunyai sebuah aplikasi atau *game* yang kita monetasi melalui *Admob* dengan total pengunduh 1.000 dan kita asumsikan total pengguna yang aktif perharinya adalah 500 pengguna dan mendapatkan 1 klik iklan dari 1 pengguna, kira-kira kita akan mendapatkan penghasilan Rp. 150.000 hingga Rp. 250.000 per harinya pengasumsian penghasilan ini dikutip dari (Mendapatkan Penghasilan dari Google Admob : 2017) [2]. Menurut penulis ini adalah sebuah peluang bisnis yang cukup menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *game* yang dibangun dapat memberikan penghasilan dari *Google Admob*.
2. Bagaimana mempromosikan atau mengenalkan *game* yang dibangun menggunakan *Facebook Ads*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dibuat suatu *game* yang sesuai dengan batasan masalah berikut:

1. *Game* ini ber-genre *Trivia*
2. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
3. *Game* ini dijalankan secara offline.
4. *Game* ini dibuat menggunakan *Android Studio* dan *Genymotion* sebagai *emulator Android*.
5. *Game* ini hanya dapat berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.
6. Penelitian ini sampai dengan proses publikasi ke *Google Play Store* dan proses mempromosikan game "Tebak Sulit" melalui *Facebook Ads*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian:

1. Membuat sebuah *game* berbasis *Android* sebagai karya bidang pemrograman.
2. Membuat sebuah *game* yang menghibur namun juga melatih daya otak dan logika.

Tujuan Penelitian:

1. Menganalisis dan membangun *game* "Tebak Sulit" menggunakan *Android Studio*.

2. Memonetisasi *game* hingga mendapatkan sebuah penghasilan melalui *Google Admob*.
3. Mempromosikan *game* melalui *Facebook Ads* dengan biaya seminimal mungkin namun dapat menjangkau pemirsa yang tertarget.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pembuatan *game* "Tebak Sulit" ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data penulis menggunakan studi literature, dan juga penulis mengumpulkan data dengan menganalisis *game* sejenis. Adapun studi literature yang dilakukan yaitu dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku literature yang berhubungan dengan pembuatan *game* menggunakan *Android Studio*. Selain mempelajari buku-buku literature, penulis juga mempelajari artikel sejenis yang dapat membantu dalam perancangan dan pembuatan *game* ber-genre *Trivia*. Analisis terhadap *game* sejenis dilakukan dengan mempelajari dan membandingkan *game* yang memiliki *genre* yang serupa dengan membaca ulasan dari *game* tersebut.

#### 2. Metode Perancangan

Dalam perancangan *game* ini penulis menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) dan juga dengan membuat perancangan antar muka, perancangan efek-efek suara, perancangan database, dan perancangan unit iklan dari *Google Admob*.

### 3. Metode Pengembangan

Dalam pengembangan game ini penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana *System Development Life Cycle* ini memberikan kerangka kerja yang konsisten terhadap tujuan yang diinginkan dalam pembangunan dan pengembangan.

### 4. Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya, metode yang digunakan adalah *Black Box Testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi *game*, dan dasar teori perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan aplikasi, tentang pemodelan aplikasi menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

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

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre *game*, rincian *game*, dan arsitektur *game*.

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

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk *game project* berupa *black box testing*.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan tentang akhir dari penelitian dan penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.

