

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua media informasi tidak jauh dari kata komputerisasi, dengan adanya komputerisasi kebutuhan manusia menjadi semakin mudah karena tidak perlu membuang tenaga untuk melakukan suatu hal contohnya bermain *game*. Seseorang bisa bermain *game* dengan menggunakan media televisi, *Smartphone*, tablet, ipad bahkan *handphone* yang biasapun sudah tersedia dengan layanan *game*, walaupun *game* sederhana.

Game berasal dari kata bahasa inggris yang berarti dasar permainan, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan kepuasan batin. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. *Game* penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut seseorang untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila sudah kecanduan *game* maka akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang dilakukan.

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat dikalangan masyarakat adalah *Smartphone* terutama berbasis android. Saat ini android menjadi sangat populer dikalangan masyarakat karena kemudahan dalam

mengakses berbagai macam aplikasi dan *game* pada *platform* android. Berbagai *platform game* telah berkembang di mana-mana dan menghasilkan peluang bisnis yang luar biasa. Untuk itu dibuatlah *game First Rabbit* berbasis android untuk menghibur masyarakat.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu: Bagaimana membuat *Game First Rabbit* berbasis android menggunakan *Game Maker Studio*?

1.3 Batasan Penelitian

Dengan Melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game First Rabbit* hanya mampu di jalankan oleh *Smartphone* android
2. *Game* ini di rancang untuk *single player*
3. *Game* ini memiliki menu : *Play, About, High Score, sound, exit*
4. Dalam pembuatan *game* ini akan menggunakan software *Game Maker Studio*.
5. Inputan *game* menggunakan *touchpad*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini yaitu, membuat *game* berbasis android yang mampu memberikan hiburan untuk penggunanya dan diterima oleh kalangan masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini yaitu:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Mendapat pengalaman dan tambahan pengetahuan tentang *game*.
 - b. Menambah kemampuan tentang pembuatan *game* sehingga bisa dikembangkan di luar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - c. Bisa menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat bagi masyarakat umum:
 - a. Bisa menjadi sarana hiburan dikalangan masyarakat umum yang mudah diakses dan dimainkan karena *game* ini berbasis android *open source* dan dimainkan pada *Smartphone* yang *portable* sehingga bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *Waterfall* model yang terdiri dari proses *Requirements*, *Design*, *Coding*, *implementation and testing* dan *Maintenance*.

- a. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan kebutuhan dari keseluruhan system yang akan di aplikasikan ke dalam bentuk software.

b. Design

Merupakan proses perancangan system yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

c. Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah di dapatkan dan dirancang pada tahap *Design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

d. Implementation and Testing

Merupakan proses implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *Coding*. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

e. Maintenance

Merupakan proses perbaikan pada program apabila terjadi kesalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

➤ **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai gambaran umum, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

➤ **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar *game*, Android, konsep pemodelan sistem, metode pengembangan sistem *Waterfall*.

➤ **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game* dan *flowchart* sistem, perancangan audio, perancangan *user Interface*.

➤ **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai tahap pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang dibuat.

➤ **BAB 5 PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan oleh penulis.