

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan seiringnya perkembangan zaman banyak Teknologi Informasi baru bermunculan. Adanya perkembangan Teknologi inilah manusia dengan mudah untuk mencari informasi untuk memenuhi kebutuhannya salah satunya adalah dengan teknologi android *Smartphone*. Dengan Teknologi inilah manusia bisa membuka wawasan dan membentuk suatu kreatifitas yang baru. Salah satu media yang di gunakan dalam teknologi ini adalah *Game* atau Permainan .

Menurut Ahmad Fauzi *Game* adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat di jadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari[1].

Karakteristik *game* yang bisa menyenangkan sehingga membuat aktivitas ini di gemari banyak orang. *Game* juga dapat mengajarkan banyak keterampilan atau skill individu. Bahkan beberapa *game* juga bisa di gunakan untuk mengukur IQ manusia.

*Game* yang akan di buat dan dikembangkan di Android *Smartphone* adalah *Pertarungan panda*. Tokoh utama dalam *game* ini adalah Panda yang menggunakan jubah berwarna hitam. Karakter panda dalam *game* ini adalah seorang hero yang bertarung untuk membasmi kejahatan. Tokoh antagonis dalam *game* ini adalah buaya yang memiliki banyak prajurit atau anak buah. Dalam *game* ini Panda harus melewati anak buah dari buaya tersebut. Setelah panda berhasil melewati semua anak buah buaya, maka selanjutnya panda harus

bertarung melawan buaya. *Game* ini akan memiliki 3 level kesulitan yaitu *Easy*, *Medium* dan *Hard*. Dan setelah panda berhasil mengalahkan buaya maka *game* ini akan berakhir.

Penulis akan membahas bagaimana cara mengimplementasikan sisi teknis dalam pembuatan *game* Pertarungan panda ini sehingga menarik dan menjadikan pengguna merasa senang dan terhibur saat memainkan *game* ini. *Game* Pertarungan panda ini akan dirancang menggunakan *software Game Maker Studio*, dan juga menggunakan perangkat lunak pendukung lainnya seperti *adobe photoshop*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat di simpulkan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat *game* Pertarungan panda yang bisa di jalankan dalam sebuah perangkat yang berbasis Android?

### 1.3 Batasan Masalah

Melihat dari sisi permasalahan yang terjadi maka dapat di buat suatu *game* yang dibatasi pada:

1. Tampilan *game* menggunakan grafik 2 dimensi.
2. *Game* ini di jalankan secara offline.
3. Hanya di mainkan pada mode 1 *player* saja.
4. Hanya bisa di jalankan di perangkat android.
5. *Game* ini di tujukan pada anak usia 8 sampai 17 tahun dan yang sudah bisa mengoperasikan perangkat android.

6. *Game* ini di buat dengan menggunakan *software Game Maker Studio* dan *software* pendukung yaitu *corel draw*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membuat *game* *Pertarungan panda* berbasis android yang bisa menghibur dan dapat di sukai para *gamer*.
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini memiliki adalah sebagai berikut:

##### A. Bagi penulis:

1. Sebagai bekal kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkannya ketika berada di luar STMIK AMIKOM.
2. Menjadi dokumentasi karya ilmiah bagi penulis dalam bentuk laporan atau maupun *software* android.
3. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### B. Masyarakat Umum:

Sebagai media hiburan untuk mengusir kejenuhan dan untuk meningkatkan skill individu.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*:

### 1. *Concept* (Konsep)

Dalam tahap ini adalah menentukan tujuan dan siapa pengguna program.

Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

### 2. *Design* (desain)

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

### 3. *Material Collecting* (pengumpulan data)

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*.

### 4. *Assembly* (pembuatan)

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

### 5. *Testing* (pengujian)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

## 6. *Distribution* (distribusi)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu:

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

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Menguraikan tentang konsep dasar *game*, android, konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

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

Membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, *Flowchart system* dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun didalam *game*.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Membahas secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang dibuat.

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisikan kesimpulan, saran dan daftar pustaka.