

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game yang semakin pesat membuat game dikenal sejak mulai dari kalangan anak-anak sampai kalangan orang dewasa. Dahulu tahun 80'an dan 90'an Nintendo Game Boy dan Sega merupakan consol game yang populer, membutuhkan waktu berjam-jam untuk bermain Mario bros dan tetris. Seiring dengan berkembangnya teknologi, hadirnya perangkat mobile seperti smartphone dan tablet membuat perkembangan game merambah pada Android.

Android adalah sistem operasi yang berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Platform Android telah menjadi sangat populer selama bertahun-tahun. Hal ini dianggap serius oleh pengembang *game*. Berbagai *platform game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana, menjanjikan peluang kesuksesan luar biasa. Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Android merupakan media yang banyak digunakan oleh pengembang aplikasi selular seperti yg termuan dalam "Devolement Economics Q3 2013 analyst report", <http://www.developereconomics.com/report/q1-2014/> (akses 7 Februari 2014), Sebuah survei menemukan bahwa Android platform paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi selular.

Game "THE SECRET KEYS" ini akan dirancang menggunakan software Game Maker Studio dengan GML sebagai script pendukungnya, dan juga menggunakan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop untuk membuat desain game.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul penelitian mengambil judul penelitian "Analisis Dan Perkembangan Berbasis Android Permainan Kunci Rahasia"

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut "Bagaimana membuat Game THE SECRET KEYS yang dapat dijalankan dalam *platform* Android?"

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game THE SECRET KEYS ber-*genre* *Puzzle Game*.
2. Game THE SECRET KEYS dimainkan secara *Single Player*.
3. Game THE SECRET KEYS dijalankan secara *offline*.
4. Game THE SECRET KEYS dibuat menggunakan *Game Maker Studio* dan *Corel Draw* sebagai software pendukung untuk membuat grafik.
5. Game THE SECRET KEYS menggunakan grafik 2D.
6. Game THE SECRET KEYS dapat digunakan pada platform android dengan minum sistem operasi adalah 4.2 Jelly bean.
7. Game ini ditujukan untuk anak 10 tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat game THE SECRET KEYS berbasis android.
2. Sebagai syarat meraih gelar Diploma Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan Tugas akhir ini adalah :

1.5.1 Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai bekal kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkannya ketika berada di luar AMIKOM.

1.5.2 Manfaat bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan untuk mengusir kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam memainkan game karena game ini dirancang untuk perangkat smartphone yang bisa dibawa kemana-mana.

1.5.3 Manfaat bagi akademik

Di harapkan dapat menambah perkembangan game di bidang hiburan kreatifitas dan Teknologi Informasi khususnya dalam Teknologi perangkat mobile dan dapat di gunakan sebagai referensi untuk pengembangannya maupun aplikasi lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Pada Game ini menggunakan GDLC sesuai dengan *Indie Game Development*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar game, android, konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum pada game *The Secret Keys*, konsep game, game design, perancangan interface dan flowboard yang didalam game "THE SECRET KEYS".

BAB IV : TESTING

Bab ini membahas aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap pembuatan game serta dan testing dari game yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

