

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang, teknologi semakin maju dan banyak orang mulai memakai perangkat canggih PC dan Laptop. Ini juga didukung oleh ukuran laptop yang kini bervariasi namun tetap nyaman dibawa kemana saja. Selain itu cara penggunaannya yang minimalis juga memudahkan siapapun penggunaannya. Salah satu hal yang membedakan laptop dengan laptop lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya dari hari ke hari laptop selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Hal ini tentu sangat memanjakan para penggunanya. Kini pengguna laptop dapat memilih berbagai macam system operasi untuk laptop nya, salah satunya yaitu system operasi Microsoft Windows atau biasa kita sapa dengan sebutan Windows.

Windows adalah Sistem operasi yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation yang menggunakan antarmuka dengan berbasis GUI (Graphical User Interface) atau tampilan antarmuka bergrafis. Pengguna disuguhi dengan berbagai macam aplikasi, tak terkecuali game.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sehingga perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari adventure, strategy, fighting, education game dan lain sebagainya. Teknologi game yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam

cerita, karakter, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Begitu banyak game yang saat ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk para penggunanya, tak terkecuali anak-anak sekalipun. Bahkan sekarang sudah banyak game yang tidak hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga edukasi.

Saat ini tanggung jawab orang tua untuk mengawasi game yang dimainkan oleh anak mereka adalah sangat penting. Setiap game memiliki label yang memberikan keterangan tertentu tentang siapa saja yang dapat memainkan game tersebut dan digolongkan/diklasifikasikan berdasarkan umur. Tak jarang terdapat beberapa game yang justru berdampak negatif pada pikiran si anak. Seperti contoh game-game yang menyuguhkan aksi kekerasan. Ini akan mendorong anak untuk melakukan hal yang serupa dengan apa yang dilihat. Maka dari itu game yang berjudul "SMART QUIZ" ini cocok di mainkan oleh anak-anak, sehingga anak-anak yang bosan belajar dapat meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas ketika bermain game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yaitu Bagaimana membangun game SMART QUIZ yang dapat memberikan dampak positif bagi anak?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah adalah;

1. Dalam pembuatan game ini menggunakan software Adobe Flash Profesional
2. Game yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Action Script
3. Game ini bergenre education
4. Game yang dibuat adalah game single player
5. Game ini hanya dimainkan pada perangkat komputer dengan OS Windows 7 atau Windows 8.
6. Target pengguna game ini adalah 10 tahun ke atas

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasi dan mengevaluasi game yang sudah dibuat dengan minat umum pemain.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini sebagai berikut:

Bagi Penulis

1. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT
2. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

Bagi Masyarakat umum dan IT

1. Alternatif hiburan yang dapat digunakan secara free dan legal
2. Sebagai sarana hiburan
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi developer game profesional.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan pembuatan game.

2. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan melakukan browsing yang berhubungan dengan game.

3. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati game yang sering dimainkan dan disukai oleh banyak orang.

1.6.2 Perancangan

Membuat rancangan tampilan antar muka (User Interface) dengan menggunakan storyboard.

1.6.3 Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam game. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah game.

1.6.4 Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan game ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke perangkat komputer berbasis sistem operasi Windows XP, Windows 7, Windows 8, dan Windows 10.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan secara singkat tentang Game Smart Quiz dan menjelaskan software apa saja yang digunakan dalam pembuatan game ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum game Smart Quiz.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil uji coba game apakah sudah berjalan atau belum.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan game dan saran untuk perbaikan game guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan game selanjutnya.

