

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dari tahun ke tahun sangat berpengaruh pada kehidupan manusia, hal ini tidak bisa di pungkiri akan imbasnya pada teknologi-teknologi lain yang terkait, salah satunya yaitu teknologi *game*. *Game* itu sendiri sudah semakin menjamur dan menjadi makanan sehari-hari untuk berbagai kalangan, kalangan remaja, baik remaja putra maupun putri, bahkan banyak juga kalangan orang tua yang memainkan *game*. Alasan nya pun beragam ada yang memainkan *game* sekedar mengisi waktu luang, sebagai hobi dan bahkan ada pula yang memainkan *game* untuk mencari uang.

*Game* Monster Wheels yang bergenre *side scrolling Game*. Dalam permainan ini, pemain diminta untuk menjalankan *jeep* yang memiliki roda besar dengan menggunakan tombol gas dan *brake*. Skor diperoleh dari pengambilan koin.

Melihat dari banyaknya minat *game* pada *smartphone android*, peluang untuk mengembangkan *game* sangatlah besar pada *platform* ini. *Game* yang akan dikembangkan dalam skripsi ini adalah *game* bergenre *Side Scrolling Game* yang berjudul "Game Monster Wheels Berbasis Android". *Game* Monster Wheels akan dirancang menggunakan *software Game Maker Studio* karena berdasarkan pertimbangan *software* ini merupakan *software open source* sehingga mudah dalam pengembangannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penulis tertarik membuat *Game* *Monsters Wheels* berbasis android diharapkan dapat di minati pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat dan merancang *game* "Monster Wheels" berbasis *android* ?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini hanya berjalan di *platform android*.
2. *Game* *Monster Wheels* ini bergenre *Side Scrolling game*.
3. Fitur-fitur yang terdapat pada *game* ini yaitu: pengaturan layar, pengaturan skor dan skor tertinggi.
4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Sistem aplikasi *game* dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *android* dengan memanfaatkan fitur layar sentuh sebagai media input.
6. *Game android* ini bersifat *offline*.
7. Tahap-tahap pengembangan *game* hanya sampai pada tahap testing.
8. *Software* yang digunakan yaitu *Game MakerStudio*, *Adobe Illustrator*, *Android Software Development Kit ( Android SDK )*, *JDK*, dan *NDK*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah :

1. Membuat *game* balapan “Monster Wheels”.
2. Membuat dan merancang *game* “Monster Wheels” berbasis *android* untuk dapat dimainkan oleh semua kalangan.
3. Diharapkan *game* ini dapat menghibur orang lain.
4. Sebagai syarat meraih gelar sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi 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:

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

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pengembangan multimedia* yang meliputi *concep*, *design*, *material collecting*, *assembly* dan *testing*.

1. *Concept*

Tahap yang menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam-macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

3. *Material collecting*

Tahap ini adalah pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.

4. *Assembly*

Tahap pembuatan semua bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, dan struktur navigasi.

5. *Testing*

Tahap untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

**1.7 Sistematika Penelitian**

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

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini di bahas mengenai gambaran umum, tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar *game*, *android*, dan penjelasan permasalahan yang dibahas dalam membangun *game monster wheels* tersebut.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan *game*, konsep *game*, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun didalam *game*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas hasil dari tahapan analisis, implementasi desain, uji coba *game* dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari setiap fungsi yang di buat dalam *game*.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan *game* yang dihasilkan untuk masa depan.