

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dimainkan hanya 1 orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah minigame. Untuk jadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu *software* yang salah satunya adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk *desktop* (komputer) maupun telepon genggam.

Kelahiran game berformat Flash adalah karena game ini relatif ringan jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik. Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari banyak game yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti game yang dapat menambah pengetahuan seseorang seperti game pembelajaran, namun ada juga beberapa game yang tidak layak di mainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah game yang berjenis *education game* dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Apotek Hidup Berbasis Android”** dan biasanya mudah untuk dimainkan, sederhana, bisa mengasah daya ingat kita sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkan dan dapat di mainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia. Dan yang terpenting dengan melalui game ini kita bisa mengetahui macam-macam dan manfaat tumbuhan herbal yang di pulau jawa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan membangun sebuah game sederhana yang dapat memberikan informasi mengenai macam-macam tanaman herbal beserta manfaatnya berbasis sistem operasi android?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan, yaitu:

1. Aplikasi ini bersifat *mobile based*.
2. Aplikasi yang akan dibuat berupa aplikasi edukasi.
3. Kategori game ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
4. Tampilan game yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
5. Menampilkan informasi macam-macam tanaman herbal beserta manfaatnya.

6. Dibuat dengan menggunakan *software* Adobe flash, Adobe photoshop, Corel Draw X5.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Diploma 3 (D3) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus belajar.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak pengguna android, aplikasi ini dapat memberi pembelajaran digital yang praktis.
2. Bagi penulis, perancangan aplikasi ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang didapat pada bangku kuliah.
3. Bagi intitusi atau kampus, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna untuk masyarakat.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

### 1. Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Metode ini meliputi pengumpulan data dari buku - buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen, laporan penelitian, ataupun situs - situs internet.

### 2. Metode Pengembangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan dan merancang pola aplikasi, desain aplikasi, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

### 3. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

### 4. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan program dan mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul. Pada tahap ini juga dilakukan perbaikan apabila sistem dinilai kurang sesuai dengan tujuan awal pembuatan program.

## 1.7 Sistem Penulisan Laporan Penelitian

Secara garis besar, penyusunan dan penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab, yaitu:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Di dalam bab ini menjelaskan tentang Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batas masalah, tujuan masalah , manfaat penelitian, metode latar belakang masalah, rumusan masalah, batas masalah, tujuan masalah , manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan game.

## **BAB III GAMBARAN UMUM**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum game yang akan dibuat.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, penguji, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**