

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game* di dunia, *game* sangat berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi di bidang *smartphone* saat ini, hampir semua kalangan suka bermain *Game*. Di mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

Mobile game Saat ini telah dibuat di berbagai macam platform seperti Symbian, IOS, Android, Dan Windows phone. Kelebihan dari *mobile game* adalah pengguna bisa memainkan *game* dimana dan kapan saja yang mereka mau. Adanya *smartphone* Android menjadi salah satu hal yang menjadikan *game* sangat banyak digunakan di era *mobile game*.

Pada skripsi ini penulis akan membuat *game* khusus pada *smartphone* berbasis android. *game* yang akan penulis buat adalah *mobile game* Lengkapi Yang Kosong, yang mana di dalam *game* ini adalah pesawat sebagai karakter utamanya yang akan mengisi bagian yang kosong di setiap level. Oleh karena itu penulis akan membangun skripsi dengan judul "Perancangan *Game* Lengkapi Yang Kosong Di *Smartphone* Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana merancang dan membuat *game* Lengkapi Yang Kosong berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan permasalahan yang jelas. Batasan masalah *game* Lengkapi Yang Kosong ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* ber-genre kepandaian, *game* ini untuk semua umur.
2. *Game* ini memiliki 3 level :*Easy, Medium, Hard*
3. *Game* ini bertipe 2D
4. *Game* ini dimainkan dengan satu user (single player).
5. *Game* dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android dengan memanfaatkan fitur layar sentuh sebagai media *input*.
6. Alat *input* permainan dalam *game* ini menggunakan *touchscreen*.
7. *Game* ini memiliki menu: *play, help, exit*
8. *Game* ini hanya menekankan untuk menyelesaikan tantangan yang berbeda dimainkan dalam setiap level
9. *Game* android ini bersifat *offline*.
10. *Software* yang digunakan adalah *Game Maker Studio, Android SDK, Android JDK, Android NDK, Adobe Photoshop CS6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tujuan dari penelitian software ini adalah untuk membuat *game* Lengkapi Yang Kosong yang dapat berjalan pada sistem operasi Android sebagai salah satu media hiburan untuk semua usia.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata satu pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna
 - Sebagai media hiburan, menghilangkan rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran stress dan dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game
 - Memudahkan dalam bermain game karena dirancang hanya untuk perangkat *smartphone* Android yang bisa dibawa kemana-mana
2. Bagi penulis
 - Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - Menjadi pengetahuan dan kemampuan membangun sebuah *game* serta sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk membuat dalam memajukan *game* di Indonesia

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan *Game* Lengkapi Yang Kosong penulis menggunakan metode penelitian yang akan di gunakan adalah metode GDD (*Game Design Document*).

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini disusun secara sistematis dari masing-masing bab. Adapun sistematika penyusunan skripsi ini diuraikan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang konsep dasar *game*, Android, Konsep pemodelan sistem, metode pembuatan *game* dengan sistem GDD, dan perangkat lunak yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan *game*, perancangan tampilan antarmuka serta penjelasan tentang *game* yang di buat.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab bagian akhir dari laporan skripsi ini, dimana di dalamnya terdapat kesimpulan skripsi (rangkuman keseluruhan isi yang sudah dibahas) dan juga beberapa saran untuk kemajuan dan keperluan pengembangan skripsi yang akan datang.

