

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi *smartphone* telah berkembang pesat dengan berbagai macam system operasi dan salah satu yang sedang diminati masyarakat saat ini adalah Android. Android merupakan system operasi yang berbasis *open source*. Android memiliki berbagai keunggulan sebagai software yang memakai basis kode computer yang bisa disitribusikan secara *open source* sehingga pengguna dapat mengembangkan system operasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Salah satu aplikasi yang sangat berkembang saat ini adalah aplikasi *game*.

Game merupakan sesuatu yang dibutuhkan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa yang sangat menyukai *game*. Dapat dikatakan *game* menjadi sebuah sarana hiburan. Selain telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang untuk melepaskan rasa jenuh dan memberi perasaan lebih santai, juga dapat mengajarkan orang cara berpikir yang lebih baik dan kritis. Pesatnya perkembangan *game* dibuktikan semakin menjamurnya industri *game* dan semakin banyaknya aplikasi *game* yang dihasilkan untuk berbagai macam *platform*. Tipe permainan dalam sebuah *game* pun semakin beragam dan memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik penasaran dari para pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut.

Memancing secara luas adalah suatu kegiatan menangkap ikan yang bisa merupakan pekerjaan, hobi, olahraga luar ruang (*outdoor*) atau kegiatan di pinggir atau ditengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan. Mancing dapat pula diartikan sebagai perbuatan menangkap ikan dengan mempergunakan peralatan utama berupa joran (*rod*), penggulung (*reel*), dan kail (*hook*).

Tidak semua kegiatan menangkap ikan dikatakan memancing karena menangkap ikan dapat dilakukan dengan menggunakan jala dan tombak. Memancing merupakan kegiatan yang membutuhkan keseriusan dan menjadi mata pencaharian bagi nelayan namun saat ini memancing menjadi alternative untuk berwisata[1]. Saat ini kegiatan memancing lebih kepada suatu kegiatan penyalur hobi. Memancing dianggap sebagai salah satu cara untuk bersantai dan juga untuk memperluas pergaulan dan interaksi terhadap lingkungan agar selalu menjaga ekosistem alam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dalam latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun atau membuat game memancing untuk android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka lingkup permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Merancang dan membangun game memancing berbasis android.
2. Software yang digunakan Unity 3D sebagai development toolnya.

3. Karakter game menggunakan grafis 2D.
4. Game ini dibuat untuk *mobile platform ber-army 7* dengan sistem operasi android

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Agar dapat memahami proses pembuatan sebuah game.
2. Memberikan suatu game *application* yang dapat menghibur pemainnya.
3. Bagi peneliti, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 program studi Teknik Informatika di Sekolah Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis / peneliti , untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 program studi Teknik Informatika di Sekolah Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bagi masyarakat, untuk mengisi waktu luang, menambah hiburan dan menghilangkan rasa kejenuhan.
3. Bagi pengembang, memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini adalah tahap –tahap penyelesaian masalah yang dilakukan :

1. Observasi ,yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa game yang sudah ada.

2. Pustaka ,yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan game.
3. Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak android phone.
4. Testing / Evaluasi yaitu dengan melakukan ujicoba untuk mencari bugs dan melakukan perbaikan bugs jika ditemukan sebelum melepas game ke publik

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar-dasar teori dari proses pembuatan game yang mendasari tulisan atau laporan ini. Pada bab ini juga berisi tentang software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisa kebutuhan Brainware, Hardware dan Software serta konsep dan perancangan desain interface dan gameplay

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap *game* memancing yang dibuat dan saran-saran bagi pengembangan *game* memancing ini.

