

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi hal yang ada di dalam kehidupan keseharian kita. *Game* dapat dijadikan media pembelajaran, lahan bisnis dan juga dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para professional. Perkembangan *game* sangat pesat dan bisa dilihat oleh masyarakat, dahulu *game* hanya dimainkan di komputer dan console, tetapi sekarang sudah mulai memasuki era *mobile game*.

Mobile game sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya *game mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain *game* kapan saja melalui alat *mobile* yang dimilikinya. Salah satu *mobile* yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu *mobile android*, karena sistem operasinya yang gratis.

Pada skripsi ini, penulis akan membuat *mobile game* khusus pada *smartphone* berbasis *Android*. Sekarang ini banyak pengguna yang menggunakan sistem operasi *Android* dari anak-anak sampai orang dewasa. Banyaknya pengguna *Android* dapat dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh Gartner tentang pangsa pasar *Android* yang terus naik dari tahun ke tahun. Dengan demikian peluang bisnis *game Android* sangat menjanjikan untuk di kembangkan.

Di dalam skripsi ini *game* yang akan penulis buat adalah *mobile game* *Finding Kunkun* berbasis *Android*, yang mana di dalam *game* ini adalah

mengandalkan kecepatan pemain dalam menemukan makanan untuk seekor anjing yang sedang kelaparan. Semakin lama permainan berjalan maka pergerakan makanan yang jatuh dari atas kebawah semakin cepat. Permainan akan berakhir jika waktu yg ditentukan telah habis. Oleh karena itu penulis akan membangun skripsi dengan judul "Pembuatan *Game Finding Kunkun* berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi pokok masalah adalah bagaimana membuat *Game Finding Kunkun* berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ber-genre casual *game*.
2. *Game* ini bertipe 2D
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*
4. *Game* ini membuat pengguna untuk mencapai nilai tertinggi
5. *Game* ini memiliki main menu : *play,help*, dan *exit*
6. Software yang digunakan Unity 3D, Java Development Kit (JDK), Android Software Development Kit (Android SDK), Adobe Photoshop CS 6, Corel Draw X5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.
2. Mengaktualisasi ilmu terapan yang telah penulis tempuh selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Sebagai salah satu terpenuhinya kelulusan S1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna
 1. Dapat memberikan hiburan untuk menghilangkan rasa kejenuhan diwaktu senggang
 2. Memberikan kemudahan bermain *game* karena *game* ini dirancang untuk perangkat *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana
2. Bagi penulis
 1. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
 2. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* serta mampu mengembangkannya sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan di gunakan adalah metode *waterfall* model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing* dan *maintenance*.

1. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

2. *Analysis*

Tahap ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem.

3. *Design*

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

4. *Coding*

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

5. *Implementation and testing*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

6. *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang penulis gunakan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME*

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, flowchart sistem, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun serta *material collecting* dari *game*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas 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 bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

