

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game dahulu hanya di jadikan sarana hiburan semata namun sekarang game telah menjadi gaya hidup bahkan menjadi sumber pendapatan bagi sebagian orang. Pada mulanya game hanya di mainkan di komputer dan *console* namun dengan perkembangan jaman game sudah masuk dalam era *mobile*.

Mobile game merupakan game yang dimainkan melalui *mobile devices*, smart phone dan tablet. Dan sekarang ini, mobile game telah di buat dalam berbagai macam *platform* seperti , *apple OS*, serta Android an *windows phone*. Keunggulan tersendiri *mobile game* adalah *player*(pemain) dapat bermain *game* dimana saja dan kapan saja selama mereka mempunyai *mobile devices* mampu menjalankan *mobile game*.

Pada sekripsi ini penulis mngembangkan *mobile game* kusus pada *mobile* berbasis Android. Karena Android menjadi sistem operasi *mobile* yang sangat di minati pengguna *mobile* . Hal ini terbukti dari pengamatan penulis dari hasil riset yang dilakukan oleh IDC (International Data Corporation) pangsa pasar pada kuartal pertama 1 di tahun 2016 di dominasi oleh *system oprasi* Android dengan 84% sementara itu *system oprasi* iOS mendominasi dengan 14.8% , serta windows sebesar 0,7% dan blackberry hanya 0,2% dan data di atas bisa dilihat di

<http://tekno.liputan6.com/read/2511803/android-bikin-ios-windows-dan-bb-os-babak-belur> .

Pada saat ini *game mobile* berbasis android memiliki berbagai macam *genre*, dan *genre game* yang paling sangat di minati salah satunya adalah *endless game*. Contoh *endless game* yang banyak di minati adalah *Flapy Bird* dengan jumlah *download* mencapai lebih dari 5juta orang.

Dari penilaian user terhadap game *Flapy Bird* di katakana tinggi karena mendapat reting 3,7 dari skala 5 di Play Store (sarana distribusi aplikasi Android) dari 43.937 user.

Tujuan dari game *Flapy Bird* adalah mencari nilai tertinggi dari setiap permainan. Pada aplikasi game *Flapy Bird* tampilan tidak ada perkembangan yang jelas game terlalu monoton dan kurang menarik para player (pemain game). Oleh karena itu dari pernyataan tersebut menjadi latar belakang penyusunan skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan Game 2D Tap Rabbit Bergenre *Endless* Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas di ambil sebuah perumusan masalah yaitu bagai mana membuat game *Tap Rabbit* berbasis Android dengan *Game Marker Studio*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Game hanya di mainkan oleh satu pemain(*single palyer*).
2. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. Input menggunakan touch screen dan tombol pada *smartphone*.
4. Game ini di jalankan secara *offline* serta Game dapat di unduh melalui 4shared.com untuk sistem Oprasi Android .
5. Game dibuat dengan menggunakan Game Marker Setudio serta Corel Draw X5 dan Adobe Photohop CS 5 sebagai pengolah gambar.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan game 2D buatan sendiri agar dapat menarik perhatian penikmat game di Indonesia.
2. Menghasilkan aplikasi game yang dapat di gunakan sebagai media hiburan untuk semua kalangan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menambah peminat para pemain game beralih kegame bergenre endless
3. Untuk mengembangkan *game* android dengan *genre endless*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan data ada pun metode pengumpulan data sebagai berikut :

- 1. Metode studi pustaka (*literature*)**

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dari buku-buku yang terkait dengan game yang akan di buat dan dirancang.

- 2. Metode Kepustakaan**

Dengan metode ini penulis mengharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan ide – ide yang dapat dipertanggung jawabkan . melalui referensi yang di peroleh dari suber suber .

- 3. Metode Wawancara**

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab secara langsung antara penulis kepada narasumber yang berpengalaman dalam membuat game berbasis game marker studio.

1.5.2 Metode Analisis

1. Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif Tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis .di manfaatkan sebagai pemandu agar focus sesuai dengan fakta di lapangan.

2. Metode Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah memahami kebutuhan dari sistem dan mengambarkan sebuah sistem yang mewardahi kebuutuahn sistem tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan

3. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan sistem adalah analisis yang kemungkinan akan di gunakan untuk menentukan kemungkinan game Tap Rabbit layak untuk di lanjutkan atau tidak layak.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam game tap rabbit menggunakan perancangan Aandi Taru Nugroho dalam bukunya langkahah membuat game android dan flowchart sebagai alur game yang akan di buat.

1.5.4 Metode pengembangan

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan di kerjakan secara bertahap dengan menentukan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

1.5.5 Metode Testing

Dalam metode ini pengujian unit ini digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsi dengan baik. Jika unit tidak sesuai dengan output maka dilakukan dengan testing selanjut nya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis kebutuhan, kelayakan sistem, konsep game dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *game*, tahap penelitian sampai pembuatan game serta hasil testing , pengujian, dan implementasi *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber referensi yang telah menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan.

