

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* semakin mendapat tempat di dunia industri IT terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa, dan Asia saat ini, penciptaan *game* komputer adalah satu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir. *Game* komputer merupakan permainan atau media hiburan yang menggunakan perangkat elektronik dan teknologi yang terus berkembang, *game-game* tersebut meliputi *game online* dan *game offline*. Tampilan *game* tiga dimensi mendominasi *game-game* didunia, tetapi *game* dua dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.[1]

*Game* dua dimensi ini ditunjukkan dengan grafis yang semakin menarik salah satunya menggunakan format flash. Kelebihan *game* berformat flash adalah karena *game* ini ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan mudah dipahami.[2] Salah satu contoh *game* flash yang dibuat oleh penulis adalah "Aplikasi *Game* Puzzle, Balap Mobil, dan Tembak Menembak antar Pesawat dengan Menggunakan Adobe Flash CS3" hal hal yang menjadi

pertimbangan pemilihan Adobe flash karena mendukung kemudahan multimedia, salah satu perangkat lunak yang mudah dipahami karena “user friendly”, dan dapat langsung mengimport file dari *software* Adobe lainnya. Diharapkan dengan adanya aplikasi permainan ini penggunaanya dapat mengisi waktu senggang saat bekerja maupun belajar.[3].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibuat, maka penulis dapat merumuskan masalahnya diantaranya:

1. Bagaimana merancang dan membangun “Aplikasi Game Puzzle, Balap Mobil,dan Tembak Menembak antar Pesawat dengan Menggunakan Adobe Flash CS3”?
2. Bagaimana cara mengenalkan permainan *Game* Puzzle, Balap Mobil,dan Tembak Menembak antar Pesawat dalam bentuk *game* interaktif berbasis Flash?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan “Aplikasi Game Puzzle, Balap Mobil,dan Tembak Menembak antar Pesawat” ini perlu dibatasi supaya pembahasan menjadi lebih jelas, diantaranya:

1. Aplikasi Game Puzzle, Balap Mobil,dan Tembak Menembak antar Pesawat terdiri dari tiga macam permainan.
2. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua umur.

3. *Game* ini hanya dapat dimainkan pada komputer desktop dan dimainkan secara offline.
4. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (Single player).
5. Dalam pembuatannya, *game* ini menggunakan Adobe Flash CS3.

#### 1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat aplikasi permainan puzzle, balap mobil, dan tembak menembak antar pesawat untuk memberikan solusi refreasing atau penyegaran bagi mereka pada saat mengisi waktu senggang atau merasa jenuh pada saat bekerja maupun belajar sehingga diharapkan masalah dapat terpecahkan. Selain itu terdapat beberapa tujuan dari penyusunan dalam pembuatan *game* ini, diantaranya:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan dan mempraktekkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti *poss* belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun karya potensial dengan harapan muncul *game-game* lain yang lebih berkualitas di Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
  - 1) Menambah wawasan dan pengalaman tentang pembuatan *game* flash yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk terjun ke dunia kerja.

- 2) Memperoleh gelar S-1 Sarjana Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bagi User/Masyarakat Umum
  - 1) Masyarakat pengguna menjadi tahu dan terhibur dengan adanya “Aplikasi Game Puzzle, Balap Mobil,dan Tembak Menembak antar Pesawat” Diharapkan dengan adanya aplikasi permainan ini penggunanya dapat mengisi waktu senggang saat bekerja maupun belajar

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metodologi Penelitian SDLC (System Development Life Cycle)

SDLC (System Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau System Life Cycle (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*). Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDL mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan

perangkat lunak terdapat 3 jenis metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yakni: siklus hidup sistem tradisional (traditional system life cycle), siklus hidup prototyping (life cycle using prototyping), dan siklus hidup sistem orientasi objek (object-oriented system life cycle).

### 1.6.2 Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan Tanya Jawab dan penjelasan serta pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dibidang *Game* dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci, yaitu pihak yang ahli dalam bidang *Game* Flash.

#### 2. Metode Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas, dan sumber-sumber lain sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### 3. Metode Studi Literatur

Metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan *game* yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3 atau sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memperjelas dan memudahkan dalam proses penulisan ilmiah ini, maka penulis membuat suatu ringkasan penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode-metode yang dilakukan dalam penulisan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, pengertian game, sejarah game, genre game, tahapan pembuatan game, struktur dan navigasi game, flowchart game pengenalan software yang dipergunakan, dan kelebihan.

### **BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem**

Berisi penjelasan analisis sistem secara kolektif dan mendeskripsikan fase-fase awal pengembangan sistem.

### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Berisi penjelasan langkah-langkah pembuatan aplikasi yang dimulai dari langkah awal pembuatan aplikasi sampai dengan perancangan pembuatan aplikasi.

### **BAB V : Penutup**

Berisi kesimpulan yang diajukan penulis dan saran-saran untuk pihak yang terkait sehubungan dengan hasil penelitian. Dalam hal ini penulis akan membuat

kesimpulan mengenai program dan saran tentang hal yang dapat dilakukan untuk pengembangan selanjutnya

