

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam bidang komputer, banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang hiburan. Salah satu penggunaan komputer dalam bidang hiburan ini adalah dalam bentuk *game*. *Game* banyak diminati karena membutuhkan interaksi dengan pengguna, oleh karena itu *game* menjadi lebih menarik.

Dengan perkembangan *game* yang semakin berkembang pesat, maka spesifikasi yang dibutuhkan komputer pun ikut menyesuaikan dengan *game* yang ada sekarang. Karena *game-game* saat ini banyak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi untuk dapat mendukung ketika *game* tersebut dijalankan. Sedangkan tidak semua orang memiliki komputer atau PC (*Personal Computer*) dengan spesifikasi yang tinggi.

Tetapi belakangan ini banyak juga terdapat *game-game* mini dengan menggunakan teknologi *flash* di dunia maya. *Game-game* ini bisa berupa *pop-up* dari sebuah *website* untuk kepentingan komersil maupun memang diproduksi dan bisa di *download* secara gratis untuk para pengguna komputer yang ingin *refreshing* dengan *game-game* kecil. *Game-game* dengan menggunakan teknologi *flash* ini relatif berukuran kecil dan tidak memerlukan spesifikasi *hardware* yang tinggi, sehingga semua kalangan gamer bisa memainkannya.

Adapun selain hal di atas, penulis memilih topik ini karena ingin memberikan *alternative* kepada para penggemar *game* yang tidak memiliki spesifikasi *hardware* yang tinggi pada komputernya. dan juga sebagai penggemar *game*, penulis mencoba membuat *game flash* berukuran kecil namun tetap menarik dan tidak membosankan untuk dimainkan. Dengan ini penulis memutuskan untuk membuat penelitian yang berjudul *Rancang Bangun Game Perang Pesawat Dengan Menggunakan Adobe Flash*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu.

Bagaimana membangun aplikasi *Game Perang Pesawat* yang menarik dan mudah dioperasikan?

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut maka penulis mencoba untuk membuat aplikasi *Game Perang Pesawat*. Beberapa pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dibuat *single player* dan bersifat *offline*.
2. *Game Perang Pesawat* ini adalah game 2D (2 Dimensi)
3. *Tools* yang digunakan pada aplikasi ini adalah *Software Adobe Flash CS3*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat *game* dengan ukuran file yang relatif kecil dan dapat dimainkan pada komputer dengan spesifikasi rendah.
2. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Sebagai solusi kepada penggemar *game* yang tidak memiliki komputer dengan spesifikasi *hardware* yang tinggi.
2. Bagi mahasiswa, untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution.

1. Concept

Tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program, selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

2. Design

Tahapan membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material bahan untuk program.

3. *Material Collection*

Tahapan dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukann. Tahapan ini dapat dikerjakan parallel dengan tahapan assembly.

4. *Assembly*

Tahapan dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. pembuatan aplikasi didasarkan pada tahapan design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahapan pembuatan dengan menjalan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak tahap ini disebut juga tahapan pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Didalam penelitian ini hanya dibahas sampai tahapan assembly.

1.7 **Sistematika Penulisan**

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini penulis menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan *system* yang meliputi definisi *game*, konsep-konsep mengenai *Adobe Flash CS3* dan sarana pendukung dalam proses pembuatan *game*.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program *testing* dan implementasinya.

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.