

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi seperti *smartphone* android yang sangat pesat saat ini membuat banyak *developer game* berlomba-lomba mengembangkan kemampuannya dalam dunia *game*. *Game* sangat digemari mulai dari anak kecil sampai yang sudah dewasa, *game* merupakan permainan yang bisa mengisi waktu luang disela-sela aktifitas.

Berbagai *developer game* memanfaatkan kemampuannya membuat *game* semenarik mungkin agar banyak *user* mendownload *game* yang dirancang, selain itu *developer* juga bisa mendapatkan keuntungan dari *game* tersebut berupa *royalty* dari banyaknya *user* yang mendownload.

Game bertemakan *endless run* seperti *tumple run*, *minion rush*, *subway surfer* sangat banyak pengguna tertarik karena sudah mencapai 500jt *download*, dari mulai desainnya bagus dan karakter *game* yang lucu, *game* tersebut juga merupakan *game* 3D yang bisa dilihat dari segala arah membuat pengguna tidak bosan dengan tampilan *game* tersebut.

Game ini berlari sejauh mungkin dalam dunia permainan tidak berujung dengan menghindari kesenjangan berlari. Koin emas yang merupakan bonus dan item bonus untuk menambah kekuatan dalam berlari. Semakin lama sesi, semakin cepat karakter berlari dan lebih sering hambatan menghalangi, maka dibutuhkan *refleks* cepat untuk menjaga karakter tidak terbentur rintangan dalam berlari.

Banyaknya pengguna menyukai *game* tersebut membuat saya mengambil judul TA (Tugas Akhir) *game* bertemakan *endless run* dengan judul “***The Adventure of Bochi***” dengan 4 lokasi di madura yaitu (Sumenep, Sampang, Pamekasan, Bangkalan).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana cara merancang *game* 3D bochi berbasis android?
2. Bagaimana cara membuat pemain bisa mengetahui monumen dari setiap kota?
3. Bagaimana cara membuat koin supaya dapat dijadikan alat untuk membeli kota lain?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari *game* ini adalah membuat pengguna belajar dan mengetahui 4 monumen dari setiap kota yang berada di Madura melalui *game* yang sangat menarik.

Manfaat dari *game* selain untuk menghilangkan jenuh pemain juga bisa mendapatkan banyak pengetahuan monument apa saja yang menjadi *icon* di setiap kota yang berada di Madura.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini berbasis android.

2. Game ini mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya untuk membeli lokasi baru.
3. Game ini mengambil koin untuk menambah skor, menggunakan item bonus untuk kekuatan
4. Game ini mempunyai 4 lokasi di Madura (Sumenep, Pamekasan, Sampang dan Bangkalan).
5. Game ini tidak mempunyai level.
6. Game ini berlari dalam dunia permainan yang tak berujung dengan menghindari rintangan.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metodologi penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Banyak metodologi yang bisa digunakan salah satunya adalah metodologi pengembangan multimedia versi Luther-sutopo. Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia memiliki enam tahap antara lain: konsep, perancangan, pengumpulan bahan material, pembuatan, pengujian dan distribusi.

Selain menggunakan metodologi pengembangan multimedia, pengerjaan tugas akhir ini juga menggunakan metodologi dibawah ini:

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literature yang berhubungan dengan aplikasi game “*Apikasi Game 3D Keliling Madura Bersama Bochi*”. Studi literatur dalam suatu penelitian digunakan untuk

gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya. Kemudian seberapa beda penelitian yang akan dilakukan.

2. Bimbingan

Metode ini dilakukan dengan cara mendapatkan informasi mengenai tugas akhir dari dosen pembimbing salah satunya mengenai perancangan sistem.

3. Diskusi Kelompok

Metode ini dilakukan dengan cara berdiskusi kelompok mengenai materi yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang menjelaskan tentang pentingnya pentingnya penelitian yang dilakukan, tujuan dan manfaat, metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang akan digunakan sebagai penyelesaian permasalahan pada perancangan dan pembuatan aplikasi ini.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisa dan perancangan sistem aplikasi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI PROGRAM

Pada bab ini berisi tentang analisa mengenai hasil tugas akhir yang di implementasikan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis yang merupakan bagian akhir dari laporan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

[Halaman Sengaja Dikosongkan]