

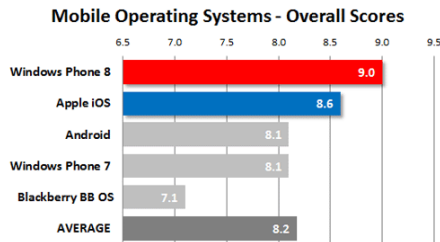
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

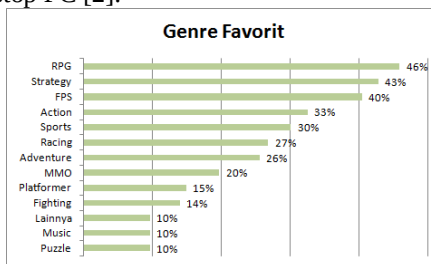
Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat dengan fasilitas yang semakin memudahkan manusia. Seperti dengan adanya ponsel pintar atau biasa disebut *smartphone*. Dari perkembangan teknologi *smartphone*, maka mau tidak mau bidang aplikasi untuk *smartphone* itu sendiri juga berkembang, salah satunya adalah *game*.

Berikut Gambar 1.1 yang merupakan hasil survei online pada tahun 2013, *Windows phone* mendapatkan peringkat pertama kategori Mobile Operating System dengan skala nilai 9.0 [1].



Gambar 1.1. Hasil survei kategori *Mobile Operating System* [1].

Berikut Gambar 1.2 yang merupakan hasil survei tahun 2012 untuk genre *game* terfavorit yang menduduki peringkat pertama adalah genre *game* RPG dengan prosentase 46% dan untuk platform yang digunakan, *smartphone* dengan prosentase 33% berada di peringkat kedua setelah Dekstop PC [2].



Gambar 1.2. Hasil survei genre *game* terfavorit [2].

Namun dari kebanyakan *game* yang ada hanya berdasarkan cerita fiktif. Sangat jarang *game* yang mengangkat tema kebudayaan. Dalam tugas akhir sebelumnya terdapat *game RPG* dengan cerita Ramayana yang menarik untuk dimainkan, tetapi masih berbasis *text*.

Dalam Tugas Akhir ini akan dibuat tampilan *game RPG* berbasis *windows phone* dengan cerita Ramayana yang diharapkan dapat lebih menarik untuk dimainkan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Proposal Pengajuan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *game RPG* berbasis *windows phone*?
2. Bagaimana membuat tampilan *game RPG* berlatar cerita Ramayana?

1.3 Tujuan dan manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi *game RPG* berlatar cerita Ramayana berbasis *windows phone*.

Sedangkan manfaat yang diharapkan pada penelitian visualisasi *game RPG* dengan cerita Ramayana ini dapat memperkenalkan generasi muda dengan salah satu budaya yang ada di Asia.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi yang menggunakan gambar 2D.
2. *RPG (Role Playing Game)* tema Cerita Ramayana.
3. Melanjutkan Tugas Akhir sebelumnya “Perancangan dan Pembuatan *Game RPG* Berbasis *Text* dengan Cerita Ramayana”.
4. Aplikasi berjalan di sistem operasi *Windows phone*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian tugas akhir ini adalah studi literatur, analisa data, perancangan sistem, pembuatan sistem, pembuatan laporan. Berikut bagian beserta penjelasan dari masing-masing metodologi di atas :



1. Studi Literatur
Dalam tahapan ini dilakukan studi/pembelajaran terhadap literatur yang terkait dengan proses pembuatan aplikasi game, diantaranya mengenai model *game* RPG, cerita yang dijadikan objek yaitu Ramayana, bahasa pemrograman C# dan studi pustaka tentang *software* yang digunakan yaitu *Visual Studio 2012*.
2. Analisa Data
Setelah tahapan studi literatur, langkah berikutnya yaitu analisa data. Data yang diperoleh untuk selanjutnya dianalisa sehingga dapat memperoleh gambaran mengenai apa yang dibutuhkan dan apa yang akan disajikan.
3. Perancangan Sistem
Dalam tahapan ini, dibuat suatu perancangan sistem yang berupa *flowchart* serta perancangan untuk *interface* sistem.
4. Pembuatan Sistem
Pada tahapan ini, hasil perancangan sistem dan perancangan *interface* diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi yang nantinya siap untuk diuji cobakan.
5. Pembuatan Laporan
Setelah tahapan-tahapan tersebut diatas dilaksanakan, langkah terakhir adalah penyusunan laporan akhir. Dalam laporan ini dibuat dokumentasi dari tahapan awal sampai dengan kesimpulan akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN
Pada bab ini terdiri dari : latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA
Pada bab ini dijelaskan mengenai hal-hal yang melandasi atau yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam tugas akhir ini.
3. BAB III : PERANCANGAN SISTEM



Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan sistem dari aplikasi tugas akhir ini.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN ANALISA**

Menjelaskan tentang pengujian sistem secara umum maupun terperinci. Pengujian sistem secara umum akan membahas mengenai proses kerja dari sistem. Dari seluruh hasil uji coba tersebut, kemudian dianalisis kembali apakah telah sesuai dengan tujuan pembuatan pada bab I.

5. **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji coba serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya

