

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi berjalan dengan sangat cepat. Hal ini disebabkan dampak yang diberikan oleh teknologi informasi sangat berguna untuk menunjang berbagai aktifitas manusia.

Di negara kita sendiri *game* komputer sudah banyak dikenal di lingkungan masyarakat, tetapi masih sedikit para programmer yang membuat atau mengembangkan sebuah *game* komputer.

Dalam dunia teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat ini, telah cukup banyak orang yang merasakan tingkat titik jenuh yang tinggi akan kehidupan yang melelahkan. Untuk itu dalam mengatasi titik kejenuhan tersebut orang-orang mempunyai cara tersendiri dalam mengatasinya.

Untuk mengatasi titik kebosanan tersebut, orang biasanya melakukan relaksasi atau refreasing dengan cara melakukan perjalanan ke tempat-tempat wisata yang mempunyai keunikan tersendiri dan ada beberapa diantaranya cenderung memilih bermain *game* PC (*Personal Computer*) untuk menghilangkan kejenuhan tersebut. Banyak juga seseorang memilih bermain *game* komputer dengan berbagai macam variasi permainan. Dan untuk lebih memperbanyak jenis permainan *game* komputer tersebut, penulis ingin membuat sebuah *game* komputer “ The Phoenix’s “ yang sederhana, mudah dimainkan dan dapat berguna juga untuk melatih pemikiran dalam menentukan langkah dalam permainan ini, dengan memanfaatkan step yang telah di berikan pada setiap *level*. Game “The Phoenix’s “ ini dibuat dengan tujuan untuk menambah sarana hiburan berupa *game*.

“ The Phoenix’s “ adalah nama dari seekor burung legendaris yang sangat keramat. Dimana burung Phoenix’s tersebut

berusaha untuk mencari kunci agar dapat membuka sebuah gembok pintu. Pada setiap langkah yang dijalankan oleh karakter seekor burung Phoenix's dibatasi oleh beberapa *step*. *Step* untuk menemukan kunci dan membawanya ke gembok pintu. Apabila karakter burung tersebut terlalu banyak melakukan langkah dalam mencari kunci dan membawa kunci tersebut melebihi dari *step* yang sudah di berikan pada setiap level, maka permainan akan *game over*.

Banyak orang yang mengatakan bahwa bermain *game* komputer hanya akan membuang-buang waktu. Namun banyak juga yang beranggapan bahwa bermain *game* komputer bisa mengisi waktu luang dan menghilangkan *stres*. *Game* tidak hanya bersifat hiburan tapi ada juga *game* yang bersifat mengasah otak serta ketelitian. Jadi seseorang dapat mengasah otaknya dan juga mengisi waktu luang untuk menghilangkan kebosanan dalam kegiatan sehari-harinya.

Oleh karena itu dalam pembuatan penulisan ilmiah ini, penulis akan membuat suatu aplikasi *game* komputer yang berbasis J2SE. Dalam skripsi ini penulis mengangkat judul "PEMBUATAN APLIKASI GAME THE PHOENIX'S DENGAN MENGGUNAKAN J2SE" yang bersifat menghibur sehingga dapat menghilangkan kebosanan namun tetap bisa mengasah otak. Sehingga waktu luang akibat kebosanan dalam kegiatan sehari-hari pun tidak terbuang sia-sia.

Dalam membuat *game* komputer ini penulis mengharapkan agar dapat dimainkan dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Sehingga game The Phoenix's dapat menghibur dari semua kalangan umur.

Penulis dalam membuat *game* komputer tersebut menggunakan sebuah bahasa pemrograman *Java* yaitu bahasa pemrograman tingkat tinggi atau biasa disebut *high level language* yang saat ini sedang marak digunakan. *Java* memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi *game* dan menjalankan *audio file*.

Kelebihan bahasa pemrograman *Java* dibandingkan dengan bahasa pemrograman lain yaitu sederhana, berorientasi *object*, dapat didistribusikan dengan mudah, aman, *portabel*, dinamis, dan *netral* terhadap arsitektur *hardware*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat *game* *The Phoenix's* ?
- b. Bagaimana cara kerja dari aplikasi *game* tersebut, agar *user* bisa dengan lebih nyaman menggunakan aplikasi *game* tersebut?
- c. Bagaimana visualisasi aplikasi *game* menjadi lebih mudah digunakan, sehingga para *user* tidak kebingungan dengan fitur-fitur yang ada?

1.3 Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang dijabarkan berdasarkan latar belakang diatas antara lain :

- a. Bagaimana dapat membangun aplikasi *game* komputer yang bisa menghibur *user* yang memainkannya.
- b. Membuat *game* komputer *The Phoenix's* yang dapat dimainkan oleh semua umur. Baik dari usia anak-anak hingga orang dewasa, dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* yang sudah ada saat ini.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan di dalam penulisan ilmiah ini dibatasi pada pembahasan tentang *game* yang berupa aplikasi permainan *game* “ *The Phoenix's* ”. Untuk mempermudah pengkajian dalam penulisan maka dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

- a. Menggunakan bahasa pemrograman Java untuk membuat sebuah *game* The Phoenix's.
- b. Hanya dapat dimainkan oleh 1 player dan terdiri dari 3 *level*.
- c. Setiap langkah dibatasi oleh *step* yang sudah di berikan pada setiap *level*.
- d. Hanya berjalan pada sistem operasi *windows*.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

- a. Sebagai media hiburan untuk mengatasi titik kejenuhan dalam melakukan aktivitas kegiatan sehari-hari
- b. Memberikan *alternatif* hiburan melalui *game* The Phoenix's yang diciptakan. Dan berusaha agar *game* The Phoenix's yang diciptakan tidak “ Monoton ”
- c. *Game* The Phoenix's tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi *positif* bagi kemajuan teknologi informasi.

Manfaat :

- a. Dengan permainan *game* komputer The Phoenix's ini pemain dapat mengasah otak dengan cara memanfaatkan *step* yang sudah diberikan pada setiap *level* dengan sebaik-baiknya.
- b. Untuk melatih ketangkasan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.
- c. Dapat dengan mudah di instal dan dimainkan pada semua komputer *Desktop* atau *laptop/notebook*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran pembahasan secara singkat dari masing-masing bab, yaitu untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman terhadap permasalahan serta agar skripsi

dapat tergambar dengan jelas tanpa melupakan hubungan antara bab yang lainnya.

Penyusunan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana bab yang satu dengan bab yang lainnya saling berkaitan. Penyusunan skripsi ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

BAB I**PENDAHULUAN**

Menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan yang merupakan garis besar atau gambaran secara umum isi penulisan ini.

BAB II**LANDASAN TEORI**

Mengemukakan tentang landasan teori yaitu mengenai poin-poin penting atau teori-teori penting yang berhubungan dengan pembuatan, game komputer, dan aplikasi java.

BAB III**METODE PENELITIAN**

Bab ini mengemukakan tentang cara dan prosedur dalam melakukan penelitian.

BAB IV**ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai, rancangan layar, use case, dan jalannya uji coba program.

BAB V**KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan tentang isi dari kesimpulan dan saran mengenai permainan ini.