

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Permainan merupakan salah satu aplikasi interaktif yang melibatkan hubungan antara manusia dengan komputer maupun manusia dengan manusia. Manusia dapat saling berkomunikasi melalui permainan. Saat ini teknologi telah berkembang pesat, penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia adalah komputer. Teknologi komputer telah merambah keberbagai bidang termasuk bidang hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati adalah permainan (*game*). Bagi sebagian orang memainkan permainan sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa *game* bagus dari luar negeri untuk dijual di Indonesia. Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang

cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri. *Game online* merupakan *game* yang banyak dikembangkan saat ini karena dapat di mainkan oleh banyak orang dalam satu permainan, walaupun jarak mereka saling berjauhan dan tidak saling mengenal, sehingga *game offline* sudah jarang dimainkan.

Salah satu jenis permainan yang banyak digemari oleh banyak orang pada saat ini *game* menembak. Permainan menembak ini selain seru juga dapat melatih kecepatan repleks dan koordinasi tangan dan mata. Permainan ini menembakkan peluru ke objek sasaran dengan tepat. Semakin orang lain menikmati permainan dalam sebuah permainan, disitulah letak keberhasilan seorang pembuat permainan (*game*).

Dari uraian diatas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul **“Aplikasi Program Permainan Berburu Bebek”**.

## **I.2 Ruang Lingkup Permasalahan**

Untuk menemukan solusi yang tepat terhadap suatu permasalahan, lingkup permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah:

### **I.2.1 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Banyaknya *game online* yang ada sehingga *game offline* dilupakan.
2. Banyaknya penjual *game* bajakan yang menjual *game* lebih murah.
3. Kurangnya minat orang Indonesia untuk belajar membuat *game* sendiri, sehingga banyak *game* luar negeri yang di jual di Indonesia.

### **I.2.2 Perumusan Masalah**

Masalah yang di bahas dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang program permainan berburu bebek dengan menggunakan *Visual Basic 2008*?
2. Bagaimana merancang suatu permainan dengan tambahan animasi dan suara?
3. Bagaimana program dapat ditampilkan dengan baik?

### **I.2.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dirancang merupakan *game* jenis *shooting* yang objeknya berupa bebek.
2. *Game* yang dirancang mempunyai target nilai yang harus dicapai setiap *level*.
3. Permainan yang dirancang memiliki 5 tingkatan (*level*).
4. Permainan dalam bentuk 2 dimensi dan *bersifat Offline*.
5. *Game* yang dirancang menggunakan database *MySQL* sebagai penyimpanan nama dan *score* pemain.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah *Visual Basic 2008*.
7. Perangkat Lunak pendukung dari perancangan aplikasi ini adalah *Photoshop CS3*, *Corel Draw X3* dan *Easy GIF Animator Pro*.

### **I.3 Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1 Tujuan**

Adapun beberapa tujuan dari aplikasi yang akan dibuat oleh penulis diantaranya sebagai berikut :

1. Membuat permainan 2 dimensi yang menarik bagi semua orang.
2. Menerapkan bahasa pemrograman *Visual Basic 2008* dalam perancangan program permainan.

#### **I.3.2 Manfaat**

Adapun beberapa manfaat dari aplikasi yang akan dibuat oleh penulis diantaranya sebagai berikut :

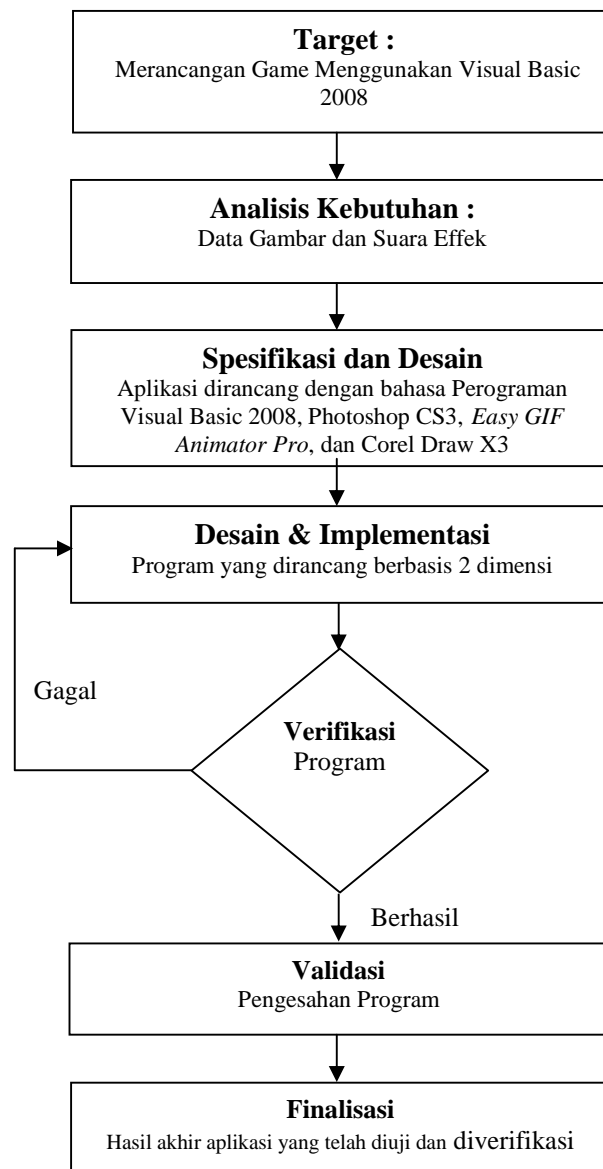
1. Diharapkan permainan ini dapat melatih kecepatan repleks dan koordinasi tangan dan mata.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.
3. Mengembangkan kreatifitas dalam merancang permainan sebagai salah satu sarana hiburan.

### **I.4. Metodologi Penelitian**

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Untuk itu penulis menggunakan beberapa cara untuk memperolehnya, diantaranya:

#### **1. Prosedur Perancangan**

Langkah-langkah tata cara yang dilakukan untuk membuat aplikasi program permainan berburu bebek adalah sebagai berikut:



**Gambar I.1. Prosedur Perancangan**

## 2. Analisis Kebutuhan

Setelah melalui tahap prosedur rancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan perangkat lunak. Dan setelah itu masuk dalam tahap perancangan program.

### 3. Spesifikasi dan Desain

Perancangan ini dilakukan berdasarkan kebutuhan pemakai dan pemecahan masalah yang teridentifikasi selama tahapan analisis sistem.

1. Spesifikasi minimal perangkat keras
  - a. *Procesor dual core*
  - b. *2 GB Ram*
  - c. *Kapasitas Hardisk 320 Gb*
  - d. *Vga card 1 GB*
2. Spesifikasi perangkat lunak
  - a. *Sistem operasi : windows 7*
  - b. *Development tool : Visual Basic 2008, Photoshop CS 3, Corel Draw X3, Easy GIF Animator Pro*

### 4. Implementasi dan Verifikasi

Setelah analisis dan perancangan, maka perlu dilakukan implementasi atau uji coba aplikasi kemudian evaluasi dilakukan untuk pengembangan atau perbaikan dalam pembuatan *game* bila masih ditemukan kekurangan.

### 5. Validasi

Tahap ini diperlukan untuk mengevaluasi kinerja perangkat lunak yang dibuat serta mengidentifikasi kendala-kendala yang ada, sehingga pada tahap ini akan dilakukan perbaikan dan penyempurnaan.

## **I.5. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini meliputi landasan teori-teori yang relevan dengan masalah pokok yang akan dikaji.

### **BAB III : ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM**

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan permainan, yang meliputi analisa masalah, perancangan, perangkat yang digunakan, kelebihan dan kekurangan program dan aturan permainan.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Bab ini berisi tentang hasil dan tampilan program yang dibuat.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan pendapat atau pemikiran penulis berupa kesimpulan dan saran dalam pengembangan aplikasi yang dirancang.