

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan teknologi dewasa ini, penggunaan computer sebagai salah satu alat teknologi informasi yang dibutuhkan keberadaannya hamper disetiap aspek kehidupan.

Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data adalah sangat tepat dengan mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan.

Perkembangan computer pada masa sekarang ini memang tidak ditujukan untuk menciptakan perangkat lunak permainan (games), tapi bila ditinjau lebih jauh manfaat perangkat lunak ini sebenarnya banyak. Misalnya perangkat lunak permainan terkadang dapat membuat kita selama beberapa jam untuk berfikir dan berusaha menyelesaikan persoalan dengan baik.

Membuat game merupakan impian banyak orang. Betapa bangganya penulis apabila mampu menciptakan sebuah game, dan game tersebut dapat digunakan dan dimainkan oleh banyak orang. Dengan perkembangan komputerisasi yang sangat pesat sekarang ini dampak dibutuhkannya game sebagai sarana hiburan didalam komputer semakin terasa. Program permainan (game) saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan lagi dari pengguna komputer. Kebanyakan pengguna komputer yang penulis temui menghabiskan

sebagian besar waktu mereka didepan komputer untuk bermain game. Dimulai dari game sederhana hingga game yang sangat canggih. Program permainan (game) telah menjadi trend tersendiri dari dunia multimedia komputer karena perkembangannya yang begitu cepat.

Program permainan (game) adalah perpaduan antara sains dan seni yang memiliki media dalam memperkenalkan budaya, ide, pendidikan, serta kreatifitas.

Dalam Tugas Akhir ini akan dibuat suatu permainan yaitu game tangkap permen. Penulis mengambil judul tersebut karena penulis sangat suka dengan permen. Selain itu penulis juga ingin memberikan sarana permainan baru bagi para penggemar game dan memberikan suatu masukan atau referensi bagi pembaca yang ingin mencoba merancang dan membuat game menggunakan sebuah software macromedia flash.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul : **“Pembuatan Game Tangkap Permen dengan menggunakan macromedia flash”** dimana nantinya dapat menambah wawasan dalam membuat sebuah permainan dengan menggunakan software macromedia flash.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis bagi dalam 3 bagian, yaitu :

1. Identifikasi masalah
2. Rumusan permasalahan
3. Batasan masalah

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas oleh penulis adalah bagaimana membuat suatu game tangkap permen, dimana game ini nantinya akan dimainkan oleh seorang pengguna atau penggemar game dengan menggunakan media komputer.

Game ini dapat dimainkan sampai pada tahap level kemudahan saja. Dimana setiap permen yang ditangkap akan memperoleh point.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari identifikasi masalah yang ada ialah :

1. Bagaimana cara membuat sebuah game tangkap permen dengan menggunakan software Macromedia Flash.
2. Bagaimana cara membuat game tersebut menjadi sebuah suatu permainan yang bisa dimainkan oleh pengguna serta penggemar game.

I.2.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tentang pembuatan game ini tidak menyimpang dari tujuan, maka pada tulisan ini dibuatkan batasan-batasan masalah antara lain :

1. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang pemain.
2. Permainan ini memiliki level atau tingkatan yang tidak sulit.
3. Permainan ini memiliki skor atau nilai.
4. Tugas Akhir Pembuatan Game Tangkap Permen ini menggunakan software Macromedia Flash.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana cara membuat game tangkap permen yang sederhana.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa program studi manajemen informatika jenjang pendidikan Diploma-3 pada STMIK Potensi Utama.
3. Untuk menambah ilmu pengetahuan serta memperluas wawasan penulis mengenai pembuatan game atau permainan dalam hubungannya dengan pengembangan kreatifitas.

I.3.2. Manfaat

Beberapa manfaat yang penulis harapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan suatu permainan baru kepada penggemar game.
2. Menambah sarana penghibur bagi para pengguna computer yang memiliki hobi bermain game.
3. Menjadikan tulisan ini sebagai referensi kepada orang lain yang ingin membahas permasalahan yang sama sehingga permainan ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

I.4 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan Tugas Akhir ini penulis membutuhkan bahan bacaan dan artikel mengenai judul yang akan penulis angkat. Dalam mengumpulkan bahan bacaan dan artikel tersebut penulis menggunakan beberapa metode, antara lain :

I.4.1 Metode Perpustakaan (*library research*)

Penulis memperoleh data dengan cara mengutip dari beberapa bahan bacaan atau artikel yang berkaitan dengan game tangkap permen. Hal yang dikutip dapat berupa contoh software, teori ataupun beberapa pendapat mengenai pengertian permainan yang diperoleh dari metode perpustakaan. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku-buku yang tersedia di perpustakaan atau bahan bacaan lain yang berhubungan dengan pembuatan game tangkap permen.

I.4.2 Browsing Internet

Suatu cara mengumpulkan data yang penulis lakukan berdasarkan informasi yang didapat melalui artikel-artikel yang ada di internet yang berhubungan tentang materi yang berhubungan dengan Tugas Akhir dan pembuatan game yang penulis kerjakan.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulis dari laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul tugas akhir “Pembuatan Game Tangkap Permen dengan menggunakan macromedia flash”, Ruang Lingkup, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penulisan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan konsep dasar game tangkap permen, sistem permainan tangkap permen, dan berisikan tentang pembuatan game tangkap permen dengan menggunakan macromedia flash, teknik dalam pemrograman, dan kendala yang akan dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis pembuatan game tangkap permen yang dilakukan serta perancangan game tangkap permen dari awal pembuatan sampai akhir proses pembuatan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini berisikan tentang tampilan hasil yang dirancang, Pembahasan uji coba dari sistem yang dirancang, dan kelebihan sistem yang dirancang serta kekurangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari uraian bab-bab sebelumnya dan hasil pembuatan game yang diperoleh. Bab ini juga memuat saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.