BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan dalam dunia teknologi sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk teknologi yang beredar di pasaran. Contohnya adalah *handphone* atau *smartphone*, *smartphone* umumnya berbasis *android*. *Android* adalah sistem oprasi yang dikembangkan oleh *android,inc* dengan dukungan dari *google*. Begitu juga dengan perkembangan *game*, *game* telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu, *game* hanya dijadikan sarana hiburan semata namun sekarang *game* tidak hanya dijadikan sebagai hiburan, misalnya *game* dijadikan sebagai sarana pembelajaran, bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional.

Pada mulanya *game* hanya dimainkan di komputer dan *console* tetapi sekarang game biasa dimainkan menggunakan *handphone* atau *smartphone*. Kelebihan dari memainkan game menggunakan *smartphone* adalah pengguna dapat bermain *game* dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai *mobile device* yang mampu menjalankan *smartphone*.

Untuk saat ini istilah-istilah dan bahasa yang digunakan dalam teknik komputer belum *familiar* di telinga masyarakat. Oleh karena itu membuat *game* cari kata dengan menggunakan istilah-istilah dan bahasa dalam teknik komputer merupakan salah satu cara agar masyarakat lebih mengenal istilah dan bahasa-bahasa yang kurang *familiar* tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi game yang dapat dimainkan mengguankan *smartphone* dan juga dapat membantu pengguna dalam mengenal komponen atau istilah yang biasa digunakan pada jurusan teknik komputer.

1.2 Maksud dan Tujuan

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk:

1. Merancang aplikasi game cari kata berbasis android.
2. Mampu membuat sebuah aplikasi game cari kata berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis memberkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam aplikasi *game* cari kata ini hanya akan memberikan pertanyaan mengenai jurusan teknik komputer.
2. Aplikasi *game* ini dibangun menggunakan *flashdevelop* dan *adobe flash cs 6*
3. *Smartphone* yang digunakan adalah *smartphone* berbasis *android*.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Metode analisis ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, serta melakukan perbandingan dengan game sejenis yang telah ada sebelumnya.

2. Perancangan

Tahap pembuatan aplikasi ini dimulai dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini bermaksud untuk menentukan tujuan dari perencanaan yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan mengumpulkan bahan yang akan dijadikan tugas akhir dari buku-buku teks, internet, diskusi dengan dosen, serta diskusi dengan teman.

3. Pembuatan program

Pada metode ini penulis membuat perancangan program menggunakan *flashdevelop,* serta *sqlite* sebagai *database*.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir ini berisi lima bab diantaranya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Bab ini adalah teori penunjang yang berisi teori dasar yang menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan judul tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini adalah perancangan sistem yang berisi blok-blok sistem yang dirancang, maupun disimulasikan, beserta penjelasan mengenai blok-blok sistem yang dibuat tersebut.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM

Bab ini adalah pengujian dan analisa yang berisi hasil keluaran pengujian dari sistem yang telah dibuat, seperti hasil yang didapat sesuai atau tidak. Berhasil atau tidaknya akan disertai analisa mengapa sistem tersebut dapat bekerja.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah kesimpulan dan saran yang berisi mengenai apa yang disimpulkan dari sistem yang telah dibuat dan juga saran.