BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi kini telah berkembang sangat pesat. Dengan perkembangan teknologi, informasi dapat dengan mudah kita dapatkan, Kini apapun informasi yang ingin kita dapatkan bisa didapat dengan menggunakan media elektronik *mobile phone / handphone*. Dewasa ini, terdapat sekitar ratusan juta pengguna *mobile phone* di dunia, jumlah tersebut akan terus bertambah dari hari ke hari. Banyaknya kemudahan yang ditawarkan *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dibandingkan dengan komputer *PC*/Laptop, penggunaan *mobile phone* lebih praktis karena dengan ukuran yang relatif kecil dan mudah dibawa yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang di inginkan dengan cepat dan mudah.

Game adalah aplikasi penunjang yang banyak di pakai untuk mengisi waktu luang ataupun untuk mengasah kemampuan otak. *Game* itu bermacam-macam jenisnya sesuai dengan apa yang di suguhkan dalam *Game* tersebut. Dengan memainkan sebuah *Game* kita tanpa sadar akan merasakan perasaan yang menyenangkan yang diakibatkan dari sebuah rasa jenuh, lelah dan rasa ingin bersantai, demikian dari rasa tersebut akan timbul keinginan membuat perasaan menjadi lebih baik, bermain *Game* salah satunya. Banyak *Game* yang sebenarnya menjadikan kegiatan tersebut menjadi sebuah kebiasaan atau menjadi sebuah

karakter manusia, *Game* itu sendiri bisa berubah menjadi menyita waktu bukan hanya waktu luang bahkan waktu belajar, bekerja serta waktu untuk beraktifitas lainnya. Jenis-jenis *Game* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe antara lain yaitu *Action Games*, biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda. *Real Time Strategy* (RTS), yaitu game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *Game* jenis ini adalah *Age of Empire, War Craft*, dan sebagainya. *Role Playing Games* (RPG), kebanyakan game jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada game ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari *Game* ini adalah *Final Fantasy*, Ragnarok, *Lord of The Rings*, dan sebagainya. *Real World Simulation*, meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Games* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah *Game Championship Manager, Construction and Management*, seperti *Game Roller Coster Tycoon dan The Sims*. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Game ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik. *Adventure Games*, mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang. *Puzzle Games*, ditujukan untuk memecahkan

suatu masalah tertentu. Hampir semua semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu. Slide scrolling games, pada jenis *Game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh *Game* tipe seperti ini adalah *Super Mario, Metal Slug*, dan sebagainya. Pada dasarnya sebuah *Game* dibuat dalam wadah tertentu misalkan pada *Playstation, Nintendo, SEGA, XBOX* dan juga *PC (Personal Computer*), baru-baru ini sebuah *Game* di ciptakan di Sebuah *Mobile*, yakni diperuntukan bagi mereka yang menyukai sesuatu yang lebih mudah dibawa, *Handphone* yaitu sebuah *Mobile teknologi* yang tidak bisa dipungkiri lagi sebagai kebutuhan setiap orang, dengan berkembangnya setiap teknologi di sebuah *Handphone* menjadikannya sebagai alat yang paling sering dibawa kemanapun, dengan seperti itu membuat sebuah *Game* yang diterapkan pada *Mobile phone* menjadikan sesuatu lebih mudah. Tidak sedikit seseorang yang butuh hiburan sederhana dengan bermain *Game* seperti sebelumnya dibicarakan, sebuah *Game* bisa menyita banyak waktu, seperti jenis *MMORPG* yang paling populer saat ini, tidak hanya sebatas mengisi waktu luang, sebuah *Game* bisa menjadi sebuah lahan bisnis yang dapat dibilang cukup bagus dalam segi *financial* dan jelas dipastikan bukan *Game* yang memerlukan waktu yang singkat, pada dasarnya sebuah *Game* diciptakan hanya sebagai hiburan dan mengisi waktu senggang, seperti *Game puzzle* ataupun *Game* pesawat terbang, tidak mengacu pada kebutuhan akan waktu yang banyak, demikian juga kebanyakan *Game Mobile Phone* berbasis *Android* yang dewasa ini paling banyak diminati, dengan sebuah sentuhan yang *interkatif*

menjadikan sebuah Game lebih memiliki sebuah pengalaman mengagumkan yang sayang jika dilewatkan.

Maka dari itu, penulis termotivasi untuk merancang dan membangun suatu aplikasi *Game* pada *mobile phone* bersistem operasi *Android* dengan bentuk aplikasi yang menyajikan suatu *Game Android* dengan rasa yang berbeda dari sebuah Game lainnya, dengan menu-menu yang memudahkan pengguna untuk lebih *interaktif* tanpa harus selalu bermain di rumah, hal ini bertujuan agar pengguna akan lebih mudah untuk memainkannya dimanapun dan kapanpun tanpa mengalami kesulitan.

Mengacu pada latar belakang diatas maka diambil sebuah judul skripsi yaitu "Aplikasi Game Tictacjawa Berbasis Android".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada pengguna aplikasi *Game* Tictactoe berbasis Android terdapat beberapa permasalahan yang timbul seperti objek X dan O masing-masing lebih dari 3 buah, menyebabkan permainan sering mendapat hasil *draw* atau seimbang, dengan membatasi objek X dan O menjadi hanya masing-masing hanya 3 buah saja serta menambahkan fitur *move* untuk melengkapi strategi.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada dimana penggunaan aplikasi *Game* Tictactoe yang memiliki objek X dan O masing-masing lebih dari 3 buah, menyebabkan permainan sering mendapat hasil

draw atau seimbang, dengan membatasi objek X dan O menjadi hanya masing-masing 3 buah saja.

a. Penggunaan aplikasi *Game* Tictactoe sering mendapatkan hasil seimbang dikarenakan objek X dan O itu lebih dari 3 buah.
b. Penggunaan aplikasi *Game* Tictactoe objek X dan O tidak bisa di move atau dipindahkan sesuai alur papan permainan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

a. Bagaimana aplikasi *Game* Tictactoe yang akan dibangun agar dapat membatasi objek X dan O maksimal masing-masing mendapat 3 buah.
b. Bagaimana aplikasi *Game* Tictactoe yang akan dibangun dapat membuat objek yang masing-masing terdapat 3 buah itu dapat di geser atau *action move*.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile phone* berupa aplikasi *Game* Tictactoe pada *mobile phone* menggunakan Java untuk digunakan pada *mobile phone* yang memiliki *operation system Android* tidak selalu mendapatkan hasil *draw* atau seimbang.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Supaya game Tictactoe yang sebelumnya hanya menambahkan satu persatu objek sampai memenuhi sembilan kotak tersebut, bisa dimainkan dengan hanya terdapat 3 buah objek X dan O, serta menambahkan fitur Action move atau objek X dan O tersebut dapat di pindahkan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi *Game* Tictactoe pada *mobile phone* yang telah dirancang dan dibangun dapat memberikan suatu hiburan yang menarik bagi seseorang yang menggunakan aplikasi ini serta tidak perlu 2 user jika ada sistem mode komputer yaitu *player* 1 melawan komputer.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis bertujuan untuk menambah wawasan di bidang Mobile teknologi melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk kedepannya.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Game* Tictactoe pada *mobile phone* ini ditulis dengan bahasa pemrograman Java dan diaplikasikan pada *mobile phone* yang memiliki *operation system* Android.
2. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung *operation system* Android.
3. Cocok digunakan pada layar sentuh *mobile phone* dengan ukuran layar 320 x 240 dan 320 x 480
4. *Output* berupa gambar interaktif yang telah di simpan sebelumnya.
5. Data tidak dimasukan semua, hanya sebagai contoh dan bahan uji coba.
6. Dibuat menggunakan Java Eclipse indigo dan Adobe Illustrator CS6.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi di kota Cimahi dan Bandung, waktu penelitian laporan dan perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan

No	Aktivitas	Waktu															
		Agustus				September				Oktober				November			
	Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2.	Pengumpulan Data					x	x	x	x								
3.	Analisis Sistem					x	x	x	x								
4.	Design					x	x	x	x	x	x	x	x				
5.	Codding										x	x	x	x	x	x	x
6.	Testing													x	x	x	x