

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang sangatlah sulit untuk menjauhkan teknologi dari kehidupan manusia, terutama munculnya *smartphone* yang sangat membantu manusia dalam bekerja atau hanya sekedar memperkenalkan cara hidup baru. *Smartphone* yang paling banyak diminati di pasaran saat ini adalah *smartphone* berbasis *Android*. *Android* sendiri memiliki banyak *game* yang tersedia di *Android Market*, baik yang gratis maupun berbayar.

*Game* merupakan salah satu produk IT terpopuler saat ini, para industri berlomba-lomba menciptakan sebuah *game* yang lebih menarik bagi para pemainnya, meningkatkan keterampilan dalam level *game*. Permainan bukan sekedar mempermainkan *game* untuk bersantai, melainkan alat untuk menguji keterampilan, kecepatan reaksi, atau kecerdasan berpikir pemainnya, permainan juga dapat diartikan sebagai arena pengambilan keputusan dan tindakan pemain.

Negara Indonesia sendiri sudah terlalu banyak makanan cepat saji yang telah kita banyak jumpai, tidak heran jika masyarakat sekarang tidak lepas dengan makanan cepat saji. Terutama pada *sushiruma* sendiri yang terfokus terhadap penjualan *sushi* sendiri termasuk makanan cepat saji yang terdiri dari berbagai varian yang dapat dihidangkan, terutama untuk nilai gizi tentu saja *sushi* mempunyai nilai gizi yang tinggi dan banyak manfaat lainnya. *Sushi* bukan makanan khas Indonesia, dan relatif baru belakangan ini saja mulai populer. Karena kebaruannya ini, maka daya serap masyarakat terhadap jenis kuliner ini relatif masih rendah, sehingga hanya jenis-jenis tertentu saja yang populer.

Hal tersebut juga menyebabkan informasi dan pengetahuan tentang *sushi* belum dapat tersebar dengan baik di Indonesia. Anak muda dengan rentang usia 10 – 25 tahun akan menjadi objek utama dalam penelitian ini, dengan menggunakan *game* sebagai media promosi atau marketing yang lebih menarik dan interaktif. *Game* sendiri sudah tidak asing bagi kita, *game* sebagai media pembelajaran dan

pengenalan menu menu sushi sendiri bisa lebih menyenangkan dan pemain diajak terlibat agar lebih tau tentang sushi dan jenis jenisnya.

*Game* petualangan sendiri merupakan *game* yang mengajak pemainnya untuk menjelajahi *game* tersebut, menawarkan petualangan yang berbeda-beda di setiap levelnya. Biasanya dalam petualangan tersebut, pemain diminta untuk mendapatkan sushi dan mengumpulkan sushi di dalam *game*.

Dari penjelasan diatas penulis tertarik untuk membuat sebuah *game* yang diwujudkan dalam skripsi dengan judul “Membangun *game* 2D find a sushi berbasis android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *game* 2D find a sushi menggunakan construc 3?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. *Game* 2D find a sushi berbasis android sebagai media marketing dalam sebuah perusahaan rumah makan
2. *Game* 2D find a sushi berbasis android sebagai media pengenalan agar orang lebih tau dengan sushi
3. *Game* 2D find a sushi berbasis android diperuntukan untuk anak anak dan remaja
4. Pembuatan *game* ini menggunakan *game engine* bernama Construc 3
5. *Game* ini dirancang berbasis *mobile* android
6. *Game* ini dapat di instal pada versi android 8 ke atas.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Membangun aplikasi *game* 2D yang ringan sehingga bisa dimainkan segala tipe *smartphone* android dan sebagai media pemasaran.

## **1.4.2 Manfaat penelitian**

### **1.4.2.1 Bagi pengguna**

Pengguna dapat mengetahui tentang sushi dengan menggunakan metode baru yaitu menggunakan media *game* yang lebih seru dan menyenangkan.

### **1.4.2.2 Bagi Universitas**

Penelitian ini diharapkan *game* dapat menjadi referensi sebagai media belajar, dan juga dapat menjadi pemantik bagi mahasiswa yang ingin mengambil *game* sebagai tugas akhir.

### **1.4.2.3 Bagi peneliti**

Dapat kesempatan secara langsung untuk menerapkan *game* 2D *find a sushi* berbasis android sebagai media pengenalan sushi terhadap anak-anak dan remaja.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Berikut metode penelitian yang digunakan untuk membuat tugas akhir ini.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian tentang *game* yang berhubungan dengan *Game 2D Find a Sushi* dari pengamatan tersebut peneliti memilih *game engine* Construct 3 yang dinilai lebih efisien dalam pembuatan *game* 2D.

#### **1.5.1.2 Wawancara**

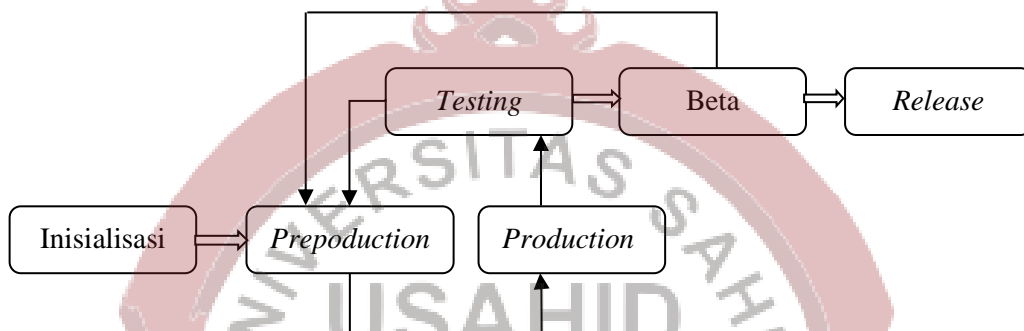
Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi antara peneliti dan subjek penelitian, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada pihak-pihak yang akan terlibat dalam pembuatan *game* 2D *find a sushi* berbasis android. Wawancara sendiri dilakukan di Sushiruma dengan Denito Robin selaku manajemen Sushiruma Solo.

#### **1.5.1.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari suatu buku-buku atau studi literatur terhadap data yang berkaitan dengan pembuatan *Game 2D Find a Sushi*.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pemodelan yang digunakan untuk pengembangan sistem yang dilakukan adalah GDLC (*game development life cycle*). GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang dimana merupakan sebuah pendekatan yang terdiri dari 6 tahap antara lain pengembangan, dari fase inialisasi/pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, beta dan *realease* (Rio Andriyat Krisdiawan, 2018)



Gambar 1. 1 Fase dan Proses GDLC

Penjelasan metodologi GDLC :

#### 1) **Inialisasi ( *Inisialisation* )**

Inialisasi adalah teknik awal seperti pembuatan konsep dimana penulis memulai ide dari proyek pembuatan game, dan melakukan pengembangan pada game.

#### 2) ***Preproduction***

Merupakan tahap yang vital sebelum proses *production* dimulai, akan dilakukannya rencana produksi game dan perancangan game. Tahap ini peneliti menyangkup game design yaitu penyempurnaan konsep game dan dokumentasinya.

#### 3) ***Production***

pada pre-production terdapat *Game design* yang akan disempurnakan pada *production*. Artinya, tahap yang satu ini memiliki fokus pada menerjemahkan konsep, rancangan *game design* dan aspek-aspek lainnya yang menjadi unsur penyusun *game*. pada tahap ini peneliti menyangkup pada pembuatan konsep *game*.

#### 4) **Testing**

*Testing* Merupakan pengujian terhadap prototype build. Setelah *game* selesai dibuat, penulis melakukan pengujian menggunakan uji *BlackBox* terhadap beberapa *system* aplikasi seperti antarmuka grafis, sound, serta kontrol dalam aplikasi untuk mengetahui sudahkah sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan atau belum.

#### 5) **Beta**

Ketika *game* selesai dibuat, *game* tersebut belum berarti akan diterima oleh massa. Tahap ini peneliti menguji keterimaan aplikasi atau game untuk mendeteksi berbagai *error* serta keluhan yang dilemparkan oleh pengguna.

#### 6) **Realese**

*Game* yang sudah selesai dibuat dan lulus pengujian tahap beta *testing* menandakan *game* tersebut siap untuk dirilis ke publik. Release adalah tahap dimana penulis memproses game untuk segera dirilis.

### 1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

#### a) **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu uraian latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

#### b) **Bab II Landasan Teori**

Bab ini berisikan landasan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang digunakan mengulas tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, teori pendukung tentang Rancang Bangun, *game*, teori visual 2D, pengertian Sushi, UML, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, construct 3, *Black Box Testing*, Pengujian Beta yang mendukung dalam tugas akhir ini.

#### c) **Bab III Analisis dan Pengujian Sistem**

Bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi yang dibuat.

#### d) **Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian aplikasi *Game 2D Find a Sushi*.

e) Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup yang di dalam nya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan *game* selanjutnya.

