**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Keterlibatan Teknologi Informasi telah menjadikan semua bidang ilmu dapat menyajikan informasinya melalui suatu aplikasi komputer. komputer juga dapat dijadikan sebagai media hiburan. Data bisa disajikan dalam bentuk teks, animasi, dan suara (*audio*) yang sering dikenal dengan teknik peyajian secara multimedia yang secara khusus adalah aplikasi game, dengan melihat ketertarikan serta peluang yang ada di dalam masyarakat khususnya adalah pengguna komputer. Di dalam masyarakat khususnya adalah pengguna kompuer, penggunaan aplikasi game sangatlah berkembang dengan pesat di mana perlunya suatu hiburan yang dapat memberikan kepuasan, kemudahan dan memberikan suatu pembelajaran yang bermanfaat ketika pengguna menggunkan aplikasi game tersebut. Berdasarkan uraian di atas maka dibuatlah suatu aplikasi game, dimana aplikasi game ini disajikaan menggunakan tampilan yang *animatif* di mana pembuatan dalam game ini memampilkan animasi-animasi yang interaktif dan menarik. Dalam hal ini yang menjadi obyek penyajian aplikasi game secara multimedia adalah “Aplikasi Game “*Typing Speed*” ”.

* 1. **Rumusan Masalah**

Untuk membuat aplikasi game *typing speed* ini digunakan proses seperti memasukkan nilai dan nama ke dalam database yang nantinya dapat di tampilkan sebagai daftar nilai dan nama pemain dan akan diurutkan dengan nilai yang tertinggi , menampilkan kalkulasi nilai ketepatan pengetikan(nilai) dan melatih jari-jari di dalam pengetikan secara benar dan tepat .

* 1. **Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi game ini tentang multimedia yang menampikan suara, animasi gerak dan menampilkan *score* / nilai kecepatan pengetikan dari tiap-tiap komputer yang nantinya akan ditampilkan ke dalam daftar nilai pemain.
2. Adanya penambahan *level* ketika *user* berhasil melewati *level* yang sudah di lewati sebelumnya dengan waktu 120 detik.
3. Aplikasi game ini berakhir apabila pada *user* tersebut tidak mampu melewati pada waktu yang ditentukan dan terkena serangan musuh sebanyak 6 kali .
4. Aplikasi game ini terdapat 3 kategori tingkat kesulitan permainan yaitu *easy , normal* dan *hard*.
5. Di masing-masing *level* terdapat 5 *level* tingkatan permainan dari masing-masing tingkat kesulitan.
6. Dari sisi grafik game ini menggunakan model 2D.
   1. **Tujuan Penelitian**

Adapun penulisan tugas akhir ini mempunyai tujuan antara lain:

1. Dalam membangun aplikasi game typing speed untuk melatih kecepatan, ketepatan di dalam pengetikan.
2. Membuat suatu aplikasi game yang dapat menampilkan daftar nilai pemain yang sebelumnya di inputkan ke dalam database yang nantinya database tersebut akan dipanggil dan akan memberikan informasi berupa nama dan nilai tertinggi.