

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi *mobile* telah menjadi suatu kebutuhan primer yang dibutuhkan oleh semua orang. Kegunaanyapun tidak sekedar digunakan untuk alat telekomunikasi. Ke depan, seiring dengan perkembangan teknologi, Handphone akan semakin cerdas dan melayani kebutuhan manusia. Komunikasi dengan perangkat nirkabel akan lebih dominan, baik untuk bisnis, ataupun kegiatan sehari-hari. Perkembangan teknologi Handphone yang sangat cepat dapat menjadi persaingan antara produsen Handphone. Oleh karena itu, produsen Handphone berlomba untuk memproduksi produk-produk Handphone dengan kualitas yang terbaik serta memiliki fasilitas-fasilitas pendukung yang terbaik juga. Semakin menjamurnya fasilitas pendukung memudahkan banyak orang untuk memanfaatkan aplikasi *mobile* tersebut. Diantara fasilitas pendukung tersebut, yang sangat diminati orang pada saat ini adalah fasilitas *mobile* yang mendukung teknologi *Java 2 Micro Edition (J2ME)*.

Kemunculan versi *Mobile Information Device Profile (MIDP) 2.0* diharapkan juga bisa meningkatkan tawaran aplikasi-aplikasi yang berplatform independent. Tentunya hal ini juga sangat menguntungkan para pecinta aplikasi seluler seluruh dunia. Karena versi terbaru MIDP

ini diprediksikan akan menjadi salah satu standar utama aplikasi – aplikasi perangkat seluler.

Dari ulasan di atas muncul ide untuk turut ambil bagian dalam membuat aplikasi game Sonic yang dapat digunakan pada telepon seluler.

1. 2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka akan dibuat aplikasi game Sonic pada mobile yang menggunakan teknologi Java khususnya Java 2 Micro Edition (J2ME).

1. 3 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan pada masalah – masalah yang akan di bahas, pada penelitian ini diberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa dimainkan pada handphone dengan system operasi yang mendukung java (java enabled) atau dapat menjalankan JVM (Java Virtual Machine).
2. Aplikasi ini tidak dihubungkan dengan jaringan internet, sehingga akses melalui General Packet Radio Service (GPRS) tidak diperlukan.

3. Dalam Aplikasi ini terdapat 4 level tingkat kesulitan yaitu level 0 hingga level 3, dimana pada tiap level memiliki rintangan yang berbeda, Semakin tinggi level semakin sulit rintangan yang dilalui.
4. Dalam Aplikasi ini terdapat 3 pilihan tema latar, yang dipilih salah satu sesuai yang diinginkan.

1. 4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat berupa permainan (game) pada mobile.