# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi, konsep kepraktisan mulai diterapkan pada handphone. Dengan spesifikasi yang terus meningkat, handphone telah menjadi alternative media pengoperasian game. Hal ini menyebabkan game handphone menjadi suatu industri yang cukup baik.

Salah satu bahasa pemrograman yang diimplementsaikan pada game handphone adalah java. Telah banyak handphone yang support java. Dengan adanya java , aplikasi – aplikasi pada handphone juga berkembang dengan pesat.

Pada penelitian ini akan dibangun game untuk handphone yang menggunakan pemrograman java. Game ini diberi nama game Bola Pantul.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat game Bola Pantul pada handphone dengan dukungan Java.

## 1.3 Ruang Lingkup

Game yang akan dibuat pada penelitian ini, termasuk permainan prediksi dan akurasi dengan banyak aspek dalam membangun suatu aplikasi berbasis J2ME, maka dibutuhkan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidak jelasan dalam pembahasan. Adapun Batasan Masalahnya adalah:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merealisasikan program permainan (Game) Bola Pantul adalah bahasa pemrograman java. Dengan menggunakan J2ME (java 2 micro edition) untuk menjalankan dan mengembangkan aplikasi java pada handphone.
2. Game ini hanya dapat dimainkan atau dijalankan di handphone yang sudah mendukung java.
3. Game ini merupakan permainan single player.
4. Hanya dapat menyimpan level terbaik tanpa nilai terbaik.
5. Skenario game :
    - Game ini tidak menggunakan suara dan dapat dimainkan hingga level 5.

- Pada awal permainan, setiap pemain mendapat modal Bola sebanyak 3.
- Game akan berhenti (game Over) jika tercapai 2 kondisi
    - Jika Level tertinggi tercapai.
    - jika Bola pemain habis.
- Pemain dianggap menang jika telah mencapai level tertinggi, dan dianggap kalah jika bola telah habis.

6. Game dibagun dengan platfrom Java Development Kit (JDK) 6.7.1 berbasis Sistem Operasi Windows.
7. Game ini menggunakan CLDC 1.1 dan MIDP 2.0.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat permainan Bola Pantul dengan menggunakan J2ME yang memiliki tingkat kesulitan tingkat level 1 sampai dengan tingkat level yang seterusnya serta memperhatikan aspek antar muka/interface yang menarik.
2. Memperkaya kasanah game seluler bagi masyarakat.