

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telepon genggam pada era globalisasi sekarang ini terus berkembang. Dengan kemajuan teknologi, kegunaan telepon genggam sekarang tidak lagi sebagai alat untuk berkomunikasi, tapi sudah multifungsi. Di antaranya adalah game yang terdapat di telepon genggam, sebagai obat penghilang bosan dan jenuh dalam mobilitas yang tinggi pada saat bekerja. Berdasarkan hasil penelitian Agustinus Nilwan dari bermain game, menyebutkan bahwa para pemain game memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang kurang suka. Manfaat dari bermain game juga dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, berhitung, dan memecahkan masalah. Untuk organ tubuh, manfaat bermain game adalah melatih koordinasi antara mata dan tangan, skill motorik, serta bisa membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan.

Melihat dari banyaknya manfaat bermain game serta sedikitnya waktu luang untuk bermain game. Maka penulis membuat solusi dengan membuat sebuah game pada telepon genggam dengan judul "Aplikasi Game Puzzle dengan J2ME".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang di atas maka dapat dirumuskan bagaimana dapat membuat aplikasi game yang bisa bermanfaat dan digunakan oleh semua orang dengan perangkat mobile yang sudah mendukung java.

1.3 Ruang Lingkup

Game yang dibuat pada penelitian ini, termasuk permainan prediksi dan akurasi, Dengan banyaknya aspek dalam membangun suatu aplikasi berbasis J2ME, Maka dibutuhkan batasan masalah yang jelas untuk menghindari ketidakjelasan dalam pembahasan, adapun batasan masalahnya adalah:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan program permainan (Game) Puzzle adalah bahasa pemrograman java, dengan menggunakan J2ME untuk menjalankan dan mengembangkan aplikasi java pada telepon genggam.
2. Game ini hanya dapat dimainkan atau dijalankan di handphone yang sudah mendukung Java dan berwarna.
3. Game ini hanya dapat dimainkan pada resolusi 320 x 240 pixels
4. Game ini merupakan jenis permainan *single player*.
5. Dibangun dengan platform Java Development Kit (JDK) 6.7.1 Berbasis sistem operasi windows.
6. Game ini menggunakan CLDC 1.1 dan MIDP 2.0

1.4 Tujuan

Membangun sebuah aplikasi Game Puzzle berbasis J2ME yang dapat dimainkan dalam telepon genggam berwarna yang mendukung JAVA.