

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya handphone yang berkembang pada saat ini maka dari itu banyak fitur-fitur dalam handphone yang mengandung hiburan. Seperti halnya handphone tidak hanya buat telekomunikasi, seringkali handphone digunakan untuk mencari hiburan dengan main games atau permainan. Kebanyakan games-games yang ada atau bawaan (default) kurang menarik, seperti halnya games snakes (ular-ularan), card deck (kartu), dan lain-lain. Seperti yang saya lihat saat ini games yang mempunyai cerita atau alur sudah jarang saya jumpai. Seperti suatu aktor berjalan untuk mencari sesuatu yang dapat membuat dirinya menjadi kuat, kaya, pintar dan menjadi seorang raja.

Maka dengan itu sangat menarik lagi kalau dibuat games tentang petualangan yang mempunyai tokoh yang baru dan unik. Pemain ditantang untuk menggerakkan actor dan mencari objek dimana objek-objek tersebut dapat diambil jika melewati suatu tantangan. Permainan tersebut bermanfaat untuk mengasah otak dan untuk menjadi hiburan bagi pengguna

handphone. Untuk itu berdasarkan hal-hal diatas maka penulis berusaha menyusun skripsi dengan judul "Membangun Permainan Pejuang Koin Menggunakan Java 2 Micro Edition".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah "bagaimana membangun games pejuang koin ini dengan menggunakan Netbeans IDE 6.8 dan emulator J2ME wireless toolkit agar games pejuang koin ini dapat dimainkan di handphone".

1.3 Ruang Lingkup

Setelah mengetahui rumusan masalah diatas, maka pada penelitian ini diberikan ruang lingkupnya sebagai berikut :

- Dalam Game ini terdapat 3 level tingkat kesulitan yaitu level 1 hingga level 3, dimana pada tiap level memiliki rintangan yang berbeda, semakin tinggi level semakin sulit rintangan yang dilalui.
- Game ini mempunyai waktu disetiap levelnya.
- Game ini mempunyai suara.
- Game ini mempunyai bantuan.
- Game ini mempunyai High Score.

- Game ini menggunakan CLDC 1.1 dan MIDP 2.0.
- Game ini hanya bisa dilakukan Single Player.
- Game ini akan berhenti (Game Over) jika tercapai 2 kondisi yaitu koin dapat diambil semua dan waktunya habis pada level tersebut.
- Pemain dianggap menang jika telah berhasil mengambil semua koin, dan dianggap kalah jika waktu telah habis.

1.4 Tujuan

Aplikasi ini bertujuan untuk membangun aplikasi games pejuang koin berbasis mobile.