

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang tua, muda, pria maupun wanita. Sehingga memberikan dampak yang cukup besar, bermacam – macam game telah beredar dikalangan masyarakat mulai dari game sederhana sampai game yang sangat rumit.

Memainkan sebuah game akan membuat seseorang berpikir bagaimana cara menyelesaikan tahapan-tahapan game yang dimainkan. Ini merupakan salah satu daya tarik dalam game tersebut.

Bagi beberapa orang, memiliki hobi yang berbeda untuk game yang dimainkan, misalnya game yang menyediakan sistem penghargaan skor, tingkatan level atau banyak musuh yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi-misi yang ada didalam permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas , maka dapat dirumuskan bagaimana cara membuat suatu game " Perang Naga " sebagai sarana hiburan dan membantu menghilangkan rasa bosan

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mengurangi meluasnya pembahasan tentang Game Perang Naga maka dibuat batasan masalah seperti dibawah ini :

1. Jenis game yang dimainkan adalah Game perang yang menggunakan gambar Naga
2. Level awal game ini adalah 1 dan terdapat 10 level
3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Java

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dari Game Perang Naga adalah Pengguna dapat memilih level dan dapat menyimpan hasil permainan hasil permainan setelah permainan pada setiap level selesai