BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang diminati oleh banyak orang baik anak-anak maupun orang dewasa. Kemunculan *smartphone Android* pun menjadi salah satu pesatnya perkembangan *mobile game*, karena pengguna *Android* dapat mengunduh *game* secara gratis dengan berbagai pilihan jenis game.

Game sliding puzzle merupakan *game* teka-teki penyusunan gambar yang teracak, pemain diharuskan menyusun gambar yang teracak agar menjadi gambar utuh dengan menggeser tiap kepingan *puzzle* kearah ruang kosong. Permainan ini memiliki unsur edukatif yang mampu mengasah kemampuan otak dalam logika/matematis.

Bali merupakan pusat pariwisata di Indonesia dan juga sebagai salah satu daerah tujuan wisata terkemuka di dunia. Bali dikenal para wisatawan karena memiliki potensi alam yang indah dan budaya yang unik.

Oleh karena itu maka sangat menarik kalau dibuat *Game sliding puzzle* dengan tema wisata yang ada di bali. Berdasarkan hal-hal tersebut maka disusun skripsi dengan judul “Game Puzzle Pesona Bali Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah “bagaimana membangun *game sliding puzzle* dengan tema wisata bali agar bermanfaat dan digunakan banyak orang pada *smartphone android*”.

1.3 Ruang Lingkup

Dengan banyaknya aspek dalam membangun suatu aplikasi berbasis android, maka dibutuhkan batasan masalah yang jelas utnuk menghidari ketidakjelasan dalam pembahasan. Adapun ruang lingkup sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan atau dijalankan di *smartphone* dengan sistem operasi Android dengan minimum versi Android 2.3 Gingerbread atau diatasnya.
2. Gambar yang digunakan dalam *game* ini adalah gambar/foto wisata di bali.
3. Pada game ini terdapat 2 ubin kosong.
4. *Game* ini memiliki 3 tingkat kesulitan yaitu mudah memiliki ukuran kotak 3x3, sedang 4x4 dan sulit 5x5. Setiap tingkat kesulitan dibatasi waktu permainannya.
5. Pada *game* ini gambar dipecah dengan cara *random*(acak).
6. Pada *game* ini terdapat skor dan musik.
7. Terdapat bantuan sewaktu permainan berjalan yaitu tampilan penuh gambar yang akan diselesaikan dan bantuan berupa angka.
8. *Game* merupakan jenis permainan *single player*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian yang dibuat yaitu untuk membangun *game sliding puzzle* dengan 2 kotak hitam dan tema wisata bali berbasis *Android* yang sekaligus untuk menujukkan pesona bali dengan keiandahan alamnya dan budayanya yang unik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mengenalkan budaya dan wisata di Bali dengan permainan *Puzzle*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat dari pembuat *Games Puzlle* berbasis *Android*.

BAB 2 berisi tentang Tinjauan Pustaka dari penelitian sebelumnya dan buku-buku yang digunakan dan berisi teori dasar yang digunakan untuk pembuatan *Games Puzle* berbasis *android ini*.

BAB 3 berisi tentangMetodelogi Penelitian yang digunakan dalam pembuatan Games Puzlle berbasis android ini baik bahan, data dan peralayan yang digunakan beserta analisi dari perancangan sistem.

BAB 4 berisi tentang Implementasi dan uji coba dari sistem yang telah dibuat beserta potongan-potongan program pokok dan berisi pembahasan tentang hasil uji coba dari sistem yang jadi.

BAB 5 merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran buat pengembangan sistem.