

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Aplikasi game *Puzzle* berbasis Android ini merupakan pengembangan aplikasi game *Puzzle* berbasis Java J2ME karena pada aplikasi ini masih menggunakan java dan masih terbatas sampai 3 level, maka dengan itu saya berencana mengembangkannya dengan berbasis Android dan menambahkan tingkat kesusahanya sampai 5 level. Pada game *puzzle* berbasis java sebelumnya masih menggunakan huruf dalam permainannya, maka dengan itu saya akan berencana menggunakan gambar.

Untuk membuat sebuah aplikasi game tentunya membutuhkan suatu media untuk mengatur, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Salah satu media perangkat keras tersebut adalah telepon genggam. Telepon genggam sudah dapat ditemukan dengan

berbagai bentuk, jenis, dan umumnya telepon genggam sekarang sudah mendukung Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah Game yang bermanfaat dan di gunakan semua orang pada Smart Phone Android

1.3 Ruang Lingkup

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

1. Game ini hanya dapat dimainkan atau dijalankan di handphone yang sudah mendukung Sistem operasi Android
2. Level terendah pada Game ini adalah adalah 3 x 3 pada level pertama sampai yang tertinggi 7 x 7 pada level 5.
3. Game ini merupakan jenis permainan *single player*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian yaitu untuk membangun sebuah aplikasi Game Puzzle yang berbasis Android yang merupakan pengembangan dari Aplikasi game puzzle berbasis Java.