

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer berkembang dengan sangat cepat dan telah masuk ke dalam segala aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang permainan (*Game*). Pada saat ini permainan komputer berkembang dengan sangat pesat dan kehadirannya pun mulai meminggirkan permainan konvensional yang sudah lebih dahulu ada, hal ini dibuktikan dengan banyaknya permainan yang telah beredar dan dimainkan di masyarakat. Dengan jenis yang beragam serta tampilan yang menarik, permainan komputer menjadi sangat digemari. Pada perkembangannya permainan komputer bukan saja menjadi sarana untuk hiburan tetapi juga bisa menjadi sarana untuk asah otak atau melatih kecerdasan pemainnya.

Game susun kata adalah salah satu *game* untuk melatih kecerdasan pemain untuk menyusun kata dimana kata yang akan disusun harus benar sesuai

dengan kata yang diinginkan. *Game* ini di rancang dengan menggunakan metode algoritma *bubble sort* di mana algoritma *bubble sort* ini bekerja untuk mengurutkan data dari yang terbesar sampai yang terkecil dan sebaliknya. Algoritma ini adalah pengurutan data yang paling simple untuk sorting data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalahnya adalah Bagaimana merancang dan membangun sebuah game susun kata menggunakan algoritma bubble sort yang bermanfaat merangsang daya pikir penggunanya.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Menggunakan system oprasi *windows*
2. Algoritma yang digunakan adalah *Bubble sort*
3. Dijalankan hanya di desktop
4. Kosakata yang di gunakan untuk game susun kata ini adalah bahasa Inggris

5. *Game* ini memiliki 7 level
6. *Game* ini memiliki dua model permainan yaitu model permainan dengan waktu dan model permainan dengan level
7. Tiap level memiliki 10 buah soal
8. *Game* ini nantinya dibuat plugin melalui CD

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah bagaimana membuat game susun kata menggunakan algoritma *bubble sort* berbasis dekstop