

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia *game* pada zaman sekarang tidak luput dari perkembangan manusia yang selalu berinovasi dalam menghasilkan banyak *game-game* dengan berbagai *genre* salah satunya *game* dengan *genre pet simulation*. Pada tahun 90an masyarakat banyak mengenal dengan tamagochi. Tamagochi merupakan sebuah *games* pet virtual yang dalam permainan ini pemain harus merawat, membersihkan hewan dan memberi makan peliharaannya.

Namun seiring dengan kemajuan teknologi permainan tamagochi pun mulai tersisihkan oleh permainan bergenre *pet simulation* yang ada pada *smartphone* yang mempunyai konsep yang sedikit berbeda dari tamagochi, grafik yang lebih menarik, peliharaan yang lebih lucu, dan akses yang mudah. Berdasarkan hasil dari analisa yang sudah dilakukan dari beberapa *game* dengan *genre* sama yang terdapat pada *Playstore* masih terdapat kekurangan-kekurangan yang masih di temukan seperti pada fitur *mini games* yang terdapat di beberapa *games* tersebut masih terdapat kesamaan dari *games* yang sudah ada dengan perubahan sedikit seperti karakternya yang diganti menjadi peliharaan *user*, selain itu mini games yang disediakan kurang memberikan edukasi terhadap *user*, selain itu peliharaan yang disediakan biasanya hanya satu karakter sehingga beberapa *user* mudah bosan.

Dari beberapa permasalahan tersebut akan dibuat sebuah aplikasi *pet simulation* yang berjudul "My Pets" dengan konsep "*fun education*" dimana pada aplikasi ini kita bisa bermain game sekaligus belajar. Pada aplikasi yang akan dibuat *user* akan disuguhkan dengan berbagai macam karakter yang bisa di pilih untuk dijadikan peliharaan, jadi nanti pemain tidak akan bosan untuk memainkannya. Selain itu, agar *game* ini bisa memberikan edukasi pada pemain pada fitur *mini games* pemain akan diberikan beberapa permainan seperti permainan berhitung, menebak

gambar, belajar bahasa inggris dan lain-lain. Dengan demikian aplikasi ini pemain dapat melatih tanggung jawab, selain itu juga pemain dapat bermain sambil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Pada proyek akhir ini terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat sebuah *game pet simulation* yang mempunyai banyak karakter yang dapat dimainkan *user*?
- b. Bagaimana sebuah *games* dapat memberikan edukasi untuk anak-anak selain untuk hiburan pada penggunaanya ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir dalam aplikasi game tamagochi berbasis android ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat *games pet simulation* dengan banyak karakter yang dapat dipelihara dan dapat di *customize* sesuai keinginan user.
- b. Membangun *games* yang dapat memberikan edukasi bagi *User* melalui *mini games* yang ada pada aplikasi ini.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan-batasan masalah yang ada pada proyek akhir ini:

1. Aplikasi yang akan dibuat hanya bisa digunakan pada *smartphone* dengan OS android minimal versi 4.0.4 (*Ice cream sandwich*).
2. Pada aplikasi ini tidak ada level-level untuk membuka kostum, dan perlengkapan untuk peliharaan.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi *game* tamagochi berbasis android merupakan sebuah *game pet simulation* yang mempunyai konsep seperti tamagochi dengan tambahan konsep *fun education* dimana pada aplikasi ini anak-anak bisa bermain sambil belajar. Pembelajaran yang ada pada aplikasi ini dititik beratkan pada pembelajaran melatih tanggung jawab *user* khususnya anak-anak dalam memelihara sesuatu selain itu juga *user* diberikan beberapa *mini games* selain untuk mengurangi rasa bosan kepada *user*, *mini games* juga dibuat untuk memberikan edukasi kepada *user* yang masih anak-anak dalam membantu mengeja abjad dalam bentuk bahasa inggris, memperkuat daya ingat dalam mencocokkan gambar, dan belajar menghitung angka dalam hal penambahan dan pengurangan yang disesuaikan untuk anak yang akan masuk sekolah dasar.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, aplikasi dibuat dengan menggunakan metode SDLC(*software development life cycle*) model *prototype* menurut Roger Pressman. Model *prototype* digunakan jika pemakai hanya mendefinisikan objektif umum dari perangkat lunak tanpa merinci kebutuhan input, pemrosesan dan outputnya, sementara pengembang tidak begitu yakin akan efisiensi algoritma, adaptasi sistem operasi, atau bentuk interaksi manusia-mesin yang harus diambil tahapan sebagai berikut :

a. Mendengarkan *user*

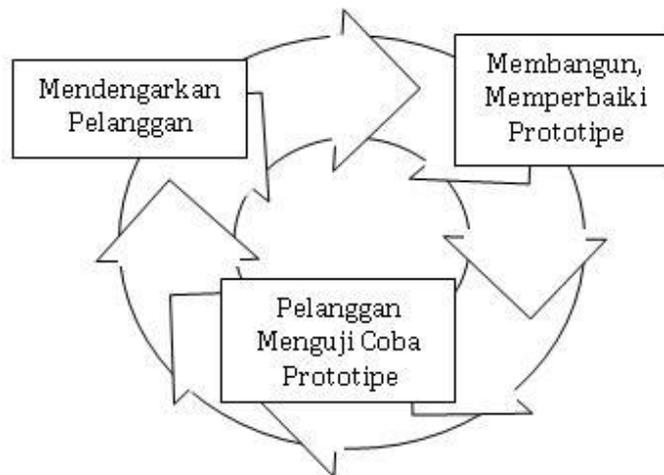
Pada tahap ini dilakukan proses komunikasi dengan *user* mengenai proyek yang akan dibuat dengan langsung menerapkan sesuai keinginan *user*.

b. Membangun , Memperbaiki *prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan model setengah jadi dari proyek yang akan dibangun. Jika nodel yang dibuat tidak sesuai dengan keinginan *user* maka model yang telah dibuat akan diperbaiki.

b. Pengujian *prototype* oleh *user*

pada tahapan ini *user* akan menguji program yang telah dibuat apakah program tersebut sudah sesuai dengan harapan *user* atau tidak.



Gambar 1-1 *prototype model*

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Tabel Pengerjaan

Kegiatan	2016												
	Mei				Juni				Juli				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Mendengarkan user	■	■					■				■		
Membangun/ memperbaiki prototipe			■			■		■	■		■		
Pengujian <i>prototype</i> oleh <i>user</i>				■	■								■