

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi memberikan banyak manfaat bagi manusia. Salah satunya adalah penggunaan *handphone*. *Handphone* merupakan alat penting pada umumnya, karena mobilitas manusia pada saat ini cenderung semakin tinggi. Selain sebagai media komunikasi, *handphone* dapat pula diaplikasikan sebagai media untuk mengisi waktu luang di sela-sela kesibukan. [1]

Salah satu contoh media yang digunakan untuk mengisi waktu luang tersebut adalah permainan. Dalam permainan, sering kali pemain dituntut untuk mengandalkan kecepatan dan ketangkasan tangan dalam menekan tombol-tombol untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, tetapi adapula permainan yang mengandalkan kemampuan logika dan kreativitas untuk menemukan solusinya. Salah satu contohnya adalah permainan tebak kata.

Permainan ini menuntut kemampuan pemain dalam mengolah sebuah kata. Tujuan dari permainan ini adalah mencari kata yang bisa dibangkitkan dari kata awal, sehingga dapat menjadi sebuah kata yang sempurna. Permainan ini cukup efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menantang, seru, dan santai sambil memperluas wawasan khususnya kosakata dalam bahasa Indonesia. [2]

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat penulis adalah : “Bagaimana membuat suatu permainan tebak kata menggunakan *Java Mobile* ?“

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan dalam merancang perangkat lunak ini antara lain:

1. Permainan ini hanya dapat dimainkan pada sebuah *handphone* yang mendukung *Java*.
2. Pengendalian yang digunakan dalam Permainan ini adalah menggunakan tombol pada *handphone*.
3. Permainan hanya dapat dimainkan oleh 1 orang.
4. Perangkat lunak menggunakan *Java 2 Micro Edition* untuk pembuatan permainan tebak kata.
5. Permainan ini hanya menggunakan kosakata Bahasa Indonesia.
6. Didalam Permainan ini hanya terdapat petunjuk yang berupa pertanyaan untuk membantu pemain mengisi huruf yang kosong.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan tugas akhir (karya ilmiah) ini adalah bagaimana merancang suatu aplikasi permainan tebak kata dengan menggunakan *Java Mobile*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penulisan karya ilmiah ini memiliki beberapa manfaat, khususnya bagi penulis sendiri yaitu dapat mengimplementasikan lebih mendalam tentang teori” *Java Micro Edition* yang pernah sedikit disinggung dalam mata kuliah Pemrograman berbasis objek. Selain itu, penulisan ini juga bermanfaat bagi para pembaca yang mempunyai ide untuk menyempurnakan karya ilmiah yang telah dibuat penulis, dan menjadikannya sebagai referensi bagi penelitiannya. Dan juga bagi para pengguna, berguna agar dengan permainan Tebak Kata ini dapat menjadi salah satu pilihan saat mengisi waktu luang pengguna sambil mengasah kemampuan menerka-nerka kata.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk perencanaan penulisan ini ada lima tahap penulisan yang dilakukan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi penjelasan mengenai istilah-istilah, penelitian-penelitian terdahulu dan beberapa poin penting lain yang berguna bagi pengetahuan penulis dalam pembuatan *mobile game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan kebutuhan bisnis dan sistem, analisis dan desain sistem dan rancangan *interface* juga ditentukan dalam bab ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi operasional program, tampilan dan penjelasan program serta pembahasan program. Pada bab keempat ini juga akan dibahas proses pengujian perangkat lunak.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab yang terakhir ini, akan dibahas simpulan dari hasil analisis, perancangan, implementasi dan evaluasi sistem. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang dapat digunakan dalam pengembangan yang lebih lanjut di masa mendatang.