

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Saat ini ada banyak sekali jenis *game* yang diminati orang. Ada beberapa *game* yang berat maupun yang ringan, yang menantang dan menyenangkan. *Game* berat seperti *War Craft* yang membuat pemain berpikir bagaimana membangun benteng dan mendapatkan uang. *Game* seperti *War Craft*, *Ragnarok* memerlukan spesifikasi *hardware* komputer yang cukup tinggi agar mendukung kualitas gambar *game* tersebut. Sedangkan *game* ringan seperti *Bounce*, bagi sebagian pemain cukup menarik dan tidak perlu berpikir keras, tetapi tetap menantang dan menyenangkan.

Menurut penulis, *game* yang ringan lebih menyenangkan. *Game* ringan disini maksudnya pemain tidak membutuhkan spesifikasi *hardware* komputer yang terlalu tinggi dan tidak perlu berpikir keras mencari strategi untuk menyelesaikan permainan. Spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan dalam memainkan *game* “*Catch The Smile*” ini yaitu:

1. *Memory* optimal 128 mega byte (MB)
2. *Hard disk* yang tersedia kurang lebih 1024 mega byte (MB)
3. Intel Pentium III 800 mega hertz (MHz)
4. Kabel UTP (*Unshielded Twisted Pair*)
5. Maksimal 2 buah unit komputer.

Karena itu penulis menawarkan sebuah aplikasi *game* ringan yang diberi nama “*Catch The Smile*” yang bersifat *interaktif* (membutuhkan interaksi langsung), dimana pemain tidak perlu menunggu giliran dalam bermain.

Dalam pembuatannya, penulis membangun *game* “*Catch The Smile*” dengan menggunakan *Delphi*. *Delphi* termasuk *Integrated Development Environment* (IDE). IDE menyediakan semua *tool-tool* (fasilitas pengaksesan aplikasi di komputer) yang dibutuhkan untuk mendesain, membangun, menguji, membuka aplikasi dan *men-debug* (menjalankan program), dan dapat mempersingkat waktu pengembangan sistem.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang timbul dalam pembangunan aplikasi *game* “*Catch The Smile*” ini yaitu bagaimana membuat sebuah *game* ringan yang menyenangkan, mudah dimainkan, baik dimainkan sendiri maupun bersama pemain lain dengan menggunakan jaringan. Dimana pemain dapat saling melihat permainan komputer lawan.

Bagaimana membuat sebuah *game* jaringan agar permainan dapat dimainkan bersama. Bagaimana menentukan karakter yang akan digunakan, hubungan antara tokoh-tokoh yang digunakan, serta kemampuan-kemampuan setiap karakter yang digunakan.

## **1.3 Tujuan**

Perancangan dan pembuatan aplikasi *game* “*Catch The Smile*” ini bertujuan untuk membuat dan menambahkan beberapa fitur yang dapat membuat *game* “*Catch The Smile*” ini lebih menarik daripada *game* sejenis yang sudah ada. Seperti menambahkan fitur agar pemain dapat bermain bersama dengan pemain lain dengan menggunakan jaringan dimana masing-masing pemain dapat melihat permainan lawan dalam layar permainan *game* “*Catch The Smile*” ini. Dan menambahkan fitur musuh yang unik dan dapat mengganggu pemain lain dalam *game* “*Catch The Smile*”.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam aplikasi *game* “*Catch The Smile*” ini yaitu

1. *Game* “*Catch The Smile*” ini dapat dimainkan sendiri maupun bersamaan dengan maksimal terdapat 2 buah unit komputer. Hal ini dikarenakan keterbatasan bidang permainan di layar pada permainan jaringan.
2. Penyimpanan data nama pemain dan *score* menggunakan *text file* (.txt).
3. Dalam *game* ini tidak ada fitur menyimpan permainan ataupun penambahan *score* dari permainan terdahulu.
4. Dalam membangun jaringan, protokol yang digunakan yaitu *TCP/IP*, komputer dihubungkan dengan menggunakan kabel *UTP*.
5. Yang ditampilkan dalam halaman *score* yaitu nama dan *score* tertinggi pemain. Nama dan *score* yang ditampilkan sebanyak 10 buah.
6. Penyimpanan *score* hanya terdapat di permainan “*Catch The Smile*” 1 *player*.
7. *Game* “*Catch The Smile*” ini tidak dirancang untuk dapat mengirimkan pesan antar komputer satu dengan yang lain.
8. Fitur gangguan *fish* dan *snowy* hanya berlaku saat pemain bermain secara jaringan atau 2 *player*.
9. Tidak ada fitur untuk menangani masalah putusnya koneksi jaringan, jika terjadi kegagalan dalam pengiriman data.
10. Alat yang digunakan untuk input data dan memainkan *game* ini hanya *keyboard* dan *mouse*.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

## Bab II Dasar Teori

Dalam bab ini berisi aturan permainan, dan protokol komunikasi

## Bab III analisa dan pemodelan

Berisi latar belakang (*background story*), arsitektur *game*, *storyboard*, desain *database* dan desain arsitektur perangkat lunak.

## Bab IV perancangan

Berisi perancangan tahap implementasi yang meliputi pembagian modul, keterkaitan antar modul, dan ulasan realisasi pemain dalam *interface* desain aplikasi.

## Bab V pengujian

Berisi rencana pengujian sistem terimplementasi, *test case*.

## Bab VI kesimpulan dan saran

Berisi kesimpulan dan saran serta akan membahas rencana perbaikan atau implementasi terhadap saran yang diberikan.