

BAB 1

PERSYARATAN PRODUK

1.1 Latar Belakang

Refreshing merupakan kegiatan yang selalu dibutuhkan oleh setiap orang, baik itu dilakukan pada saat orang merasa jenuh ataupun atau sekedar ingin melakukannya. *Refreshing* dapat berupa melakukan kegiatan yang tidak terlalu membebankan otak seperti menonton televisi, berpergian atau memainkan sesuatu permainan.

Pada dewasa ini *game* pada PC sudah banyak ragamnya, mulai diperoleh dari internet atau yang dikemas dalam CD. Jenisnya pun beraneka ragam, ada yang *RPG*, *Adventure*, *Arcade*. Dengan banyaknya minat terhadap *game* oleh karena itu dalam tugas akhir ini dirancang suatu permainan atau *game* komputer Mazemate.

Game ini menggunakan Macromedia Flash 8 yang berhubungan dengan suatu database (MySQL) yang dapat menyimpan data dari *game* ini. Dengan adanya aplikasi ini dapat menghibur bagi setiap orang yang memainkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Game ini dapat dijadikan hiburan bagi user dan diharapkan dapat dinikmati oleh setiap user. Langkah permainan Mazemate sangatlah mudah, dan *game* ini pun dirancang untuk tidak membebani pikiran, hanya untuk *refreshing* saja. Mazemate hanya bisa dimainkan pada PC saja.

1.3 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membangun perangkat lunak *game* Mazemate yang berfungsi sebagai hiburan, dan *refreshing*. *Game* ini tidak dirancang untuk berstrategi, atau pun untuk memecahkan suatu masalah.

1.4 Batasan

Dalam perancangan dan pembuatan game “Mazemate” ini terdapat batasan-batasan seperti:

- Data yang disimpan hanya berupa data yang dibutuhkan *game* ini seperti *score*, level pada permainan, nama.
- Hanya merupakan *single player*.
- Score ditampilkan pada setiap permainan selesai, jika user keluar sebelum permainan selesai maka nilai yang diperoleh tidak bisa disimpan begitupun *game*.
- Tidak terkoneksi pada internet.
- Hanya menyimpan 10 nilai tertinggi.
- Tampilan maze *dirandom*.
- Item pada maze *dirandom*
- Nyawa tokoh pada setiap stage akan normal kembali.

Dan batasan-batasan pada Mazemate dari segi perangkat lunak dan perangkat keras adalah:

- Sistem Operasi minimal berupa Windows 2000
- Menggunakan Pentium 4
- Memory 256 Mb
- Speaker
- Mouse dan keyboard
- Soundcard

1.5 Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari : latar belakang pembuatan *game*, tujuan, batasan, serta sistematika pembahasan dari isi laporan ini.

Bab II : Dasar teori

Bab ini menjelaskan mengenai aturan permainan, langkah-langkah apa yang harus diikuti untuk memainkan game ini. Dan algoritma yang dijelaskan pada sub bahasan ini adalah algoritma musuh.

Bab III : Analisa Pemodelan

Bab ini berisi desain dan arsitektur perangkat lunak seperti desain *Use Case*, *ER-D*, *Activity Diagram* dan *database*. Selain itu dijelaskan latar belakang dari *game* ini sendiri, rincian *game*, serta storyboard.

Bab IV : Perancangan

Bab ini yaitu penjabaran dari tiap fungsi yang digunakan Mazemate.

Bab V : Pengujian

Bab ini berisi tentang hasil testing dan evaluasi terhadap *prototype* yang dikembangkan.

Bab VI : Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan berisi perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibuat dengan produk yang sudah jadi.

Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.