



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem penjualan dan pembelian merupakan sebuah sistem yang tentunya sudah sangat umum dan harus diketahui oleh seluruh lapisan masyarakat di seluruh penjuru dunia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Dalam sistem penjualan dan pembelian, tentunya banyak faktor yang harus diperhatikan agar penjualan dan pembelian dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, seperti modal, laba, rugi, harga jual dan masih banyak lagi.

Bagi kebanyakan orang dewasa, pengetahuan tentang sistem penjualan dan pembelian bisa diperoleh melalui buku-buku yang banyak beredar di pasaran, ataupun juga melalui pengalaman yang diperoleh selama hidupnya. Namun bagi anak-anak ataupun orang dewasa yang tidak suka membaca buku dan kurang memiliki pengalaman, akan cukup sulit untuk mempelajari hal tersebut.

Kemajuan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komputer saat ini sangat pesat, terutama di bidang pembuatan *software* untuk komputer. Sekarang ini, banyak sekali permainan (*game*) yang menarik untuk dimainkan dirilis dalam bentuk kepingan CD dan diantaranya terdapat permainan berbentuk simulasi yang dapat membantu anak-anak ataupun orang dewasa untuk memahami konsep sistem penjualan dan pembelian.

Bread Lovers Tycoon merupakan sebuah permainan yang didesain khusus untuk mempelajari dan juga menguji pengetahuan para penggunanya dalam bidang penjualan dan pembelian. Dalam permainan ini, para penggunanya akan diberikan wewenang untuk mengelola sebuah toko roti dimana sang pemilik toko roti tersebut harus



membuat toko roti yang dikelolanya menjadi sukses dan terkenal. Tentunya seluruh faktor harus diperhatikan, mulai dari pembelian bahan baku, penggajian pegawai, pengaturan harga jual dari roti tersebut, pengaturan marketing, sampai dengan penelitian resep baru daripada roti tersebut.

Namun bila pemain hanya bermain sendirian untuk mengelola sebuah toko roti, permainan ini akan menjadi permainan yang cukup mudah untuk dipelajari dan dimainkan. Untuk itulah dalam permainan *Bread Lovers Tycoon*, penulis menyediakan musuh atau kompetitor sehingga selain harus mengembangkan toko roti, pemain pun harus berusaha untuk dapat mengalahkan kompetitor yang telah terlebih dahulu menguasai pasar.

Secara keseluruhan, permainan *Bread Lovers Tycoon* ini merupakan permainan yang memerlukan pemikiran strategi yang tepat dan juga kejelian dari sang Pemilik Toko untuk dapat menjadikan toko roti yang dimilikinya sebagai toko roti yang terkenal dan sukses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah utama, yaitu bagaimanakah cara mengimplementasikan pola yang mengandung konsep PEAS dalam permainan *Bread Lovers Tycoon*.

1.3 Tujuan

Tujuan utama daripada pembuatan *Bread Lovers Tycoon* adalah untuk mengetahui cara mengimplementasikan pola yang mengandung konsep PEAS pada *Bread Lovers Tycoon* sehingga permainan dapat disajikan dengan lebih menarik.



1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah daripada permainan *Bread Lovers Tycoon* adalah sebagai berikut:

1. Permainan *Bread Lovers Tycoon* dibuat menggunakan sudut pandang 2 dimensi.
2. Permainan ini bersifat *Single-Player*.
3. Permainan *Bread lovers Tycoon* merupakan permainan strategi yang terdiri dari 10 level berbeda.
4. Kompetitor menggunakan sistem pola, dimana sifat-sifat kompetitor tersebut telah ditentukan menurut pola tertentu.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini akan disusun dalam enam bab dengan perincian sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan merupakan bagian pertama dari laporan yang menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, perumusan masalah yang ada, batasan daripada pembuatan permainan dan isi laporan secara keseluruhan dari pembuatan permainan *Bread Lovers Tycoon* ini.

- **BAB II Dasar Teori**

Dasar teori merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang aturan permainan yang terdapat di *Bread Lovers Tycoon*, Algoritma yang dipakai untuk menciptakan lawan main yang diimplementasikan dalam permainan, dan juga Protokol Komunikasi yang dipergunakan.

- **BAB III Analisis dan Pemodelan**

Bagian Analisis dan Pemodelan merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang Desain dan cerita dalam *Bread Lovers Tycoon*, seperti



latar belakang cerita, detail game yang akan dibuat, *Use Case Diagram*, *Activity/State Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, rangkaian cerita dan layout, dan juga desain dari *Bread Lovers Tycoon*.

- **BAB IV Perancangan dan Implementasi**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi gambar (*screenshoot*) dan juga penjabaran fungsi utama dari permainan *Bread Lovers Tycoon* yang dibuat.

- **BAB V Pengujian**

Bagian ini berisi tentang pengujian terhadap setiap fungsi yang dibuat dalam *Bread Lovers Tycoon*.

- **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari laporan yang berisi tentang pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan *Bread Lovers Tycoon* dan juga hal-hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan *Bread Lovers Tycoon*.

1.6 Time Schedule

Pada bagian *time schedule* ini akan dibahas mengenai penjadwalan penyelesaian permainan *Bread Lovers Tycoon*. Jadwal tersebut akan ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tahun	2007																Durasi (minggu)			
	Bulan Agustus			September				Oktober				November				Desember				
Minggu ke-N	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Penjadwalan Kegiatan																				2
Observasi Kebutuhan Aplikasi																				3
Perancangan Aplikasi																				5
Pembuatan Gambar dan Design																				7
Pembuatan Aplikasi																				9
Implementasi																				2
Penyempurnaan Aplikasi																				4
Laporan dan Dokumentasi																				17

