

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

App Store adalah sebuah layanan distribusi konten digital yang disediakan oleh Apple untuk pengguna *device* berbasis sistem operasi iOS (iPhone, iPod touch, dan iPad). Di App Store, pengguna dapat menelusuri dan *mendownload* berbagai aplikasi untuk *platform* iOS.

Distribusi aplikasi di App Store dikendalikan dengan ketat oleh Apple. Apple mengizinkan siapapun membuat aplikasi untuk didistribusikan di App Store, selama memenuhi berbagai aturan yang ditetapkan oleh Apple.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat *game* iOS untuk didistribusikan di App Store?

1.3. Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah membuat *game* iOS untuk didistribusikan di App Store.

1.4. Pembatasan Masalah

- *Game* yang dibuat adalah aplikasi *native* untuk *platform* iOS, kompatibel dengan *device-device* iPhone, iPod touch, dan iPad.
- *Game* dibuat untuk berjalan pada iOS versi 3.0 atau lebih.

1.5. Sistematika Pembahasan

- BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika pembahasan laporan Tugas Akhir ini.

- BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas dasar teori mengenai hal-hal yang relevan dengan Tugas Akhir ini, misalnya bahasan mengenai berbagai komponen *development tools* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game* iOS.

- BAB III: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Membahas perancangan *game* iOS yang dibuat dalam Tugas Akhir ini, disertai visualisasi perancangan dalam bentuk *flowchart*.

- BAB IV: DATA PENGAMATAN DAN ANALISIS DATA

Memaparkan data pengamatan yang didapatkan dari pengujian produk Tugas Akhir ini, disertai dengan analisis data pengamatan tersebut.

- BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Penutup yang merupakan kesimpulan dari pengerjaan Tugas Akhir ini. Saran yang disertakan pada bab ini merupakan gagasan untuk pengembangan di masa depan.