

# **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.