

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Android saat ini sudah sangat berkembang dan menjadi salah satu platform yang paling diminati di dunia. Terbukti dengan data yang didapat dari situs statista, dimana pada tahun 2015 sampai 2017 penggunaan system operasi Android terus meningkat mengalahkan pesaing lainnya seperti iOS dan windows dengan selisih yang cukup signifikan. Pada tahun 2017 sistem operasi yang digunakan di ponsel cerdas berbasis android mencapai angka 2.660 juta unit sedangkan iOS berada di posisi kedua dengan 589 juta unit ponsel cerdas. (<https://www.statista.com/statistics/385001/smartphone-worldwide-installed-base-operating-systems/>)

Dari data di atas dapat penulis simpulkan bahwa setiap tahun penggunaan sistem operasi android meningkat pesat meninggalkan sistem operasi lainnya. Maka dari itu android menjadi populer dan sangat berpotensi untuk pengembangan rekayasa perangkat lunak.

Pengolahan data yang tepat akan menghasilkan manfaat yang besar bagi masyarakat jika diolah dengan benar. Data yang selama ini diolah secara konvensional, terkadang menemui masalah yang disebabkan oleh kesalahan manusia (*Human Error*). Karena itulah perlu diciptakannya sistem pendukung informasi yang mengolah data secara efektif dan efisien.

Rocket League adalah sebuah game yang menggabungkan unsur sepak bola dan mobil yang bertenaga roket. *Game* ini dirilis pada tanggal 7 Juli 2015 dan memiliki jutaan pemainnya di seluruh dunia. Terbukti dengan data yang diambil dari *website steamdb.info* bahwa saat ini orang yang memiliki permainan *Rocket League* sudah menyentuh angka 6.661.768 orang dan dimainkan rata-rata 31.000 *player* secara bersamaan dalam seminggu terakhir. *Game* ini juga sudah mendapat penghargaan dan masuk dalam 150 nominasi pada tahun 2015 serta saat ini dapat dimainkan di

semua *platform* permainan yang ada seperti PS4, Xbox One, PC dan Nintendo Switch.

Terlepas dari popularitas dan banyaknya jumlah orang yang memainkan *Rocket League*, informasi mengenai apa saja *item* yang ada di dalam *game* ini masih belum lengkap dan tidak jelas. Untuk saat ini, *player* mengandalkan sistem *trading* atau jual beli item untuk mengetahui ada item apa saja yang terdapat dalam *game* ini. Sistem ini dilakukan dengan cara menukar item yang diinginkan dengan mata uang didalam *game* (*in-game currency*) berupa *keys*. Memiliki item ini memang tidak berpengaruh besar terhadap *gameplay*, namun menjadi sebuah pencapaian atau kebanggaan tersendiri bagi pemiliknya.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah survey dimana isinya menanyakan kepada pemain apakah mereka tahu ada *item* apa saja di dalam *game* ini dan apa yang mereka inginkan. Dari hasil survey didapatkan sebuah hasil yaitu kebutuhan informasi mengenai *game Rocket League* sangat dibutuhkan dan berpengaruh bagi pemainnya. Dengan begitu pemain dapat menentukan nilai harga dari *item* yang dimilikinya. Sehingga memungkinkan untuk mendapatkan atau membeli barang dengan lebih efisien.

Penulis mencari dan membandingkan apakah ada penelitian yang sudah membahas mengenai *game* ini, dan dari data yang penulis dapatkan hanya ada 1 penelitian yang sama-sama membahas permainan dan memiliki kesamaan. Penelitian itu berjudul “Aplikasi panduan DOTA 2 Untuk Pemula Berbasis Android” oleh Muhammad Bhovdair. Di dalam penelitiannya terdapat bagaimana panduan untuk menggunakan *hero* yang ada di *game* Dota 2 mulai dari menggunakan *skill*, *item* apa yang harus dibeli dan informasi mengenai *hero*.

Berdasarkan hasil pengumpulan data di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perlu adanya sebuah aplikasi untuk memuat semua data yang ada didalam *game* untuk mempermudah mencari hal apa yang diinginkan seperti jenis mobil, ban, *nitro*, aksesoris, level dan bahkan harga

dari setiap *item*. Maka dari itu, berdasar pada uraian di atas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan Judul “**Aplikasi Panduan Game Rocket League Untuk Pemula Berbasis Android.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa hal yang menjadi permasalahan, yaitu :

1. Pengetahuan mengenai harga semua *item* yang ada di *game Rocket League* seperti ban, bodi mobil, *decals*, dan lainnya masih belum jelas diketahui oleh para pemain sehingga banyak pemain yang baru bermain merasa kebingungan dan memutuskan untuk tidak bermain lagi.
2. Informasi mengenai *Rocket League* masih belum dikenal secara luas sehingga banyak yang menganggap *game* ini tidak menarik untuk dimainkan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agar para pemain bisa mengetahui informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan *game* ini secara lebih lengkap dan akurat.
2. Mengenalkan *game Rocket League* kepada semua orang.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang melebar maka diperlukan adanya batasan masalah-masalah yang sudah ada. Dalam penelitian ini, penulis menerangkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibuat mencakup jenis *items* yang ada di *game Rocket League*.
2. Pembahasan aplikasi berfokus pada harga setiap barang dan tips bermain *game Rocket League*.

1.5 Manfaat

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang dapat dirasakan, antara lain:

1. Bagi pemainnya adalah informasi yang didapat mengenai *game Rocket League* secara lengkap dan mudah.
2. Untuk komunitas *game Rocket League*, dimana nantinya harga *item* akan menjadi jelas dan dapat menjadi acuan dalam transaksi jual beli.
3. Untuk Universitas Muhammadiyah Sukabumi, penelitian ini akan menjadi penelitian pertama yang bersangkutan dengan *video game* yang diajukan menjadi Skripsi, dimana di Universitas lain sudah banyak Skripsi yang berkaitan dengan *video game* dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas, maka laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN
Berisi tentang landasan atau latar belakang dibuatnya penelitian dan juga menjelaskan tentang tujuan serta manfaat dari hasil penelitian.
2. BAB II STUDI PUSTAKA
Berisi teori-teori yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan penelitian. Data yang digunakan berasal dari jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN
Berisi teknik atau metode yang dilakukan penulis dalam proses penelitian.
4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis sistem, kebutuhan perangkat keras dan lunak serta perancangan yang dibuat oleh penulis.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi gambar dari aplikasi yang peneliti buat yang sudah disesuaikan dengan perancangan.

6. BAB VI KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat.

7. DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi atau sumber-sumber dimana penulis mendapatkan materi untuk penelitian.

8. LAMPIRAN