

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sudah sangat pesat salah satunya adalah perkembangan aplikasi game khususnya game berbasis Java. Membuat aplikasi pada handphone berbasis Java menggunakan J2ME (*Java2 Micro Edition*) yang merupakan sebuah kombinasi yang terbentuk antara sekumpulan *interface* Java yang sering disebut dengan Java API (*Application Programming Interface*) dengan JVC (Java Virtual Machine) yang didesain khusus untuk pembuatan aplikasi-aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat kecil (dalam hal ini *mobile device*). Dengan fasilitas ini pengguna handphone akan dapat memasukkan aplikasi J2ME pada sebuah handphone dengan sangat mudah.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, pembuatan game juga mengalami peningkatan yang sangat pesat. Game sekarang tidak hanya bisa dimainkan pada game *portable* saja, tapi sekarang sudah bisa di mainkan menggunakan *Handphone*. Game merupakan sarana untuk menghilangkan kejenuhan dan hiburan.

Penelitian yang penulis lakukan dengan judul "Aplikasi Permainan Geser Kotak Menggunakan J2ME" berusaha untuk membuat permainan yang dapat untuk merangsang pengguna berpikir kreatif bagaimana cara memenangkan permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain serta program aplikasi game komputer yang dapat dimainkan di dalam *handphone* menggunakan J2ME.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam aplikasi ini terdapat batasan ruang lingkup dalam penerapan aplikasi game yaitu :

- a. Hanya bisa di mainkan pada *handphone* dengan Sistem Operasi yang mendukung Java MIDP 2.0 dan CLDC 1.0
- b. Permainan hanya untuk satu user
- c. Tingkatan level game hanya sampai 5 level
- d. Spesifikasi layar warna minimal 240x340 piksel
- e. Ada batas waktu untuk setiap level permainan
- f. Ada efek suara.
- g. Dapat menampilkan skor tertinggi

1.4 Tujuan

Membangun Aplikasi permainan geser kotak untuk memberikan alternatif permainan game pada *Handphone* selain yang sudah ada di pasaran saat ini.