

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan game saat ini sudah sangat beragam, baik dari segi permainan maupun dari segi ceritanya. Sekarang ini banyak jenis game yang sama namun di bungkus dengan cerita yang beragam. Oleh karena itu satu-satunya cara bersaing adalah dengan memberikan suatu cerita yang menarik pada game tersebut.

Untuk mendapatkan skenario cerita yang menarik bagi para pengguna dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Baik dengan mengikuti arus tren game saat ini dengan memberikan tambahan unsure-unsur yang belum ada, atau kita mengangkat suatu masalah-masalah yang saat ini menjadi topik utama, ataupun dengan mengangkat masalah-masalah yang sering ditemui dan menjadi suatu rahasia umum tapi tidak pernah ada yang mengungkapkannya.

Dengan pemilihan tema perjalanan kehidupan seorang mahasiswa, maka dipilih untuk mengangkat masalah-masalah yang sering dihadapi mahasiswa dan menjadi rahasia umum bagi mereka. Dengan begitu para pengguna dapat mendapatkan pengalaman baru, bagi para mahasiswa mereka dapat mencoba memilih jalan cerita yang seharusnya benar menurut mereka namun tidak mereka ambil karena terbentur dengan ketakutan akan akibat yang ditimbulkan. Bagi para pengguna yang bukan mahasiswa, mereka akan mendapatkan pengalaman tentang masalah-masalah yang akan dihadapi oleh seorang mahasiswa.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat skenario cerita yang menarik untuk game “The Institute”?
2. Bagaimana membuat skenario cerita yang realistis untuk game “The Institute”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Dalam Tugas Akhir ini yang akan ditekankan adalah skenario cerita yang telah saya buat.
2. Sebagai objek penelitian adalah mahasiswa IT TELKOM prodi SK angkatan 2007.

### **1.4. Tujuan**

Tujuan pembahasan tugas akhir ini adalah membuat skenario yang menarik dan sedekat mungkin dengan realita keseharian mahasiswa.

### **1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah**

Dalam pembuatan skenario cerita ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan survey terhadap objek, yaitu mahasiswa IT TEKOM prodi SK angkatan 2007.
2. Menganalisa hasil survey.
3. Membuat skenario berdasarkan hasil survey.

Survey akan dilakukan dengan metode *Personal Interview* dengan media sebuah kuisisioner yang nantinya diisi oleh responden. Hal ini dikarenakan ruang lingkup survey tidaklah terlalu jauh dan ada kemungkinan dimana responden sibuk sehingga dibutuhkan metode yang fleksibel.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan Tugas Akhir ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang pembuatan Tugas Akhir, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan tentang pengertian data, *database*, sistem informasi, rekam medis serta uraian singkat mengenai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, perancangan *database*, pengembangan program yang meliputi perancangan *input* dan *output*.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi perancangan sistem informasi pada tahap sebelumnya dan pengujian terhadap sistem

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan analisis, perancangan, dan implementasi sistem yang telah dibuat serta saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.