BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta atau lebih dikenal dengan kota “Jogja” terkenal dengan wisatanya. Kota yang menjadi tujuan wisata turis domestik dan mancanegara. Terletak di bagian selatan Pulau Jawa bagian tengah dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Selain daya tarik wisatanya,kota jogja juga menawarkan kuliner khas yang menarik, disamping harganya murah dan rasanya juga enak. Sangat disayangkan banyak para wisatawan hanya mengetahui bakpia dan gudeg sebagai kuliner andalan yang berada di Yogyakarta.

Penggunaan tablet pc atau *smartphone* sudah biasa bagi masyarakat umum. Tidak sekedar hanya untuk berkomunikasi atau mengakses jejaring sosial, dan juga bermain *game*. *game* juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan suatu promosi seperti kuliner yang ada di daerah mereka khususnya untuk daerah jogja. Hal ini tentu lebih memudahkan siapapun yang mau berkunjung untuk mengetahui kuliner apa saja yang berada di kota jogja tanpa terpaku dalam satu makanan saja dan dikemas dengan informasi yang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi *game* pun semakin berkembang. Fitur-fitur yang ada didalam telepon genggam kini semakin canggih, salah satu fitur yang kini sedang banyak dijumpai adalah fitur *Accelerometer*. *Accelerometer* merupakan alat untuk mendeteksi orientasi pergerakan dari *device* sehingga diungkinkan untuk menciptakan sebuah aplikasi *game* yang lebih menarik. Dengan penggunaan *Accelerometer* pada telepon genggam, *game* tidak lagi membutuhkan tombol atau media lain

untuk mengontrol permainan, cukup dengan memiringkan telepon genggam tersebut.

Berdasarkan pada fakta di atas penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah *game* yang ditujukan untuk memperkenalkan kuliner yang ada di Yogyakarta dan diberi judul "*Game* Pengenalan Kuliner jogja berbasis mobile menggunakan sensor *Accelerometer*".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *game* pengenalan kuliner Yogyakarta ini agar dapat diimplementasikan menggunakan *accelerometer* pada perangkat *Smartphone* berbasis *Android*. Dan membantu mengenalkan kuliner yang ada di Yogyakarta dengan cara yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus permasalahan selama perancangan *game*, ditentukan batasan-batasan masalah. Adapun batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Permainan ini dimainkan oleh satu orang *(Single player).*
2. Permainan ini menggunakan gambar 2 dimensi.
3. Makanan yang digunakan hanya bakpia, gudeg, wingko, sate klatak dan makanan–makanan yang ada di angkringan seperti nasi kucing, gorengan, kopi joss, mie rebus, dan sate telur, .
4. Tidak terhubung oleh internet (*game offline*).

1.4 Tujuan Penelitian.

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi *game* untuk memperkenalkan kuliner di Yogyakarta melalui game dan memberikan informasi kuliner kepada masyarakat dengan cara yang mudah dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Aplikasi *game* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pemain bahwa di Indonesia khususnya didaerah Yogyakarta memiliki berbagai macam kuliner yang menarik untuk dinikmati.
2. Menjadi referensi para pelancong dalam mencari alternatif kuliner yang ada di Yogjakarta.
3. Dapat menjadi referensi bagi pengembang *game* sejenis.
4. Membantu masyarakat umum untuk mengenalkan makanan yang terdapat di kota Yogyakarta dalam bentuk *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan uraian teoritis tentang apa itu kuliner, *game*, android, dan pembahasan meliputi penelitian sejenis.

BAB III Metodologi

Bab ini merupakan penjelasan tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun *game* android.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari perancangan pada bab sebelumnya dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai *game* android yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.