

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dibahas beberapa aplikasi yang sudah pernah dibuat dan memiliki kesamaan dalam *platform*-nya yaitu Android. Selain itu juga akan ditampilkan perbandingan antar sistem agar didapatkan keunggulan serta kekurangan dari aplikasi yang dibandingkan.

Aplikasi *game* salah satunya *mobile game* telah menjadi hal yang biasa di masyarakat pada umumnya. *Game* dibuat untuk beberapa tujuan tertentu, seperti untuk memberi hiburan, mengisi waktu luang, memberi pengetahuan, mengasah otak, maupun sebagai ajang kompetisi. Tujuan dari pembuatan *game Creatures Adventure* adalah agar dapat menjadi sarana hiburan dan mengasah kemampuan mengatur strategi.

Ada tiga skripsi Teknik Informatika UAJY yang dijadikan perbandingan dengan skripsi ini. Pertama adalah skripsi berjudul “Pengembangan Aplikasi *Game* Karambol 3 Dimensi” oleh Roni Iriyanto, kedua adalah skripsi berjudul “Pembangunan Aplikasi *Game* Cerdas Cermat berbasis Android” oleh Adhi Perdana, dan ketiga adalah skripsi berjudul “Pembangunan *Game* Gatotkaca Satria Pringgandani sebagai Sarana Pengenalan Budaya Indonesia” oleh Theodorus Beatayuvens Chanra Waruwu.

Pada skripsi pertama yang dibandingkan, dibahas tentang pengembangan *Game* Karambol 3D yang dilatar belakangi sulitnya mencari *game mobile* karambol meskipun *game* tersebut digemari oleh banyak orang dan *game* ini dibuat dengan menggunakan Visual Basic. Pada skripsi kedua yang dibandingkan, dibahas tentang pembangunan *Game* Cerdas Cermat yang dilatar belakangi era globalisasi yang cepat dan *game* ini dibuat dengan menggunakan Eclipse Juno. Dan pada skripsi ketiga yang dibandingkan, dibahas tentang pembangunan *Game* Gatotkaca Satria Pringgandani yang dilatar belakangi keinginan untuk membuat aplikasi *game* wayang agar generasi muda tidak melupakan tentang kebudayaan wayang dan *game* ini dibuat dengan menggunakan Unity.

Tabel 2.1. Perbandingan dengan aplikasi lain yang lama

Item Pemanding	Iriyanto, Roni, 2007	Perdana, Adhi, 2013	Beatayuvens Chandra Waruwu, Theodoros, 2015	Sanjaya, Robin, 2017
Judul	Pengembangan Aplikasi <i>Game</i> Karambol 3 Dimensi	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Cerdas Cermat berbasis Android	Pembangunan <i>Game</i> Gatotkaca Satria Pringgandani sebagai Sarana Pengenalan Budaya Indonesia	Pembangunan Aplikasi <i>Game Mobile Online Creatures Adventure</i>
Bahasa	Indonesia	Indonesia	Indonesia bercampur Inggris	Inggris
Genre	Olahraga	Kuis	Edukasi	Strategi
Online	Tidak	Tidak	Tidak	Ya