

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab tinjauan pustaka menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan aplikasi ini. Berikut akan dijabarkan mengenai beberapa aplikasi *mobile game* yang memiliki kesamaan dengan aplikasi *mobile game* yang akan dibuat penulis.

Aplikasi *mobile game* yang pernah dibangun sebelumnya berhubungan dengan *game* pencarian kata adalah WordSearch yang dibangun oleh OktoMobile pada tahun 2012. Dibawah ini perbandingan antara aplikasi *mobile game* WordSearch yang telah ada sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh penulis, berikut :

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi WordSearch

Item Perbandingan	OktoMobile (2012)	Noviariansya(2013)
Judul	WordSearch	Findword
Penggunaan Sistem Berbasis Lokasi	Tidak	Ya
Pemilihan kategori soal	User memilih kategori sendiri dari <i>list</i> yang disediakan,	Kategori soal berdasarkan lokasi dimana user bermain,
Pembagian tingkat kesulitan soal	<i>easy, medium, hard</i>	<i>easy, medium, hard</i>
Suara	Ada	Ada
<i>Timer</i>	Menghitung lama bermain	<i>Countdown</i> untuk menebak kata
Sistem <i>Ranking</i>	Tidak ada	Ada

Publisitas score menggunakan media sosial facebook atau twitter	Ada	Ada
Database	Menggunakan basis data yang statis pada aplikasi	Menggunakan basis data yang dinamis, tidak menyatu pada aplikasi
Cara bermain	Mencari kata dalam matriks huruf dengan ukuran 10x10	Menebak kata yang ditampilkan dengan kondisi yang tidak lengkap

Secara keseluruhan aplikasi yang dikembangkan oleh OktoMobile (2012) WordSearch mempunyai tipe permainan yang sama dengan aplikasi *mobile game* yang sedang dikembangkan penulis. Pada aplikasi *mobile game* WordSearch, *user* mencari dan menebak kata yang ada dalam sebuah matriks 10x10 yang berisikan huruf acak berdasarkan kategori yang dipilih sebelumnya. Sedangkan pada aplikasi FindWord, *user* menebak kata berdasarkan kategori lokasi terdekat yang tercatat oleh sistem dimana *user* berada.

Pembangunan aplikasi *mobile game* yang berhubungan dengan *puzzle* kata yaitu 4 Pics 1 Word (LOTUM GMBH, 2013). Dibawah ini perbandingan antara aplikasi *mobile game* 4 Pics 1 Word yang telah ada sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh penulis, berikut :

Tabel 2.2 Perbandingan Aplikasi 4 Pics 1 Word

Item Perbandingan	LOTUM GMBH (2013)	Noviariansya(2013)
Judul	4 Pics 1 Word	Findword
Penggunaan Sistem Berbasis Lokasi	Tidak	Ya
Pemilihan kategori soal	Tidak ada pemilihan kategori soal. Soal ditampilkan secara acak.	Kategori soal berdasarkan lokasi dimana user bermain
Pembangian tingkat kesulitan soal	Tidak ada	<i>easy, medium, hard</i>
Suara	Ada	Ada
Timer	Tidak Ada	<i>Countdown</i> untuk menebak kata
Sistem Ranking	Tidak ada	Ada
Publisitas <i>game</i> menggunakan media sosial facebook atau twitter	Ada	Ada
Database	Menggunakan basis data yang statis pada aplikasi	Menggunakan basis data yang dinamis, tidak menyatu pada aplikasi
Cara bermain	Menebak sebuah kata dari <i>clue</i> berupa 4 buah gambar	Menebak kata yang ditampilkan dengan kondisi yang tidak lengkap

Aplikasi 4 Pics 1 Word, memiliki kesamaan dalam aplikasi yang dikembangkan oleh penulis. 4 Pics 1 Word menggunakan gambar sebagai *clue* untuk menebak kata. Tabel diatas adalah tabel perbandingan untuk kedua aplikasi, dimana keduanya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Selanjutnya aplikasi yang ketiga sebagai aplikasi perbandingan yaitu aplikasi *mobile game* yang dikembangkan oleh Mag Interactive (2013) dengan nama Ruzzle. Ruzzle adalah permainan tebak kata multiplayer. Pada aplikasi ini user menebak semua kemungkinan kata yang dapat dibentuk dari matriks huruf yang ditampilkan oleh sistem. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara aplikasi Ruzzle dengan aplikasi yang dikembangkan oleh penulis :

Tabel 2.3 Perbandingan Aplikasi Ruzzle

Item Pemanding	Mag Interactive (2013)	Noviariansya(2013)
Judul	Ruzzle	Findword
Penggunaan Sistem Berbasis Lokasi	Tidak	Ya
Pemilihan kategori soal	Tidak ada pemilihan kategori soal	Kategori soal berdasarkan lokasi dimana user bermain
Pembagian tingkat kesulitan soal	Tidak ada	<i>easy, medium, hard</i>
Suara	Ada	Ada
<i>Timer</i>	<i>Countdown</i> untuk menebak kata	<i>Countdown</i> untuk menebak kata
<i>Sistem Ranking</i>	Tidak Ada	Ada
Publisitas <i>game</i> menggunakan media sosial facebook atau twitter	Ada dan terintegrasi dengan facebook	Ada
Database	Menggunakan basis data yang dinamis untuk menyimpan data <i>user</i>	Menggunakan basis data yang dinamis, tidak menyatu pada aplikasi

Cara bermain	Menebak kemungkinan kata yang ada dari matriks huruf yang ditampilkan sistem	Menebak kata yang ditampilkan dengan kondisi yang tidak lengkap
<i>Chatting antar user</i>	Ada	Tidak

Tabel 2.4 Perbandingan Aplikasi Pembelajaran Matematika

Item Perbandingan	Monalisa (2012)	Noviariansya(2013)
Judul	Aplikasi Pembelajaran Matematika	Findword
Penggunaan Sistem Berbasis Lokasi	Tidak	Ya
Pembagian tingkat kesulitan soal	mudah, sedang, sulit	<i>easy, medium, hard</i>
Suara	Ada	Ada
Sistem <i>Ranking</i>	Tidak	Ada
Publisitas <i>game</i> menggunakan media sosial facebook atau twitter	Tidak	Ada
Database	Menggunakan basis data aplikasi, menyatu dengan aplikasi	Menggunakan basis data yang dinamis, tidak menyatu pada aplikasi
<i>Chatting antar user</i>	Tidak	Tidak
<i>Platform</i> yang digunakan	Android	Android
Elemen Multimedia		
teks	ada	ada
suara	ada	ada
gambar	ada	ada
video	ada	tidak

Aplikasi yang keempat sebagai aplikasi perbandingan yaitu aplikasi *mobile game* yang dikembangkan oleh Monalisa (2012) dengan nama Aplikasi Pembelajaran Matematika (APM). APM adalah aplikasi pembelajaran matematika yang ditujukan untuk anak sekolah dasar kelas 1-3. Aplikasi dikembangkan dengan bahasa pemrograman java yang beroperasi pada sistem operasi android. Aplikasi APM dikembangkan dengan memfokuskan multimedia pada pembangunannya, dikarenakan aplikasi ditujukan untuk anak sekolah dasar.