

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Finite State Machine merupakan sebuah metodologi perancangan system control yang menggambarkan tingkah laku atau prinsip kerja system dengan menggunakan 3 hal, yaitu State (keadaan), Event (kejadian), Action (aksi), Finite State Machine berkaitan dengan perpindahan keadaan apabila syarat telah terpenuhi lewat aksi yang diberikan sebelumnya. Selain untuk system control, Finite State Machine adalah model yang umum digunakan untuk merancang perilaku agen cerdas di game yang mempunyai kelebihan pada kesederhanaan komputasinya dan kemudahan dalam pemahaman dan implementasinya.

Dari penjelasan di atas penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan mengembangkan sebuah game dengan menerapkan metode Finite State Machine pada karakter dan aksi pada setiap Rintangan untuk menentukan respon yang terjadi didalam game saat Rintangan itu telah di lewati.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan metode Finite State Machine pada karakter dan aksi dalam game Math Maze

1.3 Tujuan

Menerapkan metode Finite State Machine pada karakter dan aksi dalam game

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut :

Bagi Pengguna :

Permainan berbasis mobile ini dapat digunakan untuk membantu pengguna yang kesulitan dalam mempelajari perhitungan Matematika dengan penyajiannya yang lebih menarik untuk dipelajari.

Bagi Pendidikan :

Permainan berbasis mobile ini dapat digunakan sebagai salah satu media pengajaran perhitungan Matematika.

Bagi Peneliti lain :

Dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pengembangan permainan berbasis mobile dalam bidang edukasi khususnya perhitungan Matematika.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diangkat dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

- a. Game ini adalah game offline
- b. Game ini merupakan game single player
- c. Game ini untuk anak usia 7-9 tahun