



**INDAH DAN MUTIA**

**DASPROG**

**PROSES BISNIS,  
PERKEMBANGAN  
DUNIA KERJA, DAN  
PROFESI  
PERKEMBANGAN  
PERANGKAT LUNAK  
DAN GIM**

## A. konsep dasar dan model pengembangan perangkat lunak dan Gim

buku ini membahas konsep dasar pengembangan lunak dan Gim yang dalam kehidupan sehari-hari sering kita temukan atau jumpai

### 1. Definisi perangkat lunak dan Gim

#### **a. definisi perangkat lunak**

menurut IEEE & ISO 1997, perangkat adalah merupakan kumpulan program ( sintak/kode), prosedur fungsi modul ( kumpulan program yang memiliki tujuan dan fungsi tertentu) , dokumentasi dan kumpulan data yang diperlukan untuk mengoperasikan suatu sistem perangkat lunak.

#### **B. DEFINISI GIM**

**MENURUT ADAMS ("FUNDAMENTALS OF GAME DESIGN ,  
SECOND EDITION"-2010)**

**GIM ADALAH GIM HARUS MENYAWARKAN TANTANGAN  
KECERDASAN DAN PENGALAMAN MULUS, SEHINGGA  
DESAINER HARUS MENGETI TEKNOLOGI.**

# 2. Sejarah perkembangan lunak dan GIM

## a. Sejarah perangkat lunak

1. Era Pioneer ( 1950-1960 )
2. Era stabil ( 1960- 1980 )
3. Era mikro (1980-1990 )
4. Era modern ( 1990- sekarang )

## b. Sejarah Gim

1. Pre-history ( sebelum tahun 1970 )
  - a. Tahun 1889 ( the pre-history )
  - b. Tahun 1917 ( pengusaha magnavox
  - c. Tahun 1936 ( seburg ray o lite )
  - d. Tahun 1947 ( the age discovery )
  - e. Tahun 1952 ( oxo game )
  - f. Tahun 1954 ( servis game company/ SEGA )
  - g. Tahun 1958 ( permainan tenis for two)
  - h. Tahun 1961 - 1962 (permainan space war)
  - i. Tahun 1966 - 1967 (the brown box)
  - j. Tahun 1969 (game online)

## 2. Tahun 1971-1980

a. Tahun 1971 (the golden age)

b. Tahun 1972 (the first generation console - the magnavox Odyssey dan Atari and pong)

c. Tahun 1973 (the arcade game)

d. Tahun 1974 (grand Trak 10)

e. Tahun 1975

f. Tahun 1976 (the second generation)

g. Tahun 1977 (video game console)

h. Tahun 1978 (arcades and consoles)

i. Tahun 1979 (arcades, console and computers)

j. Tahun 1980 (the arcade games)

## 3. tahun 1981 - 1990

a. tahun 1981 (the first gaming mag)

b. tahun 1982 (arcade game)

c. tahun 1983 (arcade game)

d. tahun 1983 (the crash of the video game industri)

e. tahun 1984 (arcade games dan komputer)

f. tahun 1985 (arcade and komputer gaming)

g. tahun 1985 (the rebirth and third generation)

h. tahun 1986 (atari's return and SEGA's launch

i. tahun 1989 (the fourth generation)

j. tahun 1989 (the handheld revolution)

k. tahun 1990 (console and computer gaming)

4. tahun 1991 - 2000

a. tahun 1991 (arcade and console gaming)

b. tahun 1992 (prelude to the CD- ROM age)

c. tahun 1993 (the first generation)

d. tahun 1994 (Sony enters the game)

e. tahun 1995 (console and computer gaming)

f. tahun 1995 (the virtual boy)

g. tahun 1996 (console and computer gaming)

h. tahun 1996 (handheld and novelty gaming

i. tahun 1998 ( the sixth generation of console harnessing the power of



j. tahun 1999 (the dreamcast fails and everquest launches)

5. tahun 2001-sekarang

a. tahun 2001

the third generation of handhelds  
Nintendo merilis game boy advance (GBA)

b. tahun 2004

Sony merilis pelaystation portable (PSP) tahun 2004 di jepang

c. tahun 2005

the next-gen consoles begin, Xbox meluncur Xbox live arcade, layanan download berlayar untuk Xbox dan Xbox 360 systems

d. tahun 2006

next gen consoles continue the wii virtual console's wii shop channel menawarkan layanan download berbayar untuk wii console

e. tahun 2009

popularitas game mobile mulai melejit ketika angry birds muncul.

f. tahun 2010 (kinect)

kinect adalah perangkat input penginderaan gerak yang diproduksi oleh Microsoft dan pertama kali di liris pada tahun 2010

g. tahun 2011

tahun 2011 melihat banyak video game baru kritis di akui permainan, seperti ace combat, assassin creed, soccer pemain seperti Batman.

h. tahun 2013

banyak Gim yang di liris pada tahun 2013 seperti ace at torney, army of two, asphalt, assassin, creed Batman.

## l.Tahun 2017

pada tahun 2017 Nintendo meluncurkan Nintendo switch sebagai game handheld pertama yang bisa di jadikan game console dengan menggunakan system' dock.

## k.Tahun 2018

pada tahun 2018 Nintendo meluncurkan Nintendo labo sebagai pengembangan produk Nintendo switch.

## i.Tahun 2020

Xbox series x dan Xbox series S adalah konsol video game dikembangkan oleh Microsoft.