BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aplikasi *internet* sekarang ini yang semakin berkembang dan digemari adalah *game*. *Game* seringkali dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi bagi kalangan anak muda bahkan orang dewasa.

Trend perkembangan aplikasi *game* di masa lalu adalah merancang *single user game* dimana *game* jenis ini hanya melibatkan salah satu orang saja. Seiring dengan perkembangan teknologi *internet* dan jaringan, *trend* tersebut mulai berubah. *Multi user game* pun menjadi perhatian para pengembang aplikasi *game* sekarang ini. Meskipun lebih sulit dalam pembuatannya dibandingkan dengan *single user game*, *game* jenis ini memiliki unsur-unsur yang menarik.

Multi user game melibatkan dua atau lebih *user* dalam melakukan interaksi. *Multi user game* berkembang menjadi *game online*. *Game online* sendiri telah berkembang menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) berbasis web.

MMORPG berbasis web adalah MMORPG *ber-engine web* yang mempunyai keuntungan dapat dimainkan di berbagai OS dan PC tanpa harus mempunyai *requirement* yang tinggi, cukup bermodalkan browser saja.

Web sendiri telah mengalami perkembangan menjadi Web 2.0 yang memanfaatkan teknologi Ajax. Ini menjadikan Web 2.0 lebih *user-friendly* dan lebih dinamis dalam segi kecepatan *load page*.

Setelah semua pertimbangan diatas maka dibuatlah skripsi ini untuk menjadi sarana menganalisa teknologi yang dipakai dalam *web base game*.

1.2 Ruang lingkup

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus, maka outline skripsi ini hanya akan membahas hal-tentang pembuatan *game* MMORPG berbasis web yang mencakup :

- *Game Design*

Yang dimaksud dengan ruang lingkup *game design* dalam skripsi ini adalah hal-hal yang meliputi deskripsi *game*,komponen *game*,fitur *game* dan perancangan tampilan.

- *Game Engine*

Yang dimaksud dengan ruang lingkup *game engine* dalam skripsi ini adalah hal-hal yang meliputi perancangan sistem.

- *Management Control*

Yang dimaksud dengan *Management control* pada skripsi ini adalah hal-hal yang meliputi perubahan aktif *flag* pemain yang dapat dilakukan oleh admin.

Pada skripsi ini, hal-hal mengenai keamanan dan tampilan grafis tidak dibahas.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

- Merancang konsep permainan *game* MMORPG yang siap diimplementasikan ke aplikasi.

- Membuat *game* yang memancing ketertarikan masyarakat akan sejarah tiga kerajaan
- Membuat *game* yang dapat dimainkan di setiap *OS* dan *PC*.

1.3.2 Manfaat

- Menghasilkan sebuah *game* yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, tetapi juga memberikan pengetahuan akan sejarah tiga kerajaan dan membangun sebuah komunitas di antara para pemainnya.

1.4 Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Metode Analisis

a. Studi pustaka

Mencari informasi yang berasal dari media cetak, buku-buku dan situs-situs sebagai dasar dari pengembangan penulisan skripsi ini.

b. Survei pada *game online* lainnya sebagai bahan referensi

Melakukan survei pada *game - game online* berbasis *web application* yang telah berjalan dan menjadi sumber referensi bagi perancangan *game* untuk skripsi ini.

c. Analisis terhadap survei

Setelah melakukan survei terhadap *game online* berbasis *web application* yang menjadi referensi kemudian dilakukan analisis terhadap kebutuhan

apa yang dibutuhkan untuk perancangan *game* dengan cara menyebarkan kuesioner.

2. Metode Perancangan

Dalam Skripsi ini metode perancangan yang digunakan adalah Metode Perancangan Terstruktur melalui tahapan:

- a. Perancangan *Gameplay*
- b. Perancangan sistem (UML)
 - i. *Use Case Diagram*
 - ii. *Activity Diagram*
 - iii. *Sequence Diagram*
 - iv. *Class Diagram*
- c. Perancangan layar
- d. Implementasi

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah dan didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas hasil survei terhadap calon *user*, analisis *game online* sejenis yang menjadi referensi, perancangan *game*, perancangan sistem dan perancangan layar.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini memberikan uraian tentang implementasi dan pengujian sistem untuk melihat apakah sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.