

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu jenis situs yang saat ini semakin marak dan banyak peminatnya adalah situs-situs penyedia game. Situs-situs ini biasanya menyediakan berbagai jenis *game* untuk komputer maupun *game*. Untuk beberapa jenis *game* tertentu, umumnya disediakan fasilitas bagi pengunjung untuk memainkan *game* tersebut secara *online* dengan fitur yang terbatas. Untuk memainkan *game* dengan fitur yang lengkap, pengunjung harus membeli *game* yang diinginkan terlebih dahulu. Dan tentu saja permainan tersebut memiliki spesifikasi khusus untuk memainkannya.

Di dalam setiap komputer pasti memiliki spesifikasi yang berbeda-beda seperti VGA, RAM, Processor, dan lain lain, spesifikasi tersebut lah yang dapat menentukan *game* apa yang mampu dimainkan oleh komputer yang bersangkutan, sebuah *game* juga memiliki spesifikasi minimum dan juga spesifikasi maksimum untuk menjalankannya. ketika suatu komputer memainkan *game* yang memiliki spesifikasi diatas spesifikasi komputer tersebut maka hal yang terjadi adalah komputer tersebut akan menjadi *lag*, suhu komputer semakin panas, dan kemungkinan komputer tersebut mati atau rusak, dikarenakan faktor pendukung di dalam komputer tidak mampu menjalankan *game* tersebut.

Tentu saja perkembangan *game* semakin lama maka semakin bagus, seperti grafis yang memukau dan mengusung grafis yang terlihat sangat nyata dan memanjakan mata para pemain *game* tersebut, tentu saja untuk bermain *game* dengan grafis yang terlihat sangat nyata, dibutuhkan spesifikasi yang memadai, maka dari itu, pengguna komputer yang ingin bermain *game* harus lebih mengetahui spesifikasi laptop atau Komputer mereka. dengan aplikasi ini mereka tidak perlu bingung lagi, mereka hanya menginputkan spesifikasi komputer mereka seperti VGA, RAM,

Processor dan lain lain, setelah selesai input maka akan muncul *game* yang dapat dijalankan di komputer pengguna.

Penerapan metode *Forward Chaining* untuk sistem ini karena pada dasarnya, metode ini menggunakan fungsi *if* untuk menentukan kesimpulan yang tepat, begitu juga dengan sistem ini, sistem ini menggunakan fungsi *if* untuk menghasilkan keluaran yang tepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Membangun aplikasi Penerapan Metode *Forward Chaining* yang dapat membantu pemain *game* untuk mendapatkan *game* yang sesuai berdasarkan spesifikasi *PC* mereka.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis *web*.
2. Processor hanya terdiri dari intel CORE i5 generasi 1-8 dan intel CORE i7 generasi 1 -8.
3. RAM hanya terdiri dari 2GB, 4GB, 6GB, 8GB, 12GB dan 16GB.
4. VGA hanya terdiri dari seri GTX 1050 sampai dengan GTX 1080 Ti.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

Membangun aplikasi Penerapan Metode *Forward Chaining* yang dapat membantu pemain *game* untuk mendapatkan *game* yang sesuai berdasarkan spesifikasi *PC* mereka.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan *website* ini yaitu:

1. Kepustakaan

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data referensi yang berkaitan, seperti buku, artikel maupun data lainnya yang ada di internet ataupun media cetak lainnya yang akan mendukung perancangan aplikasi *website* ini.

2. Observasi

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang berhubungan dengan aplikasi *website* ini. Hal ini berguna untuk memperoleh data-data yang nantinya akan digunakan untuk bahan penelitian agar mendapatkan keterangan yang objektif.

3. Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Dimana, didalam metode ini dibagi menjadi 2, yakni: antarmuka pengguna (*user interface*) dan kinerja perangkat lunak (*performance*). Metode ini mencakup 4 sub metode, yakni:

3.1. Analisis

Analisis kebutuhan termasuk dalam bagian yang penting dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis ini berupa dokumen SKPL.

3.2. Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan mendeskripsikan bagaimana nantinya perangkat lunak ini akan dibangun. Perancangan ini termasuk perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan basis data yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan *website* ini. Hasil dari perancangan ini berupa dokumen DPPL.

3.3. Pengkodean

Pengkodean ini merupakan tahap implementasi / tahap pembuatan *website*. Hasil dari proses pengkodean merupakan kode sumber yang sudah dapat dieksekusi.

3.4. Pengujian

Merupakan tahap menguji fungsionalitas / keberhasilan tiap– tiap fungsi dalam mengeksekusi program yang telah dibangun. Hasil dari proses pengujian ini berupa dokumen PDHUPL.

4. Dokumentasi

Metode ini merupakan metode untuk mendokumentasikan semua data dari proses pembuatan *website* yang telah terkumpul atau dibuat untuk dibentuk menjadi sebuah dokumen

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan menjadi beberapa sub bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan sebagai pemecahan masalah.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar yang menyangkut judul laporan dan definisi-definisi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada bagian sistem yang berjalan dan akan menjadi laporan skripsi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisa yang digunakan oleh penulis dan menguraikan tentang tinjauan umum objek penelitian hasil analisa yang meliputi kelemahan sistem, analisa kelayakan sistem, serta perancangan yang meliputi perancangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem yang akan dibuat, dimana kebutuhan – kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemecahan yang akan dijelaskan tiap – tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup, berisikan kesimpulan dan memberikan saran-saran.