

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Internet sebagai salah satu media komunikasi dan informasi telah memegang peranan yang sangat penting di semua sektor kehidupan. Dalam beberapa tahun terakhir, *internet* yang semula tidak terkenal, tiba-tiba telah menjadi sangat populer. Setiap orang di seluruh dunia dengan profesi yang berbeda dapat menggunakan *internet* sesuai kebutuhan masing-masing. *Internet* menawarkan kecepatan pertukaran informasi, kenyamanan komunikasi, dan minimnya biaya dalam penggunaannya. *Internet* saat ini sudah mulai merambah di berbagai bidang, baik itu bidang hiburan, pendidikan, agrobisnis, informasi, layanan jasa, dan sebagainya. Hal ini wajar, karena *internet* mampu menutupi kelemahan-kelemahan media komunikasi lain yang telah tersedia.

Pesatnya perkembangan teknologi terutama di dunia komputer telah membawa dampak yang positif bagi dunia hiburan, khususnya permainan (*game*) yang dijalankan secara *online*. Salah satu contoh *game online multiplayer* adalah Kurusetra (buatan sekelompok mahasiswa ITB dengan URL = <http://www.kurusetra.com>).

Dengan adanya dukungan *internet*, pengolahan hiburan *game online* menjadi lebih menarik sehingga *game online* menjadi lebih mudah diterima, *real time*, interaktif, dan bersifat lebih *user-friendly*.

Maka dari itu dalam Tugas Akhir akan dirancang dan diimplementasikan pembangunan *game online multiplayer* berbasis *web*. Tujuan pembuatan *game online* ini adalah untuk meningkatkan daya pikir seseorang dalam mengatur strategi sesuai aturan *game* yang ditentukan. *Game online* yang akan dibuat ini berhubungan dengan pertandingan untuk memperebutkan gelar juara dengan meraih *point* sebanyak-banyaknya. *Game online* ini dapat dimainkan oleh banyak orang, bahkan dapat dimainkan oleh ribuan orang melalui koneksi *internet*.

Dalam *Game online* ini dimungkinkan interaksi antar pemain, dimana pemain bisa dimungkinkan untuk saling menghancurkan dan juga berinteraksi satu dengan yang lain dalam memainkannya. *Game* ini terdapat perhitungan matematis yang mengatur kondisi jalannya dari *game*. Setiap pemain mempunyai halaman *virtual* khusus untuk manajemen *game*. Perhitungan matematis ini ditentukan dari banyak aspek seperti stamina, kepintaran, kharisma, daya tahan, pukulan, tendangan, bantingan, dan aspek lain-lainnya.

Game ini mempunyai masa periode *game* yang sudah ditentukan dan pemain yang memenangkan *game* ini adalah pemain yang mempunyai nilai *point* tertinggi hingga akhir periode berakhir. Dalam *game* ini antar pemain dapat saling menyerang dan dapat membeli aspek pendukung berupa senjata, alat pelindung, obat-obatan dan lain-lain. Aturan dan skenario dalam *game* ini dibuat oleh admin sehingga admin mempunyai halaman *virtual web* sendiri untuk mengatur *game* ini.

Game online ini dibuat dengan *interface* berbasis *text* menggunakan *browser* karena berupa *web*. Pembuatan *Game online* ini dibuat dengan bahasa PHP dan *database MySQL*.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi *game online multiplayer* dengan *interface* yang *user friendly*?
2. Bagaimana mendesain dan membangun kondisi *game* ini dengan perhitungan matematis yang sesuai?
3. Bagaimana membuat aturan *game* ini sehingga *game* ini dapat menarik?
4. Bagaimana mengimplementasikan *game* ini sehingga memungkinkan seseorang untuk mengatur strategi masing-masing untuk meraih *point* sebanyak-banyaknya?

I.3 Batasan Masalah

Dengan banyaknya aspek dalam *game* ini maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan dalam pembahasan, adapun batasan masalahnya adalah :

1. *Tool* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah dengan bahasa pemrograman PHP yang diimplementasikan dengan teknologi AJAX dan *software editing web*.

2. Penyimpanan *database* yang digunakan pada perangkat lunak ini menggunakan MySQL.
3. Perangkat Lunak ini hanya dapat dijalankan pada Sistem Operasi Windows (95/98/Me/XP) atau LINUX dengan menggunakan *browser web*.
4. *Game* ini dikhususkan untuk semua kalangan yang berumur di atas 17 tahun.
5. *Game* ini dirancang dengan *interface text* dengan membutuhkan koneksi *internet* dalam memainkannya.
6. Aturan dan skenario dalam *game* ini telah ditentukan oleh admin pada saat melakukan perancangan *game*.

I.4 Tujuan

Pembuatan aplikasi ini memiliki tujuan yaitu :

1. Melatih seseorang dalam mengatur strategi bermain.
2. Menambah hasil karya dalam negeri dalam pembuatan *game online*.
3. Mendesain dan mengimplementasikan *game* strategi *online* ini sehingga dapat digunakan banyak orang.
4. Secara psikologis, melatih seseorang untuk mengembangkan pengambilan keputusan, meningkatkan interaksi dan cara berpikir.
5. Sebagai ajang sarana hiburan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan dapat membentuk suatu komunitas pecinta *game online* ini.

I.5 Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam aplikasi data ini adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku-buku referensi, dan media lain yang relevan dengan pemrograman berbasis PHP dan MySQL.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang dibutuhkan untuk merancang *game online* ini.

3. Pembangunan Perangkat Lunak

Mendesain atau merancang perangkat lunak, yang meliputi metode sebagai berikut :

a. Analisis Sistem, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang dikembangkan, yang dituangkan dalam Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. Pengujian, yaitu menguji coba perangkat lunak *game online* yang sudah dibuat.

I.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi lima bab yaitu :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode serta sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi dasar teori game dan sejarah perkembangan *game online multiplayer, internet, HTML, Javascript, CSS, PHP dan MySQL*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap-tahap dalam merancang data yang dibutuhkan serta menganalisis dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat seperti *database* serta desain sistem yang akan diterapkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

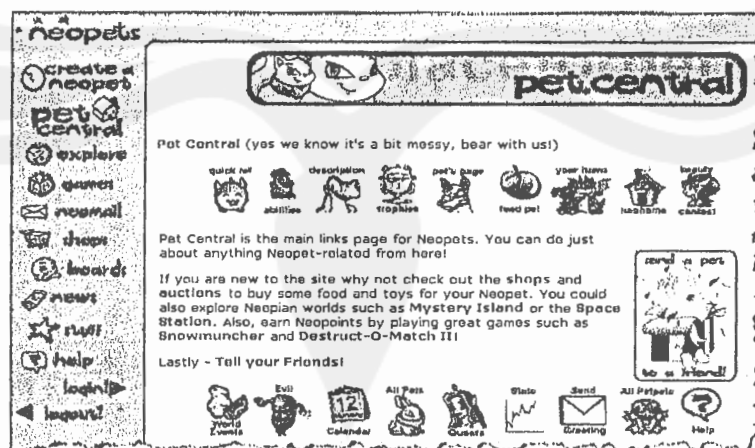
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

I.7 Referensi/Lampiran

Ada ratusan *game online multiplayer* di dunia baik berbasis *text* maupun grafik yang menarik berupa *interface 2D, 3D*, maupun *text*. Salah satu *game online multiplayer* berbasis *text* buatan Indonesia adalah Kurusetra (www.kurusetra.com) yang dibuat oleh kumpulan mahasiswa ITB yang memungkinkan pemain untuk dapat membentuk kerajaan dan menyerang kerajaan lain. Sedangkan *game online* buatan luar negeri cukup banyak, diantaranya Neopets (www.neopets.com) yang memungkinkan pemain untuk memelihara binatang di dunia maya seperti layaknya di kehidupan nyata.

Berikut adalah contoh tampilan dari *game online multiplayer* :



Gambar 1.1 Tampilan www.neopets.com

Neopets merupakan *game online multiplayer* bertemakan binatang peliharaan. Pemain dapat memilih binatang peliharaan yang telah ada dan bebas untuk melakukan perawatan secara *virtual* terhadap binatang peliharaannya.



Gambar 1.2 Tampilan www.sealindo.com

Sealindo merupakan *game online multiplayer* bertemakan pertualangan. Pemain dapat memilih tokoh *virtual* yang ada dan melakukan pertualangan berupa misi-misi yang harus dilaksanakan.