

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Dunia multimedia mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama di dunia pertelevisian, musik, film, dan game. Sekarang ini multimedia merupakan hiburan yang banyak diminati oleh semua orang dari anak-anak hingga orang tua. Banyaknya hiburan yang ditawarkan oleh dunia multimedia, maka banyak pula orang yang tertarik terjun kedalam dunia ini untuk mencoba berkreasi, dengan dukungan teknologi sekarang ini, dunia multimedia menjadi mudah untuk dijelajahi dari segala aspek.

Kita melihat ke tahun-tahun sebelumnya terdapat beberapa peningkatan perubahan yang cukup pesat di dunia multimedia. Salah satunya yaitu industri game. Industri game sudah lebih dari 30 tahun. Selama perjalanan panjang ini banyak game yang telah dibuat. Mulai dari game jaman dulu yang minim *user interface* sampai game modern yang mendekati realita. Game dapat dikelompokkan berdasarkan media visualnya yaitu seperti game *handheld*, game konsol, game komputer, dan lain-lain. Game juga dapat dikategorikan berdasarkan jenisnya yaitu seperti *RPG*, *Adventure*, *Shooting*, dan *Fighting*.

Kita melihat, dengan maraknya game seperti sekarang ini maka dapat kita kembangkan sebuah game yang sederhana dan menarik seperti game komputer menggunakan *web*, sehingga game lebih interaktif dan dapat di eksekusi dengan mudah. Membuat sebuah game yang dapat diakses melalui *web* masih sedikit dibuat, game ini memiliki kemudahan yaitu dapat dimainkan oleh semua orang hanya dengan memiliki koneksi ke *internet* dan mengakses alamat *website* pada *browser*. *Web* game ini memungkinkan pemain untuk saling berinteraksi dengan pemain lainnya melalui fitur *chatting* yang disediakan oleh *web* game ini. Membuat game, selain menghibur juga menambah pengetahuan *programming* secara lebih menyenangkan.

b. Rumusan Masalah

Permasalahan dari *web game* ini mempunyai cakupan yang cukup luas. Penulis membagi permasalahan-permasalahan menjadi berbagai bagian. Permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah game yang dapat dengan mudah diakses oleh pengguna ?
2. Bagaimana membuat sebuah game yang dapat dimainkan oleh semua pengguna secara bersamaan ?
3. Bagaimana membuat sebuah game yang dapat langsung dimainkan dan tidak membutuhkan *file installer* ?
4. Bagaimana membuat sebuah game yang tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi dan modern ?
5. Bagaimana membuat sebuah *web game* menarik dan interaktif ?

c. Tujuan

Tujuan dari pembuatan *web game* ini adalah :

1. Membuat sebuah *web game* berbasis text yang dapat mudah dimainkan dan dapat diakses oleh semua pengguna melalui sebuah *website*.
2. Membuat sebuah *web game* dimana pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lainnya melalui *chatting*.
3. Untuk menambah dan memperluas pengetahuan penulis dalam programming *ASP.net*.
4. Untuk mengetahui dan mendalami pembuatan game secara menyeluruh.
5. Mengimplementasikan *web* dan game dalam satu proyek.
6. Membuat *web game* yang dapat dimengerti dan dimainkan oleh semua orang.

d. Batasan Masalah

d.1 Batasan Umum

Produk ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

1. Produk harus berbasis *web*.
2. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
3. Produk harus dapat dijalankan oleh *web browser* yang mendukung teknologi *ASP.net*.

4. Produk harus memberikan penjelasan tentang cara atau panduan bermain game ini.
5. Informasi mengenai *game* yang ada dalam produk hanya sebatas cara atau panduan bermain saja, penjelasan lain tidak akan dibahas dalam sistem.
6. Produk harus memiliki panduan dan pesan-pesan kesalahan yang jelas.
7. *Game* ini hanya berupa text dan gambar sebagai simbol atau lambang
8. Pemain biasa harus melakukan *login* untuk dapat bermain, dan *login* sebagai administrator tidak dapat ikut bermain
9. Keamanan yang dilakukan dalam produk berupa hal-hal yang terdapat dalam *script* dari produk.
10. Keamanan yang dilakukan dalam produk untuk mencegah *SQL injection*.
11. Keamanan *web server* diluar topik Tugas akhir.

d.2 Batasan Perangkat Keras

Spesifikasi komputer dibagi menjadi 2, yaitu :

1. Spesifikasi perangkat keras *user*, minimal dari sisi *user* untuk dapat mengakses produk adalah *processor* Pentium III 700 Mhz dengan memory 128 Mb, memiliki modem dengan minimal koneksi secara *dial up*, kartu suara dan *monitors* dengan resolusi 1024x768.
2. Spesifikasi perangkat keras *server*, spesifikasi komputer minimal dari sisi server adalah komputer dengan *processor* Pentium IV dengan *memory* 256 Mb dan telah melakukan instalasi *IIS* sebagai *web server*, dan *monitors* dengan resolusi 1024x768.

d.3 Batasan Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat lunak dibagi kedalam 2 sisi :

1. Antarmuka perangkat lunak di sisi pengembang

Antarmuka perangkat lunak yang digunakan di sisi pengembang dapat dilihat dalam tabel 1.1

Tabel 1.1 Tabel Antarmuka perangkat lunak di sisi pengembang

Nomor	Nama	Mnemonic	Sumber	Kegunaan
1	Internet Information Service	IIS	Microsoft	IIS digunakan sebagai <i>webserver</i>
2	Microsoft SQL Server 2000	SQL Server 2000	Microsoft	SQL Server 2000 digunakan sebagai <i>database</i> dari sistem
3	.Net Framework 2.0	.Net Framework	Microsoft	.Net Framework digunakan sebagai <i>tools</i> untuk mendukung teknik <i>ASP.net</i> untuk <i>webserver</i>
4	Microsoft Windows XP Profesional	Win XP	Microsoft	Windows XP digunakan sebagai sistem operasi yang digunakan dalam pengembangan

2. Antarmuka perangkat lunak di sisi pengguna

Antarmuka perangkat lunak yang digunakan pada *user* untuk mengakses *website*, antara lain memiliki sistem operasi Windows atau Linux, dan memiliki *web browser* yang dapat mendukung *ASP.net* dengan *VB Script* dan *Java Script*.

e. Sistematika Pembahasan

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Dasar Teori

Bab ini berisi definisi materi-materi yang digunakan dalam mendukung serta membantu penyusunan laporan dalam membuat laporan tugas akhir.

Bab 3 Analisis dan Pemodelan

Bab ini berisi arsitektur aplikasi, ER-Diagram, dan *Web Map*.

Bab 4 Perancangan

Bab ini berisi penjabaran dari tiap method atau fungsi utama.

Bab 5 Pengujian

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap tiap class atau method atau fungsi pada produk dan kuesioner.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran pengembangan produk.