

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet merupakan salah satu sarana yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat saat ini. Internet tidak hanya digunakan untuk mendapatkan *informasi*, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk bermain *game* secara bersama-sama.

Saat ini, *game online* merupakan salah satu *game* yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia khususnya untuk kalangan anak muda. *Game online* yang berada di Indonesia ini umumnya berasal dari negara lain. Sampai sejauh ini, mungkin hanya terdapat sedikit sekali *game online* buatan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas dapat ditemukan rumusan, yaitu: Bagaimana desain dari aplikasi *game* yang akan dibuat?

1.3 Tujuan

Laporan ini menjelaskan bagaimana desain dari aplikasi *Stickman Fun War Online*.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi *game* yang akan dibuat mempunyai batasan-batasan sebagai berikut:

- Program yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi *game* ini adalah *Microsoft Visual Studio.Net 2005* dengan program pendukung *.Net Frameworks 2.0*, *Microsoft Windows XP SP2*.
- Sistem basis data yang digunakan adalah *SQL Server 2005 Express*.
- Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* ini adalah *C# 2.0*.
- Untuk antarmuka, aplikasi *game* ini berbasis 2D dengan memanfaatkan teknologi *GDI+*.
- Aplikasi *game* dimainkan secara *multiPlayer* (banyak pemain) dengan memanfaatkan teknologi *.Net Remoting* untuk melakukan komunikasi antara *server* dan *client*.
- Pembuatan aplikasi *game* dibuat dengan menggunakan metoda *OOP (Object Oriented Programming)*.
- Jumlah senjata yang terdapat dalam *game Stickman Fun War Online* adalah 20 buah.

- Jumlah *Map* (tempat melakukan permainan dalam *game*) yang terdapat dalam *game Stickman Fun War Online* adalah 20 buah.
- Pemain dapat memilih senjata yang diinginkan sesuai dengan *level* dari pemain tersebut untuk *map* tertentu.
- Pemain yang berperan sebagai *Master Room* (pemain yang membuat *room*) berhak untuk memilih *map* yang akan digunakan untuk melakukan permainan.
- Jumlah pemain maksimal dalam suatu *room* adalah sebanyak empat pemain.
- Aplikasi tidak berjalan *full screen*.
- Besar jendela aplikasi yaitu 800x600.

1.5 Sistematika Pembahasan

Penulisan laporan Seminar Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bab dengan penyusunan sebagai berikut:

- Bab I - Pendahuluan
Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sistematika penulisan laporan dan jadwal penyelesaian laporan.
- Bab II - Dasar Teori
Bab ini menjelaskan mengenai aturan permainan, metode, protokol komunikasi dan library penunjang yang digunakan.
- Bab III – Analisa dan Pemodelan
Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, storyboard dan desain visual atau *rancangan* yang terdapat dalam *game*.
- BAB IV – Perancangan dan Implementasi
Bab ini akan berisi *screenshot* dari aplikasi dan juga penjabaran dari tiap *method* (fungsi) utama dalam aplikasi yang dibuat.
- BAB V - Pengujian
Bab ini akan berisi pengujian terhadap tiap *class/method* yang telah dibuat. Metode pengujian yang akan digunakan adalah *WhiteBox Testing*.

1.6 Time Schedule

Berikut ini adalah jadwal penyelesaian karya ilmiah:

Tabel 1. 1: Time Schedule (2007)

BULAN	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
KETERANGAN	Pengerjaan Bab 1 sampai Bab3. Berisi mengenai perancangan awal dari aplikasi.		Pembangunan aplikasi.		Pembangunan aplikasi dan pengujian 1.	

Tabel 1.2: Time Schedule (2008)

BULAN	February	Maret	April	Mei	Juni
KETERANGAN	Pembangunan aplikasi dan penambahan <i>class diagram</i> .		Pembangunan aplikasi dan pengujian 2.		Pengumpulan.