

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dunia Teknologi Informasi semakin banyak digunakan di banyak aspek kehidupan manusia. Berbagai jenis teknologi yang berkembang secara signifikan ini, dapat kita lihat mulai dari program untuk perkantoran, untuk keperluan pendidikan, dan juga berbagai keperluan-keperluan lainnya. Begitu juga dengan perkembangan dalam dunia maya, seperti internet dan juga dunia jaringan (*networking*).

Melihat perkembangan tersebut, (penulis) bermaksud ingin membuat suatu website yang berisi *content- content* berupa *game-game* kecil, dimana *game-game* tersebut dapat *download* oleh *player* setelah sebelumnya melakukan registrasi terlebih dahulu. Setiap *player* tersebut memiliki batas waktunya masing-masing untuk *download gamenya* dan memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu harus ada kesamaan data antara perangkat *server* dengan perangkat *desktop*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang terdapat pada program ini adalah:

1. Bagaimana melakukan registrasi bagi *player*?
2. Bagaimana melakukan sinkronisasi data antara *server* dengan *desktop*?
3. Bagaimana cara melakukan validasi *voucher*?

## 1.3 Tujuan

1. Melakukan sinkronisasi data antara data di *server* (data *player*, masa aktif dari seorang *player*) dengan data di *desktop player*.
2. *Player* dapat dengan mudah dalam melakukan pengunduhan *game*
3. Memudahkan *moderator*, *admin*, dan *super admin* untuk memantau keadaan atau aktivitas dari situs *web* ini.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk bagian webnya dan C# untuk perangkat *desktop*.
2. Hanya akan ditekankan pada pen-sinkronisasian data antara data di *server* dan data pada perangkat *desktop*.
3. Tidak menangani pembuatan *content* (aplikasi *game*)
4. Hanya menggunakan media *FTP Server* untuk proses pengambilan data
5. Tidak menangani masalah pembelian *voucher*
6. Satu *player* diasumsikan hanya untuk satu komputer, apabila lebih dari itu tidak ditangani.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari enam bab, yaitu :

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran mengenai Latar Belakang Masalah, Penjelasan Instansi, Perumusan Masalah, Tujuan, Pembatasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

### BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang teori-teori dasar yang menjadi landasan pembahasan dari seluruh materi yang ada, baik yang berasal dari buku teks maupun berasal dari situs web.

### BAB 3 ANALISA DAN PEMODELAN

Bab ini berisi gambaran tentang proses yang mencakup struktur organisasi, proses bisnis, perancangan fitur-fitur, perancangan Use Case beserta langkah-langkahnya dan merancang sistem basis data sebagai solusi untuk permasalahan tersebut, dan juga pembahasan mengenai cara pembuatan custom object untuk pembuatan *Player Interface* (UI) aplikasi.

## BAB 4 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang uraian cara penggunaan Aplikasi yang akan dibangun dan print screen di tiap tahap penggunaan. Sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui fungsi yang ada di tiap form.

## BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pengujian aplikasi, dan tanggapan *user* setelah menggunakan aplikasi ini.

## BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menuliskan bagaimana portal web ini dapat menjawab semua kebutuhan pengunduhan *game* dan juga proses bisnis yang terjadi di dalam aplikasi ini.