

BAB I

PERSYARATAN PRODUK

1.1 Pendahuluan

Catur Jawa merupakan permainan klasik yang sangat populer di Indonesia. Semua orang pasti mengenal jenis permainan yang satu ini, mereka biasanya sering memainkan permainan ini pada secarik kertas yang telah diberi sejumlah petak dan kemudian menandainya dengan lambang-lambang tertentu untuk membentuk suatu garis. Melihat minat masyarakat terhadap permainan yang satu ini maka dibuatlah variasi lain dari permainan ini dengan memakai Flash.

1.1.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *game* ini antara lain :

- Mengembangkan aplikasi *multiplayer* menggunakan Flash Communication Server.
- Membuat permainan yang interaktif dengan Flash.
- Membuat kecerdasan buatan dengan menggunakan Flash.

1.1.2 Ruang Lingkup

Produk ini bernama Multimedia Game Multiplayer Catur Jawa. Produk ini akan berbentuk aplikasi Flash dalam sebuah CD, pengguna harus menginstal terlebih dahulu protokol yang akan digunakan dalam Flash yaitu Flash Communication Server. Pengguna juga membutuhkan minimal 2 komputer untuk server dan *client* agar dapat memainkan *game* ini, sebab *game* ini harus dimainkan minimal oleh 2 pemain, kecuali ingin bermain dengan komputer, pengguna hanya cukup memakai 1 komputer.

1.1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Sub bab ini berisi definisi, akronim, dan singkatan yang terdapat dalam laporan. Dengan tersedianya sub bab ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih memahami akronim atau singkatan yang dimaksud penulis. Akronim atau singkatan yang terdapat dalam laporan antara lain:

- CD-ROM : Sebuah tempat penyimpanan berupa disk yang mampu menyimpan data sebesar 700 Mb.
- Stand-alone : Aplikasi berjalan sendiri tanpa bergantung pada aplikasi atau perangkat mesin lain.
- Macromedia Flash : Aplikasi multimedia untuk membuat *game* ini.
- Flash Communication Server : Protokol yang digunakan oleh Flash agar dapat berkomunikasi sesama pemakai Flash pada komputer yang berbeda.
- CPU (Central Processor Unit) : pusat pengolahan semua masukan pada komputer untuk menghasilkan keluaran.
- User : pengguna aplikasi.
- Action Script: Script yang digunakan Macromedia Flash.
- Background : Latar belakang, pada aplikasi ini berarti gambar background.
- Input : Masukan dari pengguna pada aplikasi.
- Output : Keluaran yang dihasilkan aplikasi.

1.1.4 Referensi

- Hartanto, Bernard; Wijaya, Ferdianto. 2004. "The Magic of Flash MX 2004". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wijaya, Didik; Hutasoit, Andar Parulian. 2003. "Tip dan Trik Macromedia Flash MX dengan ActionScript". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wibawanto, Wandah. 2005. "Membuat Game dengan Macromedia Flash". Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Livingston, Dan, 2005, *Action Script 2.0 Garage*, Prentice Hall, NJ, USA
- Underdahl, Brian, 2002, *The Complete References Macromedia Flash MX*, McGraw-Hill, Berkeley, CA

- Patterson, Danny, Makar, Jobe , 2006, *Macromedia® Flash® 8 ActionScript: Training from the Source*, Macromedia, Berkeley, CA

1.1.5 Overview

Bab 1 Persyaratan Produk

Produk aplikasi multimedia *game multiplayer* Catur Jawa di jabarkan persyaratannya secara garis besar umum.

Bab 2 Spesifikasi Produk

Berisi persyaratan aplikasi kedalam bentuk-bentuk teknis yang lebih mendetail.

Bab 3 Desain Perangkat Lunak

Berisi rancangan dan desain aplikasi dengan bantuan perangkat lunak.

Bab 4 Pengembangan Sistem

Berisi bentuk dasar dari produk aplikasi yang dapat diuji coba.

Bab 5 Testing dan Evaluasi

Testing dan evaluasi prototipe produk dengan cara menggunakan cara kuesioner dan pengujian langsung.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran pengembangan produk.

1.2 Gambaran Keseluruhan

Produk aplikasi multimedia *game multiplayer* Catur Jawa memiliki beberapa faktor-faktor umum yang mempengaruhi produk dan persyaratannya antara lain adalah : perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan, asumsi dan ketergantungan, dan penundaan persyaratan.

1.2.1 Perspektif Produk

Produk aplikasi multimedia game multiplayer Catur Jawa tidak bersifat *stand-alone* untuk *multiplayer*. Pengguna sebagai server membutuhkan Flash Communication Server untuk dapat menjalankan aplikasi, sedangkan untuk *singleplayer* aplikasi dapat berdiri sendiri (*stand-alone*). Speaker dibutuhkan untuk mendengarkan suara dan musik. Produk ini dirancang untuk berjalan pada perangkat keras yang tersedia.

1.2.1.1 Antarmuka Sistem

Sistem ini membutuhkan antarmuka berbasis sistem operasi Windows.

1.2.1.2 Antarmuka Pengguna

Produk aplikasi multimedia ini mempunyai beberapa komponen, yaitu :

- Menu Utama
Halaman utama pada aplikasi ini, dimana terdapat pilihan untuk memainkan game, mengatur konfigurasi game seperti suara, dan melihat highscore.
- Tampilan Permainan
Berisi papan permainan mirip dengan papan catur, terdapat nama dari pengguna serta lawan bermainnya. Juga terdapat kolom untuk chat sesama pemain.
- Pengatur Suara
Media untuk memilih latar suara.

1.2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras komputer yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini antara lain adalah: prosesor, kartu grafis, kartu suara, hard disk, CD-ROM, memory, mouse, keyboard, monitor, serta koneksi jaringan.

- Input Data: Produk aplikasi akan mouse untuk bermain dan keyboard untuk berkomunikasi. Semua kontrol data akan dilakukan dengan klik kiri mouse

untuk mengarah pada tombol-tombol seperti tombol menu atau tombol navigasi

- Output Data: Grafik dan text akan ditampilkan di layar monitor melalui Flash Player.

1.2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat lunak digunakan untuk membuat, mendesain, dan menjalankan aplikasi multimedia game multiplayer Catur Jawa. Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi ini adalah perangkat lunak grafis animasi, perangkat lunak manipulasi foto, perangkat lunak pengedit suara.

1.2.1.5 Antarmuka Komunikasi

Produk ini memiliki antarmuka komunikasi dengan jumlah maksimal pengguna 4 orang. Pengguna sebagai server perlu menginstal Flash Communication Server agar dapat terkoneksi dengan pengguna yang lain, sedangkan pengguna sebagai client protokol tersebut tidak dibutuhkan.

1.2.1.6 Batasan Memori

Limitasi RAM yang dibutuhkan untuk dapat menjalankan aplikasi multimedia ini adalah 128 Mb.

1.2.1.7 Persyaratan Adaptasi pada Tempat Tujuan

Aplikasi ini membutuhkan sebuah komputer dengan perangkat keras : monitor, mouse, keyboard, prosessor, kartu suara, kartu grafik, CD-ROM, RAM, sistem operasi, koneksi jaringan lokal dan sebuah tambahan protokol Flash Communication Server yang mudah didapatkan karena bersifat *freeware*.

1.2.2 Fungsi Produk

Fungsi aplikasi ini dapat memperkenalkan masyarakat mengenai aplikasi *multiplayer* yang dibuat dengan menggunakan Flash serta bagi mereka yang ingin

mencari alternatif game sebagai pengisi waktu luang mereka dan menghibur orang yang stress.

1.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari aplikasi ini dapat digunakan oleh semua orang, diharapkan pengguna sudah mengenal dasar dari mengoperasikan sistem operasi Windows XP.

1.2.4 Batasan-batasan

Produk multimedia ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

- Macromedia Flash tidak memiliki *Back End* artinya Flash tidak bisa mengubah isi dari suatu file seperti file teks secara langsung, oleh karena itu untuk penyimpanan highscore menggunakan *cookie*.
- Aplikasi ini tidak dapat dimainkan secara *online*, hanya dapat dimainkan pada jaringan lokal.
- Aplikasi ini tidak menggunakan *database*.

1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

- Komputer pengguna memiliki dengan monitor, keyboard, dan mouse sebagai alat input-output.
- Komputer memiliki koneksi jaringan.
- Komputer untuk server sudah menginstal Flash Communication Server sebagai alat komunikasi Flash dengan komputer lain.
- Produk aplikasi ini dirancang untuk digunakan di sistem operasi Windows, namun pengguna Mac, Linux juga dapat menjalankan produk ini.
- Komputer memiliki CD-ROM untuk dapat menginstal aplikasi ini.

1.2.6 Penundaan Persyaratan

Tidak ada syarat lain yang berhubungan dengan aplikasi ini.