

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ragnarok Online merupakan *game* dengan *genre Massive Multiple Online Role-Played Game* atau yang lebih dikenal dengan MMORPG. Permainan yang lebih dikenal dengan RO ini muncul sejak awal 2000-an atau sudah lebih dari 1 dekade, dikembangkan dan hak ciptanya dimiliki oleh studio asal Korea, Gravity dan Lee Myoung Jin, dan server game pertama tersebut lebih dikenal dengan kRO ("k" untuk Korea). Sebagai game RPG, tentu terdapat *object* dan *element* yang disebut sebagai NPC (*non-playable character*), *monster*, *item*, *quest* dan *gameplay*, *skill*, dan tentu *character/player*. Setidaknya, pada tahun 2003, Lyto. co.ltd, mendapatkan lisensi untuk pengembangan dan "hak siar" RO di Indonesia, yang lebih dikenal dengan idRO. Tidak hanya Indonesia, banyak kelompok regional yang juga memiliki lisensi untuk RO yang pada awal rilis hingga 2010-an menggunakan sistem P2P atau *pay-to-play*. Selayaknya *game* yang *booming* dan karena beratnya P2P, munculah *open-source project* untuk membuat *server emulator* untuk RO berbasis C.

Sejak munculnya era *open-source project* untuk server RO ini, munculah banyak *Private Server* (PS), sebutan untuk *server* yang didirikan menggunakan RO *non-official/license emulator*. Jumlah PS RO saat ini lebih dari ratusan yang bahkan melampaui jumlah *official server* di tiap regional. Ada beberapa emulator besar yang sering digunakan sebagai PS, seperti rAthena, Hercules, 3CeAM,

brAthena, idAthena, dan eAthena. Emulator tersebut menggunakan MySQL dan TXT files (CSV based) sebagai penyimpanan data pemain serta variabel, atribut, dan *environment* dari *emulator*. Penggunaan MySQL sebagai DBMS, memungkinkan munculnya beberapa aplikasi lain yang juga dapat menggunakan MySQL, misalnya *website*. Mayoritas *website* yang ada saat ini terbatas pada fitur untuk mendaftarkan akun baru dan untuk mengorganisasinya. Terbatasnya *emulator* memanfaatkan MySQL, membuat pihak-ketiga tidak bisa memaksimalkan dukungan terhadap pengguna (pemain) untuk menyampaikan informasi secara lebih detail tentang mekanisme PS, yang sudah jelas setiap PS tidaklah sama. Di sisi lain, beberapa *official server* misal iRO ("i" untuk International) yang bisa diakses oleh beberapa negara di Eropa dan Amerika memiliki *webiste* yang dapat menampilkan informasi terperinci tentang *object* dan *element* yang sedang mereka terapkan di dalam *game*, misalnya informasi tentang *monster* dan *item*.

RateMyServer.net (RMS) adalah *website* terbesar yang memberikan informasi tentang mekanisme lengkap RO berdasarkan *emulator open-source* yang ada. RMS pernah menggunakan eAthena sebagai referensi data. Namun, data dan informasi yang dimiliki RMS "tidak selalu benar" bagi pemain yang bermain di PS, begitu juga informasi yang ada di *website* milik iRO. Dikatakan "tidka selalu benar" karena emulator memberikan opsi untuk pemilik PS untuk memodifikasi *server* sesuai dengan kehendak mereka. Misal, *monster A* menjatukan *item X*, belum tentu di PS lain *monster A* menjatuhkan X, bisa saja Y, Z, atau mungkin 2X. Di server A belum tentu terdapat *item Z*, dan belum tentu

juga di *server B* *item Z* itu tidak ada. Belum tentu di *server A*, *item Y* memiliki efek I, dan bisa saja *item Y* di *server B* memiliki efek IJK bersamaan.

Atas dasar inilah, maka dilakukannya **Analisa dan Perancangan rAthena Database Manager Berbasis Website** diharapkan dapat memaksimalkan pemberian informasi dari PS kepada pemain mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan informasi tentang *monster* yang diinginkan secara lengkap dan mudah dipahami?
2. Bagaimana memberikan informasi tentang *item* yang diinginkan secara lengkap dan mudah dipahami?
3. Bagaimana memberikan informasi kepada pemain tentang *item* yang diinginkan dan dari *monster* apa *item* tersebut bisa didapatkan?
4. Bagaimana memberikan informasi kepada pemain tentang *item* apa saja yang bisa didapatkan dari suatu *monster*?
5. Bagaimana memberikan informasi kepada pemain tentang lokasi *monster* yang diinginkan berada dan jumlah *monster* tersebut di suatu map/lokasi?
6. Bagaimana memberikan informasi tentang *skill* pada suatu *monster*?
7. Bagaimana pemilik *private server* bisa menyesuaikan data yang ada menurut *server* mereka masing-masing?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah yang ada meliputi:

1. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat digunakan pengguna untuk:
  - a. Memberikan informasi tentang *item* yang mudah dipahami, misalnya untuk *job* apa saja *item* tersebut bisa digunakan, jenis *item*, persyaratan *level*, lokasi penggunaan, dan sebagainya.
  - b. Memberikan informasi suatu *item* terkait dari *monster* apa saja *item* tersebut bisa diperoleh.
  - c. Memberikan informasi tentang *monster* yang mudah dipahami, misalnya elemen pertahanan, *mode* suatu monster, *race*, ukuran, dan beberapa parameter dasar lainnya.
  - d. Memberikan informasi tentang daftar *skill* yang dimiliki oleh suatu *monster* beserta penjelasan tentang pada kondisi seperti apa *skill* tersebut akan digunakan dan paramaternya.
  - e. Memberikan informasi tentang daftar *slave* yang bisa dimiliki oleh suatu *monster* beserta kondisi kapan *monster* tersebut memanggil *slave*.
  - f. Memberikan informasi tentang daftar *item* yang bisa didapatkan dari suatu *monster* beserta kemungkinan dalam persentase *item* tersebut bisa didapatkan.

- g. Memberikan informasi tentang daftar MVP *reward* yang bisa didapatkan oleh suatu *monster* beserta kemungkinan dalam persentase *item* tersebut bisa didapatkan.
  - h. Memberikan informasi tentang daftar lokasi dimana suatu *monster* berada.
  - i. Memberikan informasi tentang daftar *monster* apa saja yang berada pada suatu lokasi.
  - j. Memungkinkan untuk melakukan pencarian suatu *item* berdasarkan kriteria yang diinginkan.
  - k. Memungkinkan untuk melakukan pencarian suatu *monster* berdasarkan kriteria yang diinginkan.
  - l. Memungkinkan untuk melakukan pencarian suatu *map* berdasarkan kriteria yang diinginkan.
  - m. Memungkinkan untuk melakukan pencarian suatu *skill* berdasarkan kriteria yang diinginkan.
2. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat digunakan pemilik *private server* ataupun *administrator* agar bisa menyesuaikan data berdasarkan *server* mereka masing-masing, yaitu:
- a. Menambah, mengubah, dan menghapus data *item*.
  - b. Menambah, mengubah, dan menghapus data *monster*.
  - c. Menambah, mengubah, dan menghapus data *skill*.
  - d. Menambah, mengubah, dan menghapus data *map*.

- e. Menambah, mengubah, dan menghapus daftar item yang di-drop oleh suatu monster.
  - f. Menambah, mengubah, dan menghapus daftar MVP reward suatu monster.
  - g. Menambah, mengubah, dan menghapus daftar skill suatu monster.
  - h. Menambah, mengubah, dan menghapus daftar lokasi suatu monster.
3. Aplikasi ini berbasis *website*.
  4. Aplikasi ini menggunakan PHP (Hypertext Preprocessor) sebagai bahasa pemrograman.
  5. Aplikasi ini menggunakan CI (Code Igniter) sebagai *framework*.
  6. Aplikasi ini menggunakan MySQL 5.1 sebagai BDMS.
  7. Aplikasi ini menggunakan Apache sebagai *webserver*.
  8. Aplikasi ini menggunakan rAthena sebagai *emulator*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat suatu *aplikasi website* yang diharapkan dapat menyampaikan informasi terkait dengan *item*, *monster*, *skill*, *map*, *skill* pada *monster*, *item* yang bisa didapatkan dari *monster*, lokasi *monster* berada berdasarkan data yang digunakan oleh masing-masing *private server*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti:
  - a. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S. Kom.
  - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh untuk diaplikasikan kedalam sebuah aplikasi yang dibutuhkan oleh para pemilik PS.
  - c. Menunjukkan eksistensi sebagai salah satu *Core Developer* Indonesia (pertama) di rAthena.
2. Bagi pengguna aplikasi atau pemilik *private server*:
  - a. Meningkatkan dukungan kepada pemain mereka.
  - b. Mempermudah pemberian informasi kepada pemain mereka.
3. Bagi pemain suatu *private server* yaitu memudahkan mencari informasi terkait dengan *item*, *monster*, *map*, dan *skill* pada suatu *private server*.
4. Bagi rAthena, secara tidak langsung akan meningkatkan pengguna rAthena yang diharapkan akan terus mendukung kelangsungan hidup

rAthena sebagai *open-source* Ragnarok Online *emulator project* dan sebagai komunitas

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian skripsi ini meliputi :

### 1. Metode Interview (Wawancara)

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pemilik PS dan beberapa orang yang berada di komunitas rAthena mengenai butuh atau tidaknya fitur yang akan diterapkan sehingga dapat mengurangi fitur yang “tidak berguna”.

### 2. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data dengan lebih menitikberatkan pada penelitian di lapangan (kebutuhan pemain terhadap informasi suatu PS), sehingga dapat diambil beberapa fitur yang bisa ditekankan atau diberi perhatian khusus.

### 3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet atau sumber data lainnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, sehingga dalam penulisan laporan ini secara urut dibagi dalam 5 bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tool/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

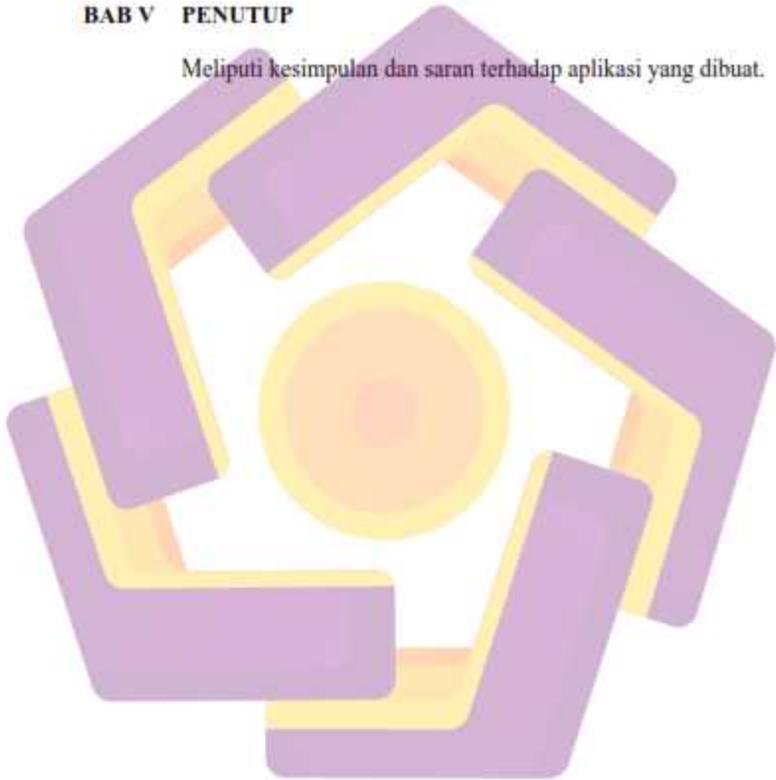
Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan aplikasi mobile, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancangan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*), serta perancangan aplikasi mobile secara lengkap.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas proses rancangan input, rancangan proses, rancangan database, rancangan output, rancangan kendali dan rancangan teknologi.

**BAB V PENUTUP**

Meliputi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat.



### 1.8 Rencana Kegiatan

Berikut adalah daftar rencana kegiatan dalam skripsi ini.

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan**

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																
2	Pengumpulan Data																
3	Penulisan Laporan																
4	Asistensi Bab I																
5	Asistensi Bab II																
6	Asistensi Bab III																
7	Asistensi Bab IV																
8	Asistensi Bab V																
9	Analisis Kebutuhan Sistem																
10	Rancang Bangun Program																
11	Uji Coba Program																
12	Revisi Naskah, Desain Rancangan, Kode Program																
13	Implementasi Program																
14	Penulisan Akhir Laporan																
15	Pendadaran																