

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada saat ini perkembangan informasi telah berkembang dengan sangat pesat, oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan pengembang game offline yang menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan kualitas. Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik, dan syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan. Dengan berbagai fasilitas yang dimiliki komputer, serta hasil dari produksi game yang diproduksi oleh suatu pengembang, diperlukan suatu bugbase yang dapat mengumpulkan seluruh bug di dalam game, yang nantinya akan berkaitan dengan kualitas suatu game yang diproduksi oleh pengembang.

Pemanfaatan teknologi internet dimaksudkan untuk kebutuhan akan penyampaian dan pencarian informasi yang cepat, sebab internet sebagai jaringan yang sangat luas merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk penyampaian dan pencarian informasi.

Judul yang diambil dalam Skripsi ini adalah “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BUGBASE SEBAGAI PENDUKUNG BUG REPORT PADA QUALITY ASSURANCE PADA GAME OFFLINE”. Dengan melihat beberapa kendala yang di hadapi oleh pengembang game maka penulis akan membahas permasalahan tersebut khususnya pada sistem bugbase guna mendukung kualitas game yang dihasilkan.

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis akan menggunakan software Xampp versi 1.7.3 dan Dreamweaver CS3. Komputerisasi merupakan langkah yang tepat untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pengembang game khususnya game tester. Informasi yang dibutuhkan akan lebih aktual, memperkecil kesalahan dalam pemasukan data dan tercipta pengendalian dalam menyiapkan data yang diperlukan.

Setelah melakukan pengamatan penulis menemukan pokok masalah yaitu Suatu game yang akan di rilis tentu memiliki kualitas dan standarisasi yang tinggi, sehingga kesempurnaan akhir dari suatu game, berkaitan langsung dengan hasil laporan yang dibuat oleh game tester, namun apabila jika menggunakan cara lama yaitu cara manual begitu juga dengan laporan-laporan yang harus dilaporkan kepada pengembang game.

Dengan cara seperti ini maka game tester akan mengalami kesulitan dalam mencari dan melaporkan secara manual, karena sistem manual tidak bias memberikan keakuratan dan memungkinkan duplikasi data. Hal ini mengakibatkan proses dalam perbaikan dalam kualitas game membutuhkan waktu yang lama.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana agar proses memasukan bug dan menampilkan data bug tersebut dapat dilakukan dengan tepat dan cepat?
- b) Bagaimana merancang sebuah sistem aplikasi yang memudahkan pengguna khususnya quality assurance dalam mengelola data-data secara tepat waktu?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka supaya penulis ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi masalah yang diambil hanya pada :

- a. Pada pengolahan data bugbase hanya diperuntukan bagi team game tester, leader game tester, developer, serta admin, admin akan mengelola desain bugbase apabila ada perubahan struktur Bugbase kedepannya.
- b. Proses memasukan bugbase hanya dapat dilakukan oleh game tester dan leader game tester akan mereview hasil dari game tester yang nantinya akan di berikan kepada developer.
- c. Merancang dan membangun program untuk membuat system bugbase.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan diadakannya Skripsi ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan dari Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Merancang sekaligus membuat Bugbase yang nantinya akan dapat digunakan bagi pengembang game.
- c. Dapat menciptakan desain sistem yang lebih akurat, sehingga dapat mengelola data di masa yang akan datang, serta memudahkan dan mengurangi kemungkinan yang terjadinya duplikat report pada proses pemasukan data bug.

#### 1.5 Manfaat

Hasil akhir dari pembuatan skripsi ini apabila pengembang game menggunakan aplikasi yang dirancang, penulis diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Memberikan suatu alternatif kepada pengembang game untuk memperbaiki sistem report agar kedepannya game yang akan dirilis kualitasnya akan semakin sempurna.
- b. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam hal penginputan dan pengolahan data report.
- c. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi mahasiswa di dalam didunia kerja nyata.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan penulisan skripsi perlu adanya sistematika yang baik, agar penulisan lebih mudah dan berfokus serta tidak melenceng dari acuan penulisan yang ada, adapun penulisan yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulis, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini membahas mengenai teori dasar pengenalan proses pengolahan data pada bugbase dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum tentang bagaimana dalam merancang bugbase dan garis – garis dalam menentukan suatu bug dan pengisian report pada bugbase serta flowchart sistem yang akan di usulkan.

**BAB IV : PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai sistem yang akan diusulkan berupa sistem perancangan yang meliputi (rancangan data base, rancangan input dan rancangan output), panduan pengguna (user guide) dan pembahasan program.

**BAB V : PENUTUP**

Memberikan kesimpulan dan saran penulis.

