

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lineage II telah banyak dikenal oleh para pemain game online. Game ini telah dimainkan sekitar 14 juta pengguna yang berkonsentrasi di wilayah Asia. Akan tetapi para pemain game cenderung lupa akan kewajibannya saat terlalu asyik bermain game. Melihat dari permasalahan tersebut maka dibuatlah suatu game server yang mampu menyediakan fasilitas notifikasi dari server yang berfungsi mengingatkan para klien agar tidak melupakan kewajibannya, seperti beribadah, makan, dan mengerjakan aktifitas yang lain.

Selain permasalahan tersebut diatas, kasus yang terjadi didalam official server Lineage II Indonesia yaitu klien membutuhkan banyak waktu dalam hal menaikkan level, ditambah lagi form pendaftaran account yang kurang efektif dan tidak efisien. Oleh sebab itu dibuatlah suatu game server yang memiliki fitur server rates lebih besar dari server rates official server Lineage II Indonesia. Sehingga klien akan lebih cepat untuk mendapatkan level. Dan dengan tambahan fitur autcreate account diharapkan form pendaftaran account bagi klien akan lebih praktis dan efisien, karena klien langsung melakukan pendaftaran didalam game tanpa harus melakukan registrasi didalam website server.

1.2 Rumusan Masalah

Dari mempelajari uraian latar belakang masalah diatas, sehingga didapat perumusan masalahnya yang sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat game server alternatif Lineage II ?
2. Bagaimana cara agar klien didalam game server alternatif Lineage II cepat mendapat kenaikan level ?
3. Bagaimana cara agar klien didalam game server alternatif Lineage II bisa efisien saat registrasi account ?
4. Bagaimana cara agar klien didalam server alternatif Lineage II tidak lupa waktu saat bermain game ?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam permasalahan dapat terfokus dalam pelaksanaannya, maka diberikan batasan-batasan masalah. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Game server alternatif ini hanya sebatas menjembatani klien yang bermain game Lineage II.
2. Game server ini dibuat dengan menggunakan module L2J Server.
3. Jaringan dalam game server ini menggunakan jaringan privat atau lokal.
4. Tidak membahas keamanan server secara detail, karena kewan server telah terintegrasi didalam L2J server dan game server ini menggunakan jaringan privat.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Membangun game server alternatif untuk game Lineage II.
2. Membuat klien di game server ini lebih cepat dalam mendapatkan level saat bermain game Lineage II.
3. Membuat klien di game server ini untuk lebih praktis dan efisien dalam melakukan pendaftaran account game Lineage II.
4. Membuat klien di game server ini tidak lupa waktu saat bermain game Lineage II.
5. Sebagai syarat kelulusan S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terwujudnya sebuah game server Lineage II yang didalamnya terdapat fitur - fitur unggulan bagi klien saat bermain game.
2. Klien akan lebih mudah mendapatkan kenaikan level didalam game.
3. Klien akan lebih mudah mendapatkan account untuk bermain game.
4. Klien tidak perlu khawatir akan kewajibannya saat bermain game, karena server ini akan memberi notifikasi untuk klien.

1.6 Metodologi Penelitian

Didalam melakukan pembuatan projek supaya terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang sudah direncanakan, maka diperlukan cara atau metode. Berikut adalah metode penelitian yang dilakukan :

1. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan bertujuan untuk mempelajari dan memahami cara dan langkah dalam perancangan sistem game server Lineage II.

2. Pengkodean

Pengkodean dilakukan bertujuan untuk membuat sistem game server Lineage II dengan menggunakan suatu modul L2J.

3. Setting konfigurasi

Setting konfigurasi dilakukan untuk mengkonfigurasi antara sistem server dengan database server.

4. Kostumisasi berdasarkan spesifikasi

Kostumisasi server dilakukan berdasarkan tujuan dari perancangan dan pembuatan game server alternatif Lineage II, yaitu dengan menambahkan fitur yang diperlukan sesuai tujuan.

1.7 Sistematika Penelitian

Pelaksanaan pembuatan tugas akhir skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari sub bab yang menjelaskan tentang : latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan server game ini, serta beberapa software pendukung yang digunakan dalam merancang dan membuat server game serta teori-teori yang terkait lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem beserta uraian kebutuhan / spesifikasi hardware dan software yang digunakan server dan klien. Dan menjelaskan mengenai permodelan jaringan sistem server yang akan digunakan serta pemaparan tahapan perancangan server game,

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pemaparan dari tahap implementasi dan testing game server yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran serta daftar pustaka yang dapat membantu untuk pengembangan sistem game server alternatif Lineage II selanjutnya.

