

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia game yang ada saat ini cukup pesat dengan adanya teknologi yang semakin canggih, tidak ketinggalan pula dengan game yang dimainkan melalui jaringan internet yang saat ini koneksi internet telah jauh lebih cepat.

Game melalui koneksi internet cukup bervariasi dan yang sangat populer adalah game online dengan grafis yang bagus yang saat ini disukai oleh banyak orang, bahkan ada yang rela tidur di game center hanya untuk menaikkan level karakternya agar menjadi yang terkuat. Hal tersebut tentunya merugikan tidak hanya dari sisi biaya tetapi juga kesehatan.

Selain itu ada satu jenis lagi yang cukup bisa menghibur tetapi tidak perlu sampai terjadi kebiasaan merugikan seperti kejadian diatas, itu adalah web/browser game. Game yang dimainkan melalui browser internet yang tidak menyita waktu dan bisa sebagai pengisi waktu saat browsing atau mendownload file dalam waktu yang lama.

Jenis web game ada banyak dan terus berkembang diantaranya:

- Text Based (hanya menggunakan text), jenis ini paling berjaya sewaktu awal munculnya internet, tetapi sekarang sudah tidak ada seiring semakin cepatnya koneksi internet
- Text + Graphics Based (masih ada sampai sekarang), sama seperti text based hanya saja ditambahkan gambar-gambar sebagai alat bantu visual

- 2D Based, jenis ini biasanya menggunakan Flash atau Java Applet sebagai engine-nya
- 3D Based, jenis yang baru dikembangkan (tetap menggunakan web browser) yang menggunakan engine seperti Shockwave (Macromedia), Java Applet (Sun) dan Silverlight (Microsoft).

Game yang akan penulis buat adalah Text + Graphic Based dengan genre RPG karena jenis ini tidak perlu ditunggu dalam bermain karena hanya berupa link text dan gambar statis sebagai alat bantu visualnya.

Untuk pembuatan game tersebut penulis akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database-nya.

1.2 Perumusan Masalah

Agar dapat memfokuskan penyelesaian masalah sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diuraikan dari pokok permasalahan.

1. Bagaimana merancang game “My Fantasy” menggunakan PHP dan MySQL
2. Bagaimana merancang game yang user friendly sehingga mudah dimengerti dan dimainkan

1.3 Batasan Masalah

Agar hasil dari rumusan masalah lebih optimal dan tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan:

1. Halaman User Umum

Halaman ini berisi login area

2. Halaman Registered User

Halaman ini berisi menu-menu dalam game dan bermain

3. Halaman Admin

Halaman ini berisi menu untuk manajemen game, yaitu insert, delete dan update database

Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah:

1. Web server AppServ (Apache dan MySQL terintegrasi)
2. Web browser Mozilla Firefox
3. Adobe Dreamweaver CS3
4. Adobe Photoshop CS2

Penulis tidak membahas instalasi software, keamanan web dan upload situs ke internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat game web menggunakan PHP dan MySQL
2. Menerapkan ilmu dari teori dan praktik selama kuliah kedalam aplikasi nyata

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang ingin meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat terus dikembangkan.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan pengertian bahwa game internet bukan hanya game dengan kualitas grafis tinggi kepada masyarakat serta memberi solusi saat browsing internet dalam waktu lama agar tidak bosan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data yang secara langsung melakukan pengamatan terhadap obyek yang diteliti

2. Metode Studi Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

3. Metode dokumentasi

Penulis mengambil data pada internet

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan

2. BAB II : Dasar Teori

Bab ini akan dibahas mengenai dasar teori tentang sejarah internet, definisi web based game, definisi RPG (Role Playing Game), perkembangan web/browser game, pemrograman internet serta perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Program

Bab ini akan dibahas analisis masalah dan perancangan game, database serta rancangan web dari game tersebut.

4. BAB V : Implementasi

Bab ini akan membahas implementasi dari rancangan yang telah dibuat

5. BAB VI : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis

6. DAFTAR PUSTAKA