

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gelar karya mahasiswa adalah pameran karya yang dibuat oleh mahasiswa prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Pameran ini di tahun 2023 memungkinkan akan dilaksanakan secara luring di Universitas Amikom Yogyakarta.

Pameran ini menjadi salah satu acara di Universitas Amikom yang ramai diikuti oleh mahasiswa Amikom Yogyakarta. Karena banyaknya peserta yang mengikuti acara ini, jika tidak memungkinkan satu hari, maka pameran akan dilaksanakan tidak hanya satu hari agar dapat menggilir pergantian kategori dari karya peserta yang mengikuti. Oleh karena itu maka dibuatlah game pameran virtual untuk pameran tersebut.

Permainan V-poTI adalah game yang dibuat untuk mensimulasikan pameran tersebut. Game ini akan membawakan karya - karya peserta untuk dilihat oleh masyarakat luas dan dapat divote oleh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Permainan V-poTI akan menggunakan *server/server* agar dapat mesinkronkan karya - karya yang dipajang di pameran dan dapat memberikan vote ke karya tertentu. Selain itu, dengan adanya *server*, maka mahasiswa atau pemain dalam game ini, akan dapat berinteraksi satu sama lain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka :

- Bagaimana pemain dapat melihat karya peserta GKMTI?
- Cara apa yang tepat agar pemain terhubung dengan baik dan cepat secara realtime?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat lebih terarah maka dibuat batasan masalah.

Berikut batasan - batasan masalahnya :

- Penelitian ini hanya mengacu pada program untuk menjalankan sinkronisasi antar pemain pada permainan V-poTI.
- Penelitian ini menggunakan game engine Unity untuk membuat permainan yang nantinya akan menjadi *client* dari *server*.
- Penelitian ini hanya berbentuk *prototype*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki beberapa kriteria yaitu :

Tujuan Fungsional

Tujuan fungsional dari penelitian ini adalah agar permainan V-poTI dapat dibuat daring sehingga pemain bisa melihat karya, memberi nilai dan bermain bersama kapan saja dan dimana saja.

Tujuan Individu

sebagai seorang mahasiswa dan sebagai seorang pelajar yang menekuni dan meminati subjek yang sedang dipelajari dan diteliti ini, maka penelitian ini dapat membantu belajar dan mengembangkan lebih dalam lagi keilmuan dalam teknologi game.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

Bagi Peserta GKMTI

Para peserta GKMTI akan dapat tambahan ruang baru untuk memamerkan hasil karyanya dan meningkatkan kemungkinan untuk divote.

Bagi pemain

Pemain dapat dengan mudah melihat dan menilai karya dari peserta yang mengikuti GKMTI ini, sekaligus dapat bermain dan berinteraksi dengan pemain lain.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penulisan lebih sesuai dengan petunjuk penulisan laporan yang berlaku di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, penulisan dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi studi literatur serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang Objek Penelitian dan hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi