

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri game di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa. Sebagai media hiburan, game ramai dimainkan oleh seluruh kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa.

Perkembangan game saat ini begitu pesat, mulai dari yang dahulu game hanya 2D, sekarang ini sudah sampai 3D. Selain itu juga dulu game hanya dimainkan secara single player, saat ini sudah berkembang fitur multiplayer. Bermain game dapat dimainkan bersama-sama dengan orang lain berkat fitur multiplayer ini yang menjadikan bermain game menjadi lebih menyenangkan. Tidak hanya kita dapat bermain bersama tetapi juga dapat saling berinteraksi dengan sesama pemain lainnya.

Dalam hal ini, penulis ingin menjadikan sebuah game offline menjadi online berbasis private server, dengan membuat server sendiri untuk dijadikan host yang bertujuan game tersebut dapat dimainkan secara online. Game yang penulis pakai adalah game "Ragnarok".

1.2 Rumusan Masalah

Dalam mencapai tujuan tersebut muncul beberapa masalah, yaitu bagaimana membuat sebuah server mulai dari awal sampai dapat dioperasikan dan juga cara membuat website sebagai media informasi?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai pencapaian tujuan dari pembuatan private server ini, diperlukan batasan masalah agar lebih dimengerti. Beberapa batasan yang digunakan antara lain:

1. Server memakai sistem operasi berbasis windows.
2. Pembuatan server dibuat dengan software.
3. Pembuatan website ditujukan untuk registrasi akun game, pengunduhan client game, dan sebagai media informasi penting mengenai game tersebut.
4. Game ini bersifat online.
5. Game ini menggunakan sistem operasi windows.
6. Sistem ini digunakan perangkat lunak XAMPP, DreamWeaver, Adobe Photoshop.

Dalam pembuatan server ini, game yang akan dipublikasikan belum menggunakan tools pengembang game tersebut.

1.4 Maksud Dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Maksud penulis membuat projek ini adalah untuk menjadikan suatu game offline menjadi online berbasis private server.

1.4.2 Tujuan

- A. Sebagai media pembelajaran pembuatan server, pengembangan sebuah game.
- B. Belajar mengembangkan sebuah game online.
- C. Merancang sebuah web sebagai sarana informasi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi penulis :
 - a) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana merancang game dan server.
 - b) Dapat menambah pengetahuan perancangan sistem informasi berbasis web.
 - c) Dapat memberikan hiburan bagi orang lain.
 - d) Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Diploma III (D3) di UNIVERSITAS AMIKOM.

2. Bagi Masyarakat :

- a) Dapat dijadikan sebagai sarana media hiburan.
- b) Menjadi sarana referensi bagi orang lain yang akan mengembangkan sebuah game.

3. Bagi Mahasiswa :

Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil tugas akhir atau skripsi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dari buku-buku referensi artikel, jurnal-jurnal, atau internet yang berkaitan dengan tema tugas akhir.

2. Konsultasi

Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing berkaitan dengan permasalahan yang berhubungan dengan tugas akhir.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi perancangan database, server, web, pengembangan game.

1.8 Metode Testing

Dengan percobaan menggunakan 2 buah komputer untuk menguji apakah server sudah bisa digunakan atau masih ada bug.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan gambaran keseluruhan berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan berupa definisi atau model sistematis yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang objek penelitian analisis permasalahan yang ada untuk diselesaikan melalui penelitian. Bab ini melaporkan secara detail rancangan yang dilakukan baik rancangan yang dibangun secara umum maupun spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dari hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan dari fungsi aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan dan juga saran yang ditujukan kepada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber referensi yang menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

