

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam *game* untuk suatu tujuan tertentu [1].

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku [2]. Pada umumnya, *game* tradisional sangat susah untuk dicari dari mana asal muasalnya mengenai siapa penciptanya. Biasanya *game* tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu wilayah, maupun masyarakat mencerminkan warna kebudayaan setempat. Beberapa *game* tradisional yaitu layangan, kasti, petak umpet, congklak, gaple, bentengan dan sebagainya. Selain permainan tradisional ada juga *game* modern. Beberapa genre *game* modern antara lain[3] :

1. *Action*
2. *Ball and Padle*
3. *Fighting*
4. *Maze*
5. *Pinball*
6. *Shooter*
7. *First-Person Shooter(FPS)*
8. *Third Person Shooter*

9. *Role Play Game*(RPG)

Permainan gapple di mainkan oleh 4 orang, dengan jumlah kartu 28, semuanya dibagikan sehingga masing-masing orang mendapat 7 buah kartu. Ada 7 kartu dengan jumlah titik yang sama. Permainan dimulai dari orang yang memiliki balak kosong, lalu berputar searah jarum jam dengan orang selanjutnya harus menimpa salah satu sisi kartu yang dikeluarkan oleh pemain sebelumnya dengan jumlah lingkaran yang sama. Jika kartu di tangannya tidak ada yang cocok dengan kartu yang sudah dikeluarkan pemain lain, orang itu harus dilewat gilirannya[4]. Permainan gapple sangat familiar di Indonesia dan sangat di sukai oleh masyarakat Indonesia akan tetapi kini permainan gapple kurang diminati karena permainan ini harus dimainkan dengan berkumpul.

Oleh karena itu, penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan *Game Gapple Online*” sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata satu Sistem Informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti dan diuraikan disini adalah:

1. Bagaimana cara pembuatan client gapple online menggunakan bahasa pemrograman C++ ?.
2. Bagaimana cara pembuatan server gapple online menggunakan bahasa pemograman java ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan *game* gapple ini adalah :

1. Implementasi permainan gapple ini menggunakan bahasa pemrograman C++ untuk *game client* dan java untuk *server*.
2. Permainan gapple yang di buat adalah permain gapple yang berada di Indonesia.
3. Pembuatan *game client* yang menggunakan bahasa C++ di buat menggunakan perangkat lunak DevC++.
4. Pembuatan *game server* yang menggunakan java sebagai bahasa pemrograman perangkat lunak netbeans.
5. Game ini hanya berjalan pada sistem operasi windows.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pembuatan permainan gapple menggunakan bahasa pemrograman C++.
2. Melestarikan *game* gapple
3. Untuk mengetahui pembuatan *game server* menggunakan java.
4. Untuk mengimplementasikan *game* gapple dalam bentuk permainan komputer.
5. Mengimplementasikan ilmu yang di pelajari di UNIVERSITAS AMIKOM
6. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (SI) pada UNIVERSITAS AMIKOM JOGJAKARTA.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Membantu pengembangan pembuatan *game* di Indonesia.
2. Mengetahui apa saja yang di butuhkan dalam pembuatan *game*.
3. Memperkenalkan permainan *game* kepada masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan permainan *game* ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan skripsi ini, baik berasal dari buku maupun dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini akan dilakukan analisis permainan multi player serta perancangan aplikasi mengenai skripsi ini, seperti: menggambar *flowchart*, perancangan aplikasi, dan perancangan antarmuka (*interface*).

1.5.3 Metode Perancangan Program

Pada tahap ini akan dilakukan pengkodean dan menerapkan perancangan aplikasi tersebut ke dalam bahasa pemrograman C++ dan java.

1.5.4 Metode Uji Coba Program

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk melihat kelayakan dari permainan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi "Perancangan dan Pembuatan *Game Gapple Online*", rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan *game* dan implementasinya dalam pembuatan *game*.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan sistem yang meliputi analisis kebutuhan sistem, analisis permainan dan analisis *client* dan *server*. Selain itu, dibahas mengenai perancangan sistem baik perancangan alur permainan, perancangan aplikasi, dan perancangan antarmuka.

4. BAB IV Implementasi dan Pengujian

Bab ini akan membahas mengenai bagaimana hasil implementasi aplikasi permainan *gapple* ini beserta pengujian terhadap aplikasi.

5. BAB V Penutup

Bab ini akan memuat kesimpulan isi dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.

