

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan internet yang semakin pesat dan semakin bertambahnya pengguna internet yang ada saat ini, menuntut suatu industri kreatif atau perusahaan untuk mengembangkan kegunaan internet. Selain untuk berkomunikasi pengguna internet dapat di gunakan untuk berbisnis. Sehubungan dengan itu, banyak perusahaan atau industri kreatif telah mengalami banyak perubahan dan peningkatan dalam fungsi yang digunakan. Hal itu tampak pada perkembangan pada salah satu perusahaan yang mengembangkan *game* online yang saat ini mulai banyak beredar.

Salah satu *game* yang berbasis online disebut juga *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* atau biasa disebut *MMORPG*. *MMORPG* merupakan permainan yang melibatkan banyak pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan *LAN*. Ada banyak permainan berjenis *MMORPG* dalam bentuk 2D seperti contoh *Ragnarok Online*.

*Ragnarok online* adalah permainan *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang dibuat berdasarkan cerita dan latar belakang yang sama dari komik terkenal berjudul '*Ragnarok*' yang ditulis oleh Lee Myoung-Jin. Komik ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah *game online* yang

memfokuskan fitur komunitas antar pemainnya. Hampir seluruh versi resmi (*official*) *RO* sudah memasuki masa komersil dimana pemain harus membayar untuk bermain (*klik-to-pay*). Perlu dibedakan, terdapat pula *private server* yang merupakan *server* tidak *official*.

*Unofficial Game Online Entertainment* merupakan salah satu perusahaan *game online* yang menyajikan sebuah permainan berupa *Ragnarok Online Private Server*. Di dalam permainan *Unofficial Ragnarok* ada sistem pembelian *item cash*. *Item cash* merupakan sebuah barang maya pada *game online* yang dapat dimiliki para pemain dengan cara membeli dengan *real money*. Sejuah ini, sistem pada *Unofficial Ragnarok Online* masih kesulitan dalam memberikan sebuah *service* atau layanan untuk memenuhi kebutuhan para pemainnya dalam pembelian sebuah *Item cash* karena banyaknya pemain *Game Ragnarok* yang bermain dari berbagai macam daerah dan waktu yang berbeda-beda. Cara yang di terapkan saat ini dipandang kurang efektif dan efisien untuk pelayanan pembelian *item cash* pada *Unofficial Game Ragnarok Online*, untuk itu perlu adanya fitur yang bisa mempermudah kinerja para pegawai atau Petugas dalam melakukan pelayanan yang lebih efektif dan efisien tanpa harus *Online* pada *Game Ragnarok* tersebut.

Dengan dibuatnya *fitur* baru berupa sistem *voucher* pada *Unofficial Ragnarok Online* diharapkan dapat meningkatkan pelayanan terhadap komunitas pemain *Game Ragnarok* dan memberikan kemudahan kepada petugas dalam memberikan layanannya untuk para pemain *Unofficial Ragnarok Online*. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis terinspirasi untuk mengambil judul skripsi **"Sistem**

## **Pembuatan Kode *Voucher* pada Permalnan *Unofficial Ragnarok Online* berbasis *SQL* dan *PHP*".**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah "Bagaimana membuat suatu sistem kode *voucher* pada permainan *Unofficial Ragnarok Online* yang berbasis *SQL* dan *PHP*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki batasan atau ruang lingkup seperti :

1. Sebatas hanya membahas tentang sistem pembuatan kode *voucher* dan pengisian *voucher* di *Unofficial Ragnarok Online*.
2. *Software* yang dipakai menggunakan *Xampp*, *Dreamweaver*, dan *MySQL*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat sistem pembuatan kode *voucher* sebagai fitur tambahan.
2. Mempermudah kinerja petugas / pemilik *server* untuk memberikan layanannya kepada setiap pemain yang ingin membeli *item cash*.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi sastra 1 (S1) sistem informasi dan memperoleh gelar "S.Kom" di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan pemilik *Unofficial Ragnarok Online* sebagai fitur tambahan yang mempermudah kinerjanya agar lebih efektif dan efisien. Sehingga pemilik / *owner* dapat memberikan layanannya kapan saja dan di mana saja.
2. Mempermudah pemain untuk melakukan transaksi pembelian *item cash* tanpa harus menunggu *Game Master* atau admin untuk Online terlebih dahulu.
3. Sebagai alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing dan memenangkan pasar dengan usaha sejenis
4. Untuk meningkatkan ketertarikan pemain dalam memainkan *Unofficial Ragnarok Online*.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang di harapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa :

1. Pengumpulan Data
  - a. Metode Wawancara

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

b. Metode Observasi

Melakukan penganalisisan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Analisis

Merupakan tahapan analisis sistem yang dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Analisis kelemahan sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, dan analisis efisiensi.
- b. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, kinerja, keamanan, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, *joint application Development*, kuisioner).
- c. Analisis kelayakan sistem terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

### 3. Perancangan Sistem dan Alur

Dalam tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah membuat alur data yaitu normalisasi dan *DFD (Data Flow Diagram)* sedangkan untuk alur sistem berupa flowchart.

### 4. *Design* Sistem

Setelah kita menentukan alur sistem dan bahasa pemrograman yang akan kita gunakan, maka kita bisa mengetahui bagian-bagian yang akan menjadi tampilan/interface ataupun yang akan menjadi sistem yang tidak di tampilkan. Desain tampilan menjadi sangat penting karena menentukan apakah perangkat lunak tersebut menarik/*interest*, *simple*/mudah atau user friendly.

### 5. Pengkodean

Pada dasarnya, pengkodean adalah menyalin alur data dan alur sistem kedalam bahasa pemrograman yang kita inginkan. Pada pengkodean dilakukan 2 tahap yaitu pengkodean alur sistem dan pengkodean tampilan.

### 6. Pengujian

Tahap pengujian terbagi atas 2 jenis pengujian yang dilakukan keduanya atau salah satu. 2 bagian tersebut adalah *white box* dan *black box* atau pengujian per modul dan pengujian sistem secara terintergrasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

**Bab 1           PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab 2           LANDASAN TEORI**

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari bahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**Bab 3           ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency*) analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan, perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan *interface* dan *input output*.

**Bab 4           IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil rancangan sistem, pembahasan *scripting* utama, hasil pengujian sistem, tampilan desain dan pembahasan dan menganalisa jalannya *software* serta kehandalan sistem.

## **Bab 5      PENUTUP**

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi usaha yang bersangkutan sehingga menghasilkan karya yang lebih baik.

