BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

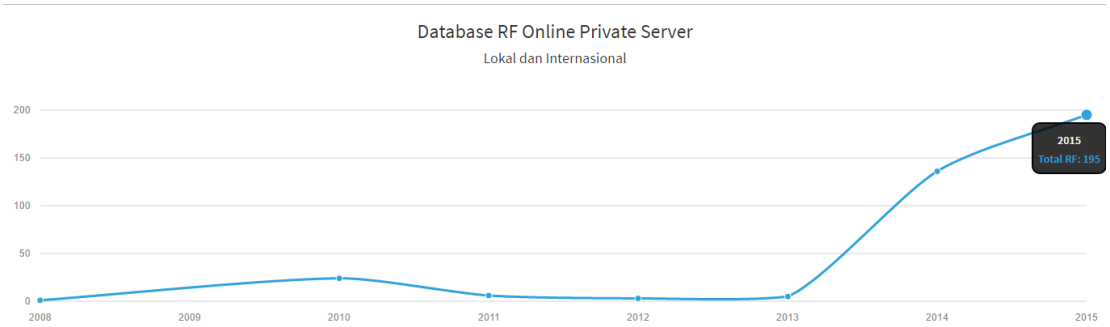
Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer baik *Local Area Network* (LAN) maupun *Internet. Game Online* ada berbagai jenis yaitu *Massively Multiplayer Online Role-palying Game* (MMORPG) contohnya *Rising Force* (RF) *Online, First Person Shoot* (FPS) contohnya *Point Blank, Browser Game* contohnya *pirate king,* dan *Cross-platform* contohnya game yang dimainkan di X-Box, PS4 dan lain sebagainya [1].

RF Online adalah salah satu *game* yang dikembangkan oleh CCR. Versi pertama rilis di korea selatan pada tahun 2006 dan diikuti oleh China, Jepang, Indonesia, Portugal dan Inggris. *RF Online* bercerita disebuah planet yang sangat jauh dimana sihir tetap eksis dan berdampingan dengan teknologi yang berkembang sangat pesat. Dengan bertambahnya *player game RF Online* maka pada tahun 2008 rilis *RF Online Private Server* [2].

RF Online Private Server sama seperti *RF Online,* namun dikembangkan dan dimiliki oleh pribadi dan menggunakan *dedicated server*. *RF Online Private Server* dari tahun ketahun perkembangannya sangatlah signifikan baik di nasional maupun internasional. Sampai saat ini *RF Online Private Server* yang sudah terdata dari tahun 2008 sampai dengan 2015 mencapai kurang lebih 800 *RF Online Private Server* [3].

Control Server Game Online adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk mengontrol sebuah *game* dari *database, character* dan *id player*. *Control Server Game Online* sangatlah penting namun tidak semua pemilik *game online* mengerti dalam menggunakan aplikasi tersebut. Walaupun mengerti, pemilik *game online* tidak setiap saat ada didepan komputer untuk mengontrol game tersebut. Maka dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah aplikasi

Control Server RF Online berbasis android menggunakan *user experience* yang dapat memudahkan pemilik game online dalam mengontrol game tersebut dimanapun dan kapanpun. Penulis menggunakan server game *RF Online* dikarenakan perkembangan *RF Online* sendiri yang sangat pesat dikarenakan perkembangan *RF Online Private Server* yang meningkat setiap tahunnya. Dari awal *dirilisnya RF Online Private Server* mengalami peningkatan yang sangat signifikasn setiap tahunnya diseluruh dunia serta peluang pasar yang lebih besar untuk mendapatkan lebih banyak data *user experience* yang dibutuhkan penulis dalam membangun aplikasi ini. Dengan menggunakan *user experience* dalam membangun aplikasi ini penulis dapat mengetahui fitur – fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan aplikasi yang di bangun ini mudah digunakan atau tidak oleh pengguna.



Gambar 1 Perkembangan RF Online Private Server

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang menjadi acuan dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi kontrol server untuk mengontrol *database server RF Online*.
2. Bagaimana menguji performansi system berdasarkan *task feature* (tugas dari fitur yang ada).

Batasan masalah yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Menggunakan server *game RF Online*.
2. Server *game* menggunakan *dedicated IP*.

1.3 Tujuan

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Membuat aplikasi *control server game RF Online* untuk mengontrol *database server game RF Online* menggunakan *User Experience (UX)* sebagai indikator dan *Human Computer Interface (HCI).*
2. Menganalisis performansi sistem berdasarkan *task feature* secara fungsional dan non fungsional menggunakan metode *User Experience* (UX) dan *Technology Acceptance Model* (TAM)

1.4 Metode Penelitian

Dalam melakukan penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut :

1. **Pengambilan Data *User Experience***

   Bertujuan untuk mengetahui fitur – fitur apa saja yang dibutuhkan oleh *user* dan untuk mengetahui pedapat tentang aplikasi yang dibuat termasuk mudah digunakan atau tidak, menggunakan kuisioner online yang diberikan kepada komunitas pemilik *RF Private Server*.

2. **Studi Kepustakaan**

   Bertujuan untuk mempelajari dasar – dasar teori dari literatur – literatur mengenai kontrol server game online yang bersumber dari jurnal, buku, website dengan;

   a. Mempelajari tentang *Human Computer Interface*
   b. Mempelajari tentang *Object Oriented Programing*
   c. Mempelajari tentang *User Experience*
   d. Mempelajari tentang komunikasi antara *Mobile Phone* dengan *Computer*
   e. Mempelajari tentang metode *Technology Acceptance Model*

3. **Diskusi dengan *expert* dibidang *RF Online***

   Bertujuan untuk mengkaji metode yang digunakan untuk di implementasikan dalam sistem sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Serta berkonsultasi mengenai bug yang kemungkinan ada pada aplikasi yang dirancang ini.

4. **Coding**

   Merealisasikan rancangan menjadi aplikasi yang dapat diuji coba. Menggunakan bahasa pemograman yang berbeda – beda disetiap tahapannya.

5. **Analisa Performansi dan Pengujian**

   Realisasi dan pengujian sistem menggunakan *platform* Android. Pada bagian ini bertujuan untuk melakukan analisa performansi kontrol server game online menggunakan metode HCI (*Human Computer Interface*) dan UX (*User Experience*)

6. **Pengambilan Kesimpulan**

   Bertujuan menarik kesimpulan setelah melakukan berbagai percobaan sistem yang sudah dibangun.

1.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini berjudul Aplikasi Kontrol Game Online pada Platform Android yang terdiri dari bab – bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah dan metode penelitian.

BAB II Dasar Teori

Berisi teori – teori yang mendukung dan mendasari penulisan tugas akhir, yaitu teori dasar *game online, User Experience, Human Computer Interface,* dan *Object Oriented Programing.*

BAB III Metode Penelitian dan Evaluasi Kinerja Sistem

Berisi langkah – langkah perncangan dan model sistem, *login user, control server,* fitur – fitur *control server,* perintah – perintah SQL Server, skenario perancangan sistem dan GUI.

BAB IV Analisa dan Hasil Simulasi

Bab ini berisi tentang analisis dan pengujian sistem.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisis tentang kesimpulan dari seluruh isi tugas akhir dan saran – saran yang berkaitan dengan peningkatan kinerja aplikasi.