

---

## Abstrak

*Game online* merupakan jenis permainan komputer yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan *internet* dan juga dapat dimainkan bersama *player* lainnya untuk memainkan *game* yang sama. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk mengetahui kemampuan daya tampung *server* pada sebuah *game online*. Pada penelitian terdahulu sudah dilakukan penelitian menggunakan pendekatan *bot* pada *game minecraft* untuk menguji kemampuan jaringan. Pada penelitian ini, penelitian tersebut akan dikembangkan lebih lanjut untuk menerapkan pendekatan yang sama untuk menguji kapasitas *server*. Setelah dilakukan implementasi pengujian otomatis dengan *bot* menggunakan *skalabilitas resource* yang terbatas dapat dilakukan tetapi tidak memberikan beban secara maksimal karena dengan menggunakan *resource* yang terbatas akan memberikan sedikit beban ke *server*. Walaupun hanya memberikan beban yang kecil terhadap *server* apabila menggunakan jumlah *bot* tertentu dengan menggunakan *task* maka akan cukup untuk memberikan beban secara signifikan terhadap *server*. Salah satu *task* yang cocok digunakan pada penelitian kali ini yaitu *pathfind* karena membuat *bot* berinteraksi dengan environment yang ada pada *game* untuk memberikan beban pada *server*.

**Keywords:** *stress testing, automation testing, online game*

---