

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman teknologi saat ini mengalami kemajuan yang pesat, karena itu masyarakat cenderung membutuhkan teknologi guna membantu menyelesaikan tugasnya atau sekedar melepas penat dengan bermain *game*. Perkembangan teknologi ini membuat *game* menjadi sangat fleksibel, yang mana awalnya *game* hanya dapat dimainkan pada *console game* namun sekarang *game* dapat dimainkan pada telepon seluler.

GamingAnywhere adalah *cloud game platform* yang memungkinkan *user* untuk memainkan *game* yang berukuran besar tanpa harus melakukan proses instalasi *game* terlebih dahulu, karena proses seperti algoritma dan *rendering* semua ditangani oleh *game server*.

Berbeda dengan *platform game* yang lain GamingAnywhere bersifat *open*, GamingAnywhere juga bersifat *cross-platform* yang membuatnya dapat berjalan pada beberapa sistem operasi. Namun *user* tidak dapat langsung mengakses *game server* untuk bermain *game*, karena *game server* tidak menyediakan *interface* untuk proses *login* dan pemilihan *game*. Saat ini ntuk mengakses *game* yang terdapat pada GamingAnywhere harus menggunakan *command promt*, maka *user* harus menghafal *syntax* yang ada.

Dengan permasalahan diatas, maka dibuatlah sebuah server portal yang menyediakan *interface* untuk proses *login*, pemilihan *game*, dan pembelian *game*. portal server berfungsi untuk meneruskan permintaan *user* ke *game server*. Akhirnya, pengguna terhubung ke *game server* dan mulai bermain.

Portal server ini merupakan perantara yang menghubungkan komunikasi antara *user* dan *server*. Portal server ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan file konfigurasi *game* yang telah disediakan

oleh GamingAnywhere. Pembuatan portal server ini merupakan sarana pembelajaran dalam mengimplementasikan aplikasi menggunakan GamingAnywhere.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan muncul pertanyaan terkait dalam pengerjaan proyek akhir ini, yaitu bagaimana menyediakan sebuah *interface* yang dapat menjembatani komunikasi antara *user* dan *server* GamingAnywhere?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun portal server untuk platform GamingAnywhere sebagai *interface* berbasis *web* yang dapat menghubungkan komunikasi antara *user* dan *game server*.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar sistem dan pengerjaan proyek akhir ini dapat dikerjakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka diperlukan batasan masalah agar langkah pengerjaan menjadi sistematis. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah :

1. Pemanfaatan *GamingAnywhere* sebagai *platform cloud*
2. Tidak membahas keamanan aplikasi
3. Tidak membahas *multiplayer*
4. Fitur server portal meliputi : registrasi, login, pemilihan *game*, dan pembelian game, cek token, *download file*, dan *upload file*
5. Setiap user diberikan default 1000 token untuk membeli game
6. Tidak membahas penambahan token

## 1.5 Definisi Operasional

Portal server merupakan perantara yang menghubungkan *user* dengan *game server* yang dapat meneruskan *request user* pada *game server* dan mengembalikan URL *game server* pada *user*. Portal server dibangun dengan basis *web* yang memiliki fitur registrasi, login, pembelian *game*, cek token, *download file*, dan *upload file*, pemilihan *game* yang kemudian akan diteruskan kepada *game server*, pembelian *game* yang setiap *user* diberikan 1000 token ketika *user* memainkan *game* maka token tersebut akan berkurang. Portal server adalah *interface* yang digunakan untuk proses pemilihan *game* saja, sedangkan untuk menjalankan *game* pada sisi *client user* harus menjalankan aplikasi *client* GamingAnywhere.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan penulis dalam membangun portal server untuk platform GamingAnywhere adalah metode *Classical Life Cycle* atau pada umumnya dikatakan dengan nama metode *waterfall*. Konsep dari metode *waterfall* sendiri adalah melihat suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas ke bawah. Metode *waterfall* secara garis besar memiliki tahapan sebagai berikut : Analisa, *Design*, *Code*, *Testing*, dan *Maintenance*.

### 1. Analisa

Tahapan ini merupakan proses pengumpulan data untuk membangun portal server dengan cara studi literatur maupun melibatkan *user* untuk menjadikan portal server sesuai dengan kebutuhan *user*.

### 2. Design

Tahapan merupakan pembuatan model dari aplikasi yang akan dibuat berdasarkan hasil dari analisa.

### 3. Coding

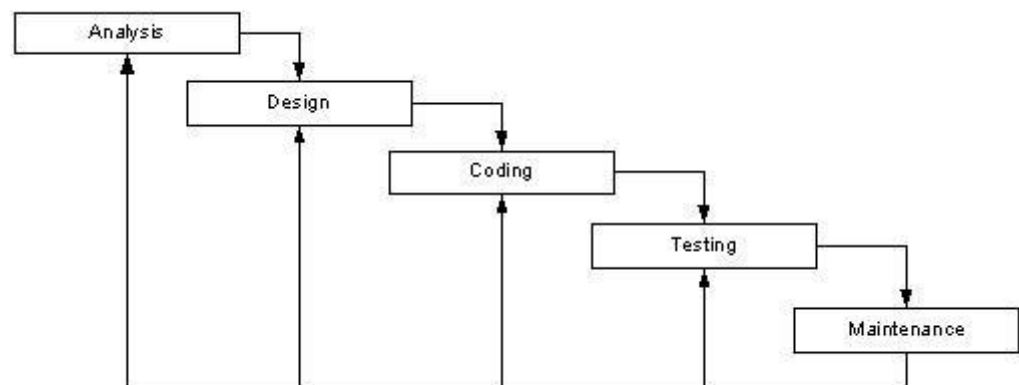
Tahapan ini merupakan implementasi pembuatan portal server dari desain yang telah dibuat sesuai dengan yang *user* butuhkan.

#### 4. Testing

Tahapan testing dilakukan dengan menemukan kesalahan-kesalahan yang telah dibuat untuk kemudian dapat diperbaiki.

#### 5. Maintenance

Tahapan ini tidak ditangani dalam penelitian ini.



Gambar 1. 1 Waterfall

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini akan dijadwalkan sebagai berikut :

Kegiatan	Tahun 2015																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data																				
Perancangan Desain																				
Coding																				
Testing																				
Dokumentasi																				

Gambar 1. 2 Jadwal Pengerjaan