BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang Masalah

PT. Agung Teknologi Sistem adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang game developer yang beralamat di jalan Gelong Baru Tengah No.17 Jakarta Barat. Game yang di dalami secara umum adalah game berbasis online yang dapat di akses melalui komputer maupun handphone berbasis android dan ios. Game ini memiliki sebuah *website* yang menyediakan informasi dan game online yang dapat di akses dengan komputer maupun *smartphone*, dalam *website* ini masih ada beberapa kekurangan sehingga kami disini mengembangkan *website* ini dengan menambahkan fitur yang belum ada dalam *website* ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* perusahaan bahwa *website* tersebut masih memiliki kekurangan yaitu satu user harus memiliki dua *id* untuk dapat mengakses *website* dan game sehingga menyulitkan user dalam melakukan *autentifikasi* user pada *website* maupun pada game. Sistem penjualan *voucher* game saat ini dengan cara mendistribusikan *voucher* tersebut pada outlet-outlet tertentu menyulitkan user karena harus mencari *outlet-outlet* yang ditentukan oleh perusahaan. Dalam permainan game seringkali user mengalami kesulitan dalam menyelesaikan misi dalam level tertentu, baik itu dalam mencari item-item yang dibutuhkan maupun berdiskusi sesama *player* game. Untuk memastikan bahwa user yang ada dalam dunia game dapat menikmati pengalaman secara maksimal. Sebagian besar waktu dihabiskan untuk pengembalian barang yang hilang, penyelesaian bug, dan umumnya membantu user yang mengalami kesulitan. Namun, terkadang tindakan disiplin harus diambil terhadap pemain yang menganggu dan dapat menyebabkan kerusakan pada pengalaman pemain lain atau layanan itu sendiri.

Dengan adanya masalah yang dijelaskan maka dikembangkan *website* game Fantasy Throne dengan fitur tambahan yaitu dapat *login website* dan game menggunakan *single id user*, adanya penjualan voucher secara online, tersedianya forum diskusi, tersedianya fitur *support* dengan tujuan untuk mempermudah user dengan harapan dapat menjadi solusi bagi PT. Agung Teknologi Sistem maupun user pengguna *website* Game Fantasy Throne.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Belum ada sinkronisasi id *website* dan id game.
2. Belum adanya pembelian voucher secara online untuk mengisi *point.*
3. Belum adanya forum diskusi untuk *admin* dan *player*.
4. Belum adanya fitur support untuk user yang mengalami *error* dan *bug.*

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan diatas maka maksud dari penulisan laporan kerja praktek adalah untuk mengembangkan website game di PT. Agung Teknologi Sistem.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari dibangunnya website di PT. Agung Teknologi Sistem adalah :

1. Mempermudah dalam *login website* dan game dengan *single id user*
2. Mempermudah user dalam pembelian voucher game secara online
3. Membuat forum sebagai tempat diskusi *admin* dan *player*
4. Membantu user yang mengalami *error* dan *bug* dalam memecahkan masalah

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Admin dapat mengelola data user yang telah registrasi dalam website
2. Penggunaan satu user name dalam melakukan login pada *website* dan game.
3. Pengelolaan topik data forum dilakukan oleh admin.
4. Pengisian *point* menggunakan *paypal* dan transfer atm.
5. DBMS yang digunakan adalah Mysql dan phpmyadmin.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP berbasis OOP.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang mengambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk medapat data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literature-literartur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topic penelitian.
2. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data di lakukan secara langsung, hal ini meliputi :

   1. Wawancara

      Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil, yaitu bpk.Aji Pamungkas M.Cs selaku Pembimbing Kerja Praktek di PT.Agung Teknologi Sistem.
   2. Observasi

      Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil, dalam hal ini adalah di PT. Agung Teknologi Sistem.

1.5.2 Pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *System Engineering*

   Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analysis*

   Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

3. *Design*

   Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

   Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

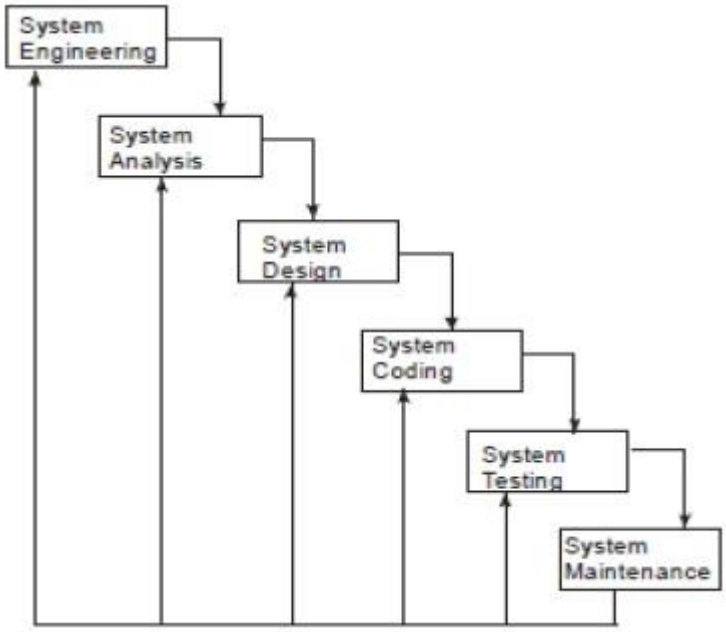
5. *Testing*

   Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*

   Pemeliharaan merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

Tahap – tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1 Waterfall Model [6]

1.6 SistematikaPenulisan

Sistematika penulisan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang kerja praktek, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang profil perusahaan serta dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian sistem.

BAB III HASIL & PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang sedang dibuat untuk mengetahui apa saja yang harus dipenuhi. Mencakup juga penjelasan rancangan hasil dari pengembangan website.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat.