

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi, game online sekarang hadir dengan versi lebih sederhana. Tidak hanya dikembangkan oleh *publisher* besar, namun bisa dikembangkan juga oleh kalangan kecil bahkan perseorangan. Game Online yang dikembangkan oleh perseorangan dan tidak *official* ini sering disebut Game Online Private Server.

Karena terbatasnya sumber daya fisik sebagai server dan juga penyimpanan database game serta biaya yang besar, seringkali menyulitkan pelaku bisnis atau *publisher* untuk mengembangkan game. Namun kini, hadir teknologi virtualisasi dengan bentuk *Virtual Private Server* yang menjanjikan performansi baik serta biaya yang cenderung lebih murah.

Dalam rangka perkembangan Game Online Private Server, maka dibuatlah penelitian ini guna mempelajari proses integrasi jaringan antara *server* dan *client* pada sebuah Game Online. Game yang diintegrasikan menggunakan penerapan teknologi virtualisasi atau private server ini adalah Seal Online yang dibuat oleh *Grigon Entertainment*. Sebuah perusahaan pengembang game besar di Korea.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah virtual private server untuk game online : seal online serta mengintegrasikan jaringannya ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah:

1. Mampu membangun game online : seal online yang menggunakan *virtual private server*.
2. Mampu mengintegrasikan jaringan di server dengan client pada game online : seal online.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Hanya membahas tentang pembangunan *private server* untuk game online : seal online.
2. Hanya membahas tentang integrasi jaringan antara server dan client.
3. Tidak membahas mengenai keamanan *service* pada website.
4. Tidak membahas mengenai pembuatan aplikasi website.
5. Hal yang diujikan adalah pengujian integrasi antara *client* dan *server*, pengujian layanan didalam game, serta pengujian *multiuser*.
6. Menggunakan sistem operasi Microsoft Server 2008 R2 64 bit.
7. Koneksi yang digunakan adalah *Local Area Network (LAN)*.

1.5 Definisi Operasional

Virtualisasi, [1] dalam dunia teknologi informasi bisa berarti banyak hal. Secara umum virtualisasi adalah teknik untuk menyembunyikan karakter fisik suatu sumber daya komputer dari cara yang digunakan oleh sistem lain, aplikasi, atau pengguna untuk berinteraksi dengan sumber daya tersebut.

Virtual Private Server (VPS) adalah [3] teknologi virtualisasi server. Sebuah *physical server* dibagi menjadi beberapa virtual private server sehingga

setiap VPS terlihat dan bekerja seperti sebuah server mandiri yang sebenarnya.

Games Online adalah [4] sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik itu *Local Area Network* (LAN) maupun Internet.

Menurut *Webster Dictionary* edisi tahun 1913 didefinisikan sebagai, “*a contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning stakes: as, a games of chance, games of skill, field games, etc.*”

Seal Online merupakan [5] jenis permainan *fantasy internet game 3D*, di dalam game *user* dapat bertemu dan menikmati bersama petualangan warna – warni dunia *fantasy*.

1.6 Metode Pengerjaan

1. Studi Literatur

Mempelajari tentang teori yang berhubungan dengan Proyek Akhir yang sedang dikerjakan seperti konsep *Virtual Private Server*, *Virtualisasi*, *etc.* Serta literature lainnya seperti *file – file* pendukung pembuatan games online.

2. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan suatu perangkat seperti *software* maupun *hardware* yang digunakan.

3. Perancangan

Tahapan ini bertujuan untuk merancang gambaran topologi yang dibutuhkan.

4. Implementasi

Proses menerapkan sistem yang akan dibangun untuk diujikan.

5. Pengujian

