

## **PEMBUATAN GAME DEVOST DIGITAL CARD BATTLE**

**Raymond Winata**

Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik

keint.erion@gmail.com

**Abstrak-**Card battle merupakan sebuah pertandingan yang menggunakan kartu sebagai alat utamanya, dimana permainan dilakukan oleh 2 atau lebih pemain. Pada keadaan yang nyata (real), pemain yang ingin bermain game card battle akan memiliki keterbatasan tempat dan waktu dalam menentukan lawan mainnya, selain itu pemain dapat merasa bosan dengan lawan yang sama secara terus-menerus, dikarenakan pemain hanya bermain di kalangan disekitar pemain. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menghubungkan pemain tanpa terbatas oleh tempat dan waktu, sehingga pemain dapat dengan mudah memperoleh lawan main serta mendapat relasi dengan banyak pemain.

Melalui tugas akhir ini, dibuatlah sebuah program game yang berbasis web dimana bertujuan untuk membantu pemain dalam mencari lawan bertanding. Pembuatan game ini telah melalui proses analisis terhadap beberapa game card battle. Hasil analisis berupa kelebihan dari game tersebut menjadi landasan penulis dalam kebutuhan pembuatan game ini.

Aplikasi ini memberikan beberapa fasilitas, seperti: pesan dan forum yang dapat digunakan pemain untuk meningkatkan relasi antar pemain, sehingga pemain dapat saling bertukar informasi mengenai game ataupun berbagai keperluan lainnya. Fasilitas tutorial yang juga tersedia bagi pemain yang belum mengetahui cara bermain dalam game ini.

**Kata kunci :** *Card Battle, Multiplayer*

**Abstract-**Card battle is a game that use card as main tool, where the game done by 2 or more players. In a real situation, players who want to play the card battle game will have limited place and time in determining the opponent, furthermore players can get bored with the same opponent continuously, because the players only play among around players. That why requires an application that can connect the player without limited by place and time, so the player can easily find opponents and got relationships with many players.

Through this thesis, program has been made in which a web-based game that aims to assist players in finding opponents. Making this game has gone through a process of analysis from some card battle game. The advantages from results of the analysis is used to making of this game.

This application provides several facilities, such as : messaging and forums that can be used for players to improved relations between players, so players can exchange some information about the game or any other purposes. Tutorial facilities also available for player who do not know how to play in this game.

**Keywords :** *Card Battle, Multiplayer*

## **PENDAHULUAN**

*Card Battle Game* merupakan sebuah game sederhana yang menggunakan kartu sebagai alat utamanya dan biasa dimainkan bersama beberapa orang untuk menciptakan interaksi antar pemain, selain itu mengumpulkan kartu dan menggunakannya untuk mengatur strategi dalam game. Setiap *card battle game* memiliki seperangkat peraturan dasar yang digunakan untuk mengatur cara bermain dan setiap kartu akan memiliki catatan / keterangan tambahan yang menjelaskan efek kartu tertentu yang dapat digunakan pada pertandingan.

*Card battle game* yang bermain secara manual memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya ialah pemain kebanyakan hanya bermain dengan kalangan di sekitar pemain, yang menyebabkan pemain merasa bosan dengan lawan yang sama terus-menerus. Selain itu, kurangnya fasilitas yang memudahkan pemain dalam memperoleh kartu, mengetahui kelebihan dan kekurangan semua kartu yang ada dan juga mencari teman bermain.

Game berbasis web merupakan suatu aplikasi game yang disimpan pada sebuah halaman *website* yang dapat diakses melalui jaringan *internet*, dengan adanya jaringan internet pada sebuah game membuat pemain dapat saling terhubung melalui komputer, sehingga pemain dapat lebih berinteraksi dengan banyak pemain, mendapatkan lawan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi serta dapat memberikan game yang menarik.

Unsur sosial, yang merupakan salah satu faktor penyebab *card battle game* semakin dilupakan akan dilengkapi dalam pembuatan aplikasi ini. Media komunikasi yang dapat meningkatkan unsur sosial tersebut adalah dengan pembuatan aplikasi berbasis web. Dengan aplikasi *card battle game* berbasis web, pemain dapat lebih berinteraksi lebih banyak dengan pemain lainnya, sehingga dapat meningkatkan minat pemain dalam bermain *card battle*.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan terdiri dari langkah-langkah berikut ini:

Rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan game yang dibuat dari berbagai sumber seperti buku, artikel, website (situs) dan berbagai informasi lainnya.

b. Analisis

Dengan melihat dari sistem yang berjalan saat ini, ditemukan permasalahan bahwa terbatasnya lawan bagi pemain, sehingga dapat membuat kemampuan pemain tidak dapat berkembang. Terbatasnya pengetahuan pemain akan keunggulan dan kelemahan kartu dalam card battle game membuat pemain kesulitan dalam bertanding melawan lawan mereka yang menggunakan kartu yang belum diketahui oleh pemain.

Terdapat 2 sistem yang dibuat untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Sistem pertama yang merupakan website card battle itu sendiri dan sistem kedua yang merupakan aplikasi dari card battle game. Masing-masing dari sistem ini akan memiliki fasilitas yang berbeda, di mana fasilitas yang akan dibuat dapat mendukung dalam mengatasi masalah yang ada pada card battle saat ini.

c. Desain

Setelah melakukan analisis sistem, tahapan selanjutnya adalah membuat desain berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan. Desain tersebut meliputi desain proses, desain data, dan desain tampilan. Desain proses ditampilkan melalui flowchart yang akan menggambarkan alur proses yang akan dibuat. Desain data digambarkan melalui ER Diagram yang akan menunjukkan hubungan antara setiap entity yang ada. Sedangkan desain tampilan yang dibuat merupakan desain dari tampilan aplikasi.

d. Implementasi

Menerapkan hasil dari analisis sistem dan desain ke dalam bahasa pemrograman dan pembuatan database. Tahap ini mengimplementasikan database, pembuatan program, mengintegrasikan sistem sehingga saling terkait satu sama lain.

e. Uji Coba dan Evaluasi

Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah sistem ini telah siap digunakan dan bebas dari *error*. Di tahap ini data-data akan dimasukkan ke sistem yang telah

dibuat, uji coba apakah integrasi data berhasil bekerja dengan baik, serta memberi kesempatan pada pengguna untuk mencoba sistem tersebut serta kemudian mengevaluasi apakah hasil dari sistem tersebut telah sesuai dengan kebutuhan. Apabila ada kekurangan, maka akan diperbaiki dan diuji serta evaluasi sampai berhasil mendapatkan sistem yang dibutuhkan.

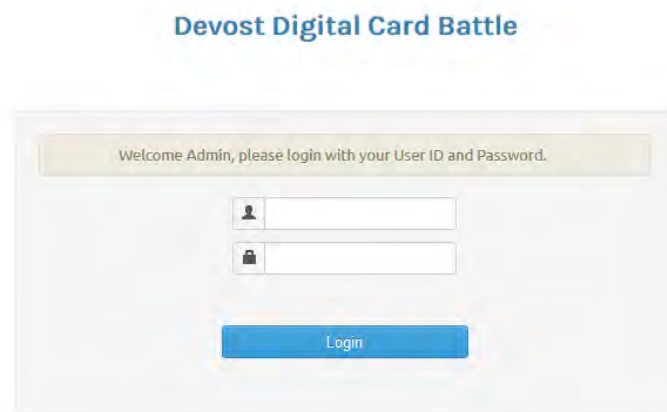
f. Penyusunan Laporan

Melakukan penyusunan portofolio dan laporan penelitian berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan penelitian ini mulai dari tahap pengumpulan data sampai dengan tahap uji coba dan evaluasi.

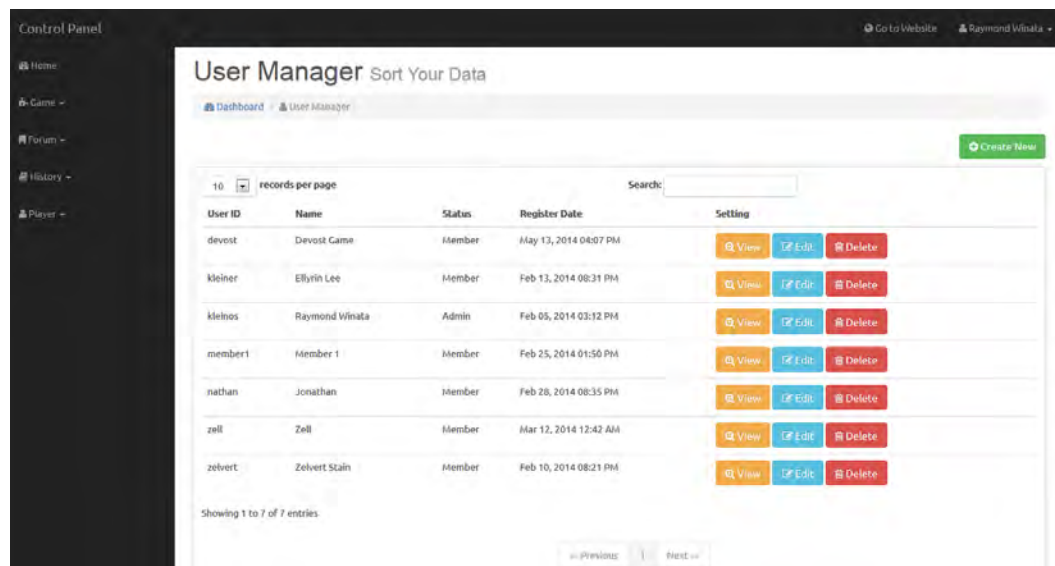
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hak akses merupakan hal yang penting dalam penggunaan aplikasi. Setiap pengguna memiliki hak akses yang berbeda-beda sesuai dengan perannya masing-masing. Hak akses pada aplikasi ini terbagi menjadi dua, yaitu hak akses administrator dan pengguna. Hak akses sebagai administrator dapat mengakses semua menu pada aplikasi ini, sedangkan pengguna hanya dapat mengakses menu yang berada pada frontend.

Sistem dibuat berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman php, javascript, dan ajax. Basis data aplikasi ini menggunakan MySQL, sedangkan untuk game devost sendiri menggunakan flash. Aplikasi ini dibuat dengan dua tampilan yakni halaman backend dan halaman frontend. Halaman backend merupakan halaman bagi pengguna yang memiliki hak akses administrator. Sebelum masuk ke dalam backend, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Form login digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke dalam halaman utama, setelah admin berhasil masuk ke dalam halaman utama, maka admin dapat melakukan pengaturan terhadap master data. Menu master bertujuan untuk membantu admin dalam melihat, menambah dan mengubah data seperti kartu, coin, topik, kategori dan pengguna.

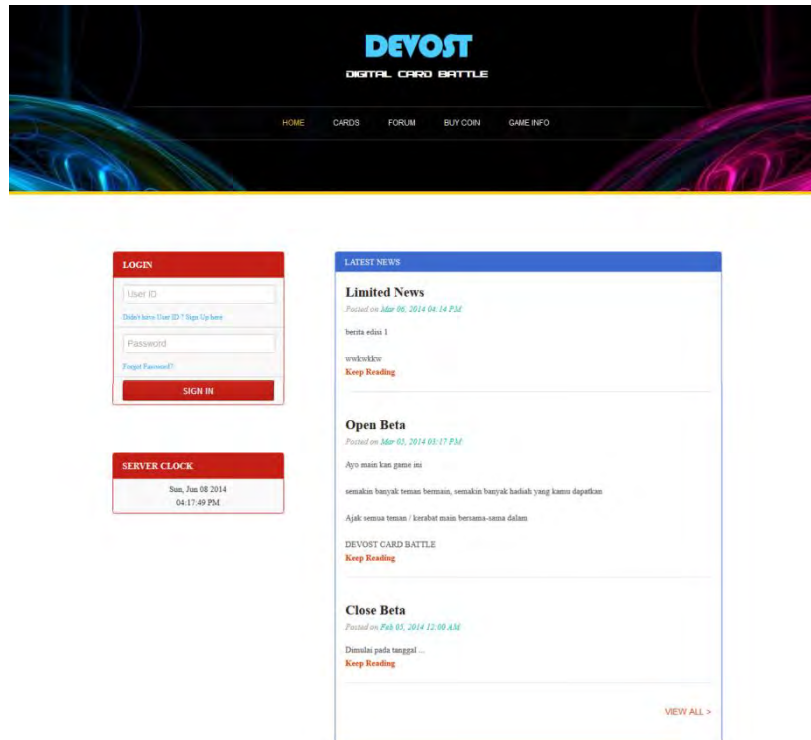


Gambar 1. Tampilan Halaman Login

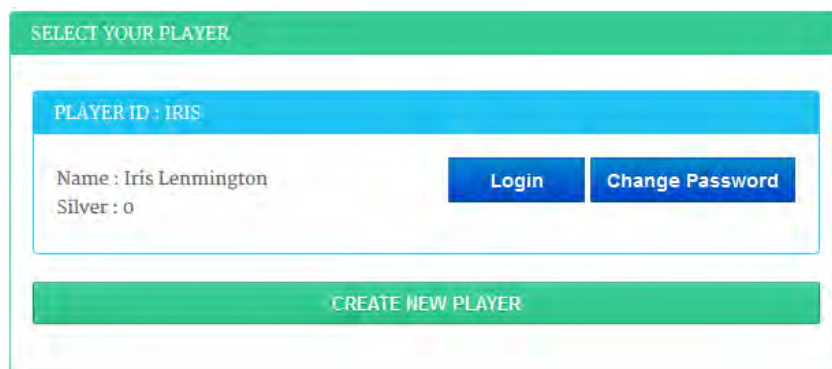


Gambar 1. Tampilan Halaman Master Pengguna

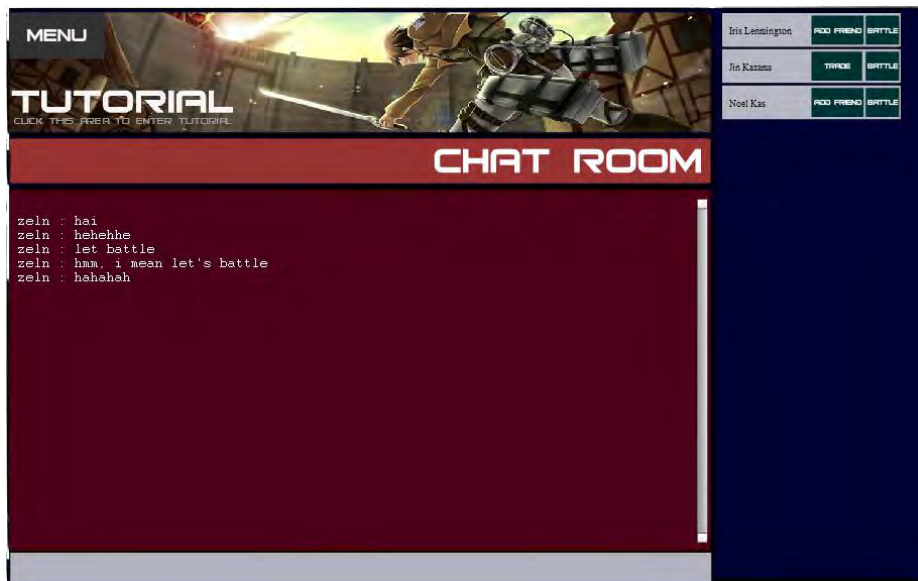
Pada halaman frontend, pengguna dapat melakukan login sebagai pemain untuk dapat masuk kedalam game. Dalam game devost ini tersedia fasilitas dimana pemain dapat bertemu dengan pemain lain serta melakukan pertandingan dengan pemain yang mempunyai status “*Online*”



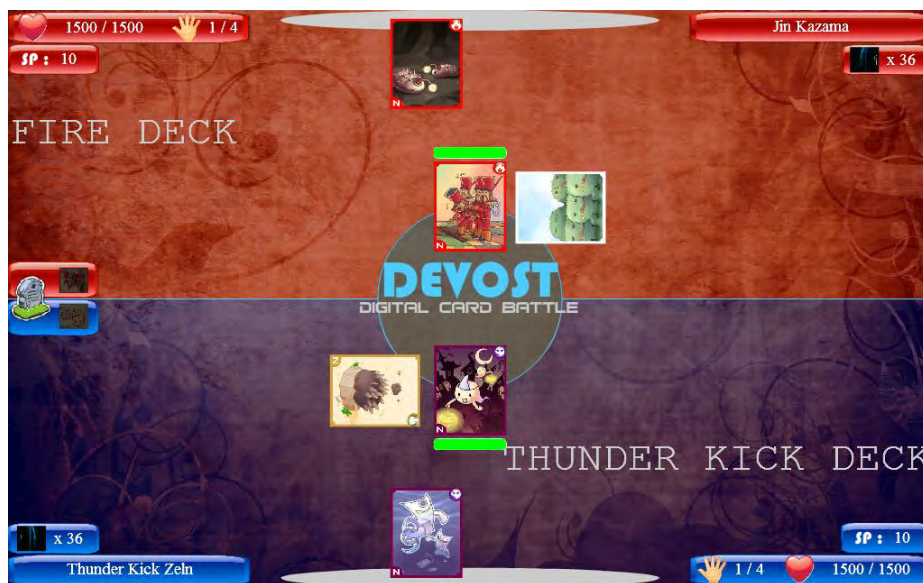
Gambar 2. Tampilan Halaman Frontend



Gambar 3. Tampilan Halaman Login Pemain



Gambar 4. Tampilan Halaman Lobby Game

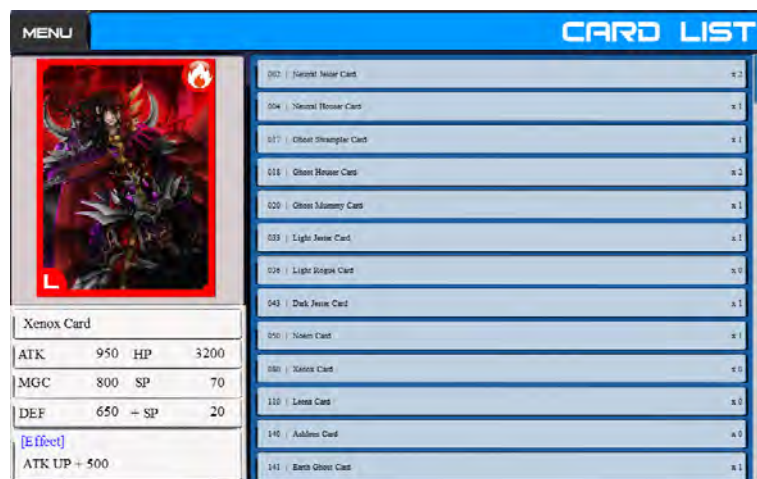


Gambar 5. Tampilan Halaman Pertandingan Game

Dalam game pemain juga dapat melakukan pembelian kartu, melihat daftar kartu, mengatur kartu, menambahkan pemain sebagai teman dan mengirim pesan ke teman.



Gambar 6. Tampilan Halaman Pembelian Kartu



Gambar 7. Tampilan Halaman Daftar Kartu



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengaturan Kartu



Untuk melakukan validasi terhadap game devost card battle yang dibuat dilakukan uji coba terhadap 15 orang responden yang merupakan pengguna yang pernah bermain game card battle sebelumnya. Setelah mencoba game devost card battle yang dibuat, responden diminta untuk mengisi kuesioner sesuai dengan pendapat responden masing-masing. Berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa game devost card yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu dapat membantu pemain dalam mencari lawan main dan dapat memberikan banyak relasi dengan pemain lain.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan game ini berdasarkan uji coba dan evaluasi, antara lain:

- a. Dengan game Devost Card Battle ini pemain dapat bermain dan berinteraksi lebih banyak dengan pemain lainnya dibandingkan dengan pemain yang hanya bermain dengan kalangan di sekitar pemain.
- b. Game Devost Card Battle yang dibuat dapat membantu mempermudah pemain dalam membeli / mendapatkan kartu yang mereka inginkan, dikarenakan adanya fitur Shop yang dapat diakses oleh semua pemain.

Saran yang dapat diberikan oleh penulis, antara lain:

- a. Peningkatan kualitas multimedia seperti animasi, gambar dan suara.
- b. Fitur multi-language, contoh : Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adams, Ernest; Andrew Rollings (2006). *Fundamental of Game Design*. Prentice Hall.

J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed. 1953).

Kartono, 1994. *Teori Permainan*. Yogyakarta: Andi Offset.

Minister Ndru, 2008. *Pengertian Multimedia* (Updated 21 Februari 2008)

Available at : <http://blank91.wordpress.com/2008/02/21/pengertian-multimedia/>

[Accessed 10 Juni 2014]