

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sedemikian cepatnya memaksa manusia untuk tetap mengupdate dirinya dengan hal – hal baru. Manusia yang memiliki kemampuan untuk berkembang membutuhkan cara – cara yang efektif dan efisien dalam mengupdate kemampuan dirinya.

Salah satu cara dan sarana untuk mempermudah manusia dalam memperluas dan mengembangkan pengetahuannya yaitu dengan mengenal yang namanya internet atau jaringan komputer. Dengan adanya internet atau jaringan komputer tersebut, manusia akan mendapatkan apa yang sebuah pengalaman yang tak terduga banyaknya, hamper semuanya ada di dalam internet. Di samping ilmu pengetahuan, masih banyak hal yang bisa didapatkan didalamnya. Salah satu diantaranya yaitu hiburan ada banyak katagori yang masuk dalam hiburan yang tentunya tersedia di dalam sebuah internet atau jaringan komputer. Dan yang dimaksud disini adalah hiburan dalam bentuk permainan.

Kecanggihan teknologi sekarang yang disebut suatu jaringan komputer ( *network* ),dengan fasilitas ini memungkinkan sebuah permainan dapat dimainkan di dalamnya yang terkoneksi dengan komputer lain. Sehingga permainan tersebut dapat dijalankan dengan siapa saja yang termasuk didalam satu jaingan komputer tersebut, dengan kata lain *Local Area Network (LAN)*.

Berdasarkan uraian singkat di atas, penulis bermaksud untuk merancang sebuah perangkat lunak yaitu sebuah permainan Checkers

## **1.2 Rumusan Masalah**

Merujuk dari latar belakang pemilihan judul, yang menjadi permasalahan penulis adalah bagaimana seseorang dapat memainkan permainan Checkers dengan lebih dari satu komputer yang terhubung melalui sebuah jaringan Local Area Network.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah atau ruang lingkup dalam permasalahan merancang perangkat lunak ini antara lain :

1. Permainan dapat dimainkan setelah dua komputer atau pun lebih, sudah terkoneksi dengan komputer lainnya.
2. Permainan dapat dimainkan jika pemain lebih dari satu
3. Jika permainan menggunakan batas waktu, maka pemain hanya mendapatkan kesempatan bermain sesuai dengan batasan waktu yang telah di tentukan, jika melebihi waktu yang tersediakan maka dengan cara otomatis giliran akan berganti pada pemain lainnya.
4. Permainan terdiri dari duah level, level untuk pemula dan level untuk yang sudah ahli dalam permainan Checkers.
5. Warna biji Checkers terdiri dari warna biru, kuning dan merah.

6. Biji Checkers hanya dapat di jalankan sesuai langkah-langkah yang di bolehkan oleh sistem.

#### **1.4 Metodologi Perancangan**

Metodologi perancangan pembuatan perangkat lunak permainan ini antara lain :

1. Mempelajari dan memahami terlebih dahulu cara kerja permainan Checkers.
2. Mempersiapkan aplikasi software microsoft visual basic yang telah dilengkapi microsoft web publishing.
3. Mempersiapkan aplikasi software adob photoshob.
4. Merancang tampilan dasar permainan Checkers
5. Implementasi perangkat lunak permainan Checkers dalam jaringan
6. Membuat koneksi komputer LAN

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan penyusunan skripsi ini yaitu perangkat lunak yang telah dirancang, dapat dimaikan dalam suatu jaringan komputer melaui Local Area Network.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari penyusunan tugas akhir ( skripsi ) ini yaitu :

1. Sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang mampu penulis buat.
2. Sebagai dasar pengembangan permainan yang manual menjadi sebuah perangkat lunak yang berbasis pada sebuah jaringan komputer.
3. Sebagai sarana hiburan yang dapat mengasah daya pikir manusia yang di sini memerlukan strategi jitu untuk mencapai kemenangan dalam permainan