

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam dunia pengembangan game server Grand Thef Auto V (GTA5) dan FiveM, server menjadi komponen yang sangat penting. Server harus mampu menangani banyak pemain yang terhubung secara bersamaan dan memproses data dengan cepat dan akurat. Namun, meskipun pengembang game telah melakukan tes yang intensif, masih mungkin terjadi kesalahan atau error, bug, crash pada server yang dapat mempengaruhi kinerja game dan pengalaman pemain. Identifikasi dan perbaikan error di game server menjadi kunci penting untuk menjaga agar server tetap berjalan dengan baik dan memastikan pengalaman bermain yang lancar bagi pemain dan tidak merugikan juga bagi pemilik game server. Hal ini memerlukan tim pengembang yang terampil dan berpengalaman dalam mengelola game server, serta memiliki pemahaman yang baik tentang masalah yang mungkin terjadi dan bagaimana cara menyelesaikannya. Pengembang game server dapat melakukan identifikasi dan perbaikan error di server dengan beberapa cara, seperti memantau log server, console game, cmd server, print data, melakukan tes beban pada server, dan mengumpulkan umpan balik dari pemain. Dari data yang dikumpulkan, tim pengembang dapat menentukan sumber masalah dan mengambil tindakan yang diperlukan, seperti meningkatkan kapasitas server, melakukan perbaikan kode, memperbarui esx framework, dan artifact atau memperbarui perangkat lunak server. Dalam pengembangan game server yang sukses, identifikasi dan perbaikan error di server merupakan proses yang terus-menerus. Tim pengembang harus selalu siap untuk menangani masalah yang muncul dan meningkatkan server untuk memenuhi kebutuhan pemain yang semakin meningkat. Hal ini dapat membantu meningkatkan kepuasan pemain, memperluas basis pengguna, dan mengoptimalkan pendapatan dari game tersebut. Maka dari itu penulis membuat penelitian ini bertujuan untuk bagi para pengembang game server Grand Thef

Auto V (GTA5) dan FiveM bisa memperbaiki secara mandiri tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak untuk game server dan menjadi pembelajaran bagi pengembang game server Grand Thef Auto V (GTA5) dan FiveM yang baru memulai atau yang lama tapi tidak tau cara mengatasi masalah tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah ini adalah para pengembang game server yang sulit untuk melakukan perbaikan dan tidak mengerti cara mengetahui dan membaca masalah terhadap crash, bug, dan error di game server Grand Thef Auto V (GTA5) dan FiveM

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu agar memudahkan para pengembang game server yang pemula atau yang lama untuk dapat memperbaiki, mengatasi, dan membaca error secara mandiri tanpa harus bingung dan mengeluarkan biaya yang banyak untuk menggunakan jasa perbaikan tersebut. Karena game server ini juga menggunakan Bahasa pemograman dasar. Yang ada Sebagian orang tidak mengerti dengan Bahasa tersebut atau bukan dari bidangnya mereka melalukan autodidak dengan cara melihat youtube atau melihat penelitian seperti yang dibuat oleh penulis.

## **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat pertama dari penelitian ini dapat membantu mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki error.
- b. Manfaat kedua yaitu memudahkan dan dimengerti oleh pengembang game server Grand Thef Auto V (GTA5) dan FiveM yang baru memulai atau bagi pemula.

- c. Manfaat ketiga pengembang dapat memastikan bahwa game berjalan dengan lancar dan mengurangi bug dan kesalahan yang terjadi di game server
- d. Manfaat keempat agar game server yang dibuat bisa bikin nyaman untuk player yang bermain.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memudahkan dalam penyusunan tugas akhir maka perlu di tentukan sistematika penulisan yang tersusun dengan baik sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab pertama mencakup uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab kedua ini merupakan hasil tinjauan pustaka yang berisi penelitian terdahulu dan teori tentang identifikasi dan perbaikan error di game server dan refrensi yang terpercaya.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ketiga ini menjelaskan proses penelitian dan metode penelitian yang digunakan untuk identifikasi dan perbaikan error di gane server, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan. serta pengumpulan hasil yang di dapat.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat ini menjelaskan semua hasil dari melakukan tahapan penelitian, analisis, hasil testing hingga hasil implementasi.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab kelima ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diambil dari hasil selama penelitian yang dihubungkan dengan tinjauan penelitian. Serta saran untuk pengembangan penelitian yang serupa kedepannya.