

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini *game online* sudah banyak dijumpai di berbagai konsol *game*, terutama pada *mobile* atau *smartphone*. *Game online* banyak dijumpai dengan pembelian *item* di dalam *game*-nya, dari yang harganya murah sampai mahal sekalipun. Tak jarang para pemain juga banyak yang berminat membeli *item* di dalam *game online* yang dimainkan.

Summoners War adalah *game mobile* RPG yang bersifat *turn based strategy*. Dalam *Summoners War* terdapat monster-monster yang bisa didapatkan oleh pemain melalui proses *summon* monster menggunakan *scroll* yang ada. Tingkat kualitas monster yang didapat berbeda-beda tergantung *scroll* nya. Di antaranya *Unknown Scroll, Mystical Scroll, Fire Scroll, Water Scroll, Wind Scroll, Light and Dark Scroll, Legendary Scroll, dan Transcendence Scroll*. Tidak mudah bagi pemain untuk mendapatkan *scroll*.

Scroll bisa didapat melalui *Dungeon* dan *Trial of Ascension* secara gratis, beli di *Magic Shop, Arena Shop* dan *Guild Shop* memakai mata uang dalam game, atau membeli *scroll* memakai uang. Beberapa pemain menggunakan uangnya untuk membeli *scroll*. Pemain yang tidak membeli *scroll* harus menunggu lama untuk mendapatkan *scroll* tiap bulannya. Beberapa pemain ada yang tidak sabar untuk mendapatkan monster yang diinginkan.

Summoner War Summon Simulator adalah aplikasi simulasi *summon* atau mendapatkan monster. Monster yang didapat berdasarkan pada game “*Summoners War*” terdiri dari monster bintang tiga sampai monster bintang lima. *Scroll* yang tak terbatas memungkinkan pengguna untuk melakukan *summon* terus menerus, namun ada batasan dalam jumlah monster yang didapat. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi *Summoners War Summon Simulator* untuk memberi perkiraan seberapa banyak *scroll* yang dibutuhkan untuk mendapatkan monster tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi pemain "*Summoners War*" adalah kesempatan mendapatkan monster bintang 4 dan bintang 5 kecil. Jumlah *scroll* yang didapat dari dungeon sedikit sehingga pemain hanya mendapat sedikit jumlah *summon* yang dapat dilakukan.

1.3 Batasan Masalah

Jumlah hari yang diperlukan pemain beragam, tergantung kecepatan *farming* dan keberuntungan pemain dalam mendapatkan *scroll*. Hanya terdapat 4 *scroll* yang dapat di-*summon*, yaitu *Mystical Scroll* (*3 ~ 5), *Light and Darkness Scroll* (*3 ~ 5), *Legendary Scroll* (*4 ~ 5), dan *Transcendence Scroll* (*5).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk memberikan estimasi jumlah *scroll* yang dibutuhkan untuk mendapatkan monster bintang 4 atau bintang 5 sehingga pemain mendapatkan gambaran berapa lama waktu yang diperlukan untuk mendapatkan jumlah *scroll* tertentu.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Pengguna dapat memperkirakan berapa jumlah *scroll*, waktu, dan biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan monster bintang lima.
- b. Pengguna dapat mempunyai pengalaman ketika mendapatkan monster langka berlemen *light* atau *dark*.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.