

ABSTRACT

Game application is one of the most excited application for many computer user. Unfortunately there is so difficult, to find games that inspired by traditional games from Indonesia. And because of that reason, the writer develop a game application by using **Javanese Chess** game concept.

In the analysis and design phase, the software development using waterfall software development methodology, by using application design modeling with UML (Unified Modeling Language) diagram, such as Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram and Sequence Diagram. In the implementation phase, the application using web based programming tools, PHP 5.1.2 and MySQL 5.0.18 as the database. And at the testing phase, the game application development using Black box testing methods.

The product of the software development is a multi player web based game application, which have centralized storage media in a database server for a better data integrity, and named as **Web Javanese Chess (Catur Jawa Web)**.

Beside a multiplayer game fitur such as sign up and user log in, create and join game, this game application also having an automatic game statistic data report, so every player could see the game statistic data for every registered player.

Keyword: Game application, Javanese Chess, waterfall software development methodology, UML (Unified Modelling Language), Web Javanese Chess, user, player.

ABSTRAK

Aplikasi game merupakan salah satu jenis aplikasi yang sangat digemari oleh banyak pengguna komputer. Namun sangat disayangkan jarang ditemukan game-game tradisional yang berasal dari Indonesia. Oleh karena itulah penulis mengembangkan sebuah aplikasi game dengan menggunakan konsep permainan *Catur Jawa*.

Dalam perancangannya penulis menggunakan metodologi rekayasa perangkat lunak *waterfall*, yaitu dengan pemodelan perancangan aplikasi pada diagram UML (*Unified Modelling Language*) diantaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*. Pada tahap implementasi penulis menggunakan perangkat pemrograman berbasis web, PHP versi 5.1.2 serta menggunakan basis data MySQL versi 5.0.18. Sedangkan pengujian terhadap aplikasi game dilakukan dengan metode *blackbox testing*.

Produk dari pengembangan tersebut adalah sebuah aplikasi game *multi player* berbasis web, yang menggunakan media penyimpanan terpusat didalam sebuah *database server*, dan dinamakan "***Web Javanese Chess (Catur Jawa Web)***".

Selain fitur-fitur game *multiplayer* seperti *sign up* dan *log in user*, *create* dan *join game*, pada aplikasi game ini juga terdapat pencatatan data statistik pemain, sehingga setiap pemain dapat melihat data statistik permainan dari seluruh pemain yang terdaftar.

Kata kunci: Aplikasi game, *Catur Jawa*, metodologi rekayasa perangkat lunak *waterfall*, UML (*Unified Modelling Language*), *Web Javanese Chess (Catur Jawa Web)*, *user*, pemain.