

## ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI GAME PUBLISHING FORUM

Nirwan Ramdani<sup>1</sup>, Budi Maryanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer LIKMI

[nirwan.nrs@gmail.com](mailto:nirwan.nrs@gmail.com)<sup>1</sup>  
[budimaryanto@likmi.ac.id](mailto:budimaryanto@likmi.ac.id)<sup>2</sup>

---

### ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan *game-market* terbesar di Asia Tenggara dan menempati posisi ke-16 di dunia dengan nilai penjualan sebesar 1.92 *billion* USD pada akhir tahun 2021 [1]. Namun belum banyak produk *game* buatan *developer* Indonesia yang menembus pemasaran pada media *Google Play* dan media lainnya yang sejenis. Ini menunjukkan bahwa pangsa pasar *game* di Indonesia cukup luas, tetapi *game* buatan lokal belum mampu bersaing dengan *game* dari luar. Untuk itu dibutuhkan sarana yang dapat memfasilitasi para *game developer* Indonesia agar bisa lebih berkembang.

*Game publishing forum* merupakan tempat bagi pengembang untuk membantu melakukan pengembangan sekaligus promosi, menerima *feedback* dari pengguna dan menjelaskan produk *game* yang dikembangkan. Dalam artikel ini akan dipaparkan proses analisis dan perancangan untuk aplikasi *game publishing forum*.

Kata kunci : *game developer, game publishing, game publishing forum*

---

### 1. PENDAHULUAN

*Game* merupakan salah satu media hiburan yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Menurut *allcorrectgames.com*, Indonesia adalah negara dengan *game-market* terbesar di Asia Tenggara dan menempati posisi ke-16 di dunia dengan nilai penjualan sebesar 1.92 *billion* USD pada akhir tahun 2021 [1]. Namun di sisi lain, belum banyak produk *game* buatan *developer* (pengembang) Indonesia yang menembus pemasaran pada media *Google Play* dan media lainnya yang sejenis. Ini menunjukkan bahwa pangsa pasar *game* di Indonesia cukup luas, tetapi *game* buatan lokal belum mampu bersaing dengan *game* dari luar.

Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya promosi yang dilakukan pengembang *game* di Indonesia. *Game* yang sebenarnya memiliki peluang untuk berkembang, gagal untuk melanjutkan pengembangannya dikarenakan kurangnya pemain yang dimiliki atau dianggap tidak ada peminat.

Beberapa permasalahan lain yang juga sering muncul adalah :

- Banyak pengembang *game* baru yang ingin mencoba mengembangkan *game* namun masih ragu jenis *game* yang diminati.
- Budget* yang rendah bagi pengembang *game* pemula dalam mempromosikan *game* yang dibuat.
- Banyak pemain *game* Indonesia yang mempunyai minat untuk menjadi pengembang *game* namun belum tahu akan memulai dari mana.

- d. Sulit untuk memperoleh masukan dalam penyempurnaan *game* yang dibuat oleh pengembang *game* pemula.

Untuk itu dibutuhkan sarana yang dapat memfasilitasi para *game developer* Indonesia agar bisa lebih berkembang. *Game Publishing Forum* merupakan tempat bagi pengembang untuk membantu melakukan pengembangan sekaligus promosi, menerima *feedback* dari pengguna dan menjelaskan produk *game* yang dikembangkan.

## 2. TAHAPAN GAME PUBLISHING

John P. Flynt, Ph.D dalam “*Software Engineering for Game Developers*” [2] menjelaskan bahwa sebelum *game* dirilis atau diterbitkan sepenuhnya, ada beberapa tahapan dalam perilisan sebagai berikut :

a. *Prerelease*

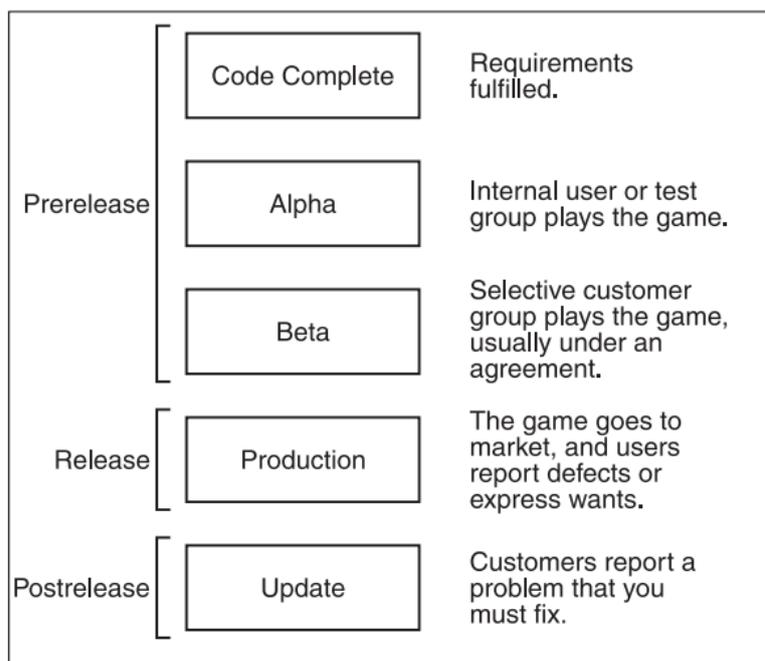
Bagian ini terdiri atas 3 tahapan, yaitu penyelesaian pengkodean, tahap *alpha* dan *beta*.

b. *Release*

Pada bagian *release* ada tahap produksi, yaitu tahap dimana *game* dijual dipasaran, dan pengguna melaporkan masalah dan hal yang ingin atau ditambahkan pada *game*.

c. *Postrelease*

Pada bagian *postrelease* ada tahap *update*, yaitu tahap dimana pengguna melaporkan masalah yang harus segera diperbaiki oleh pengembang.



Gambar 1. Tahapan Perilisan Aplikasi Game [2]

## 3. KEBUTUHAN FUNGSIONAL APLIKASI

Dengan mengacu pada deskripsi tahapan perilisan menurut John P. Flynt, berikut ini adalah kebutuhan fungsional pada aplikasi *game publishing forum* :

- Pengguna dan pengembang dapat melakukan pendaftaran pada aplikasi.
- Terdapat sistem *rating* untuk memberi penilaian terhadap suatu *game*.
- Pengembang dapat melakukan personalisasi terhadap halaman *game*.
- Tersedianya fitur komentar untuk memberikan *feedback* dari pengguna ke pengembang.
- Dilengkapi fitur admin untuk mengatur produk *game* serta pengguna yang ada pada aplikasi.

#### 4. PERANCANGAN APLIKASI

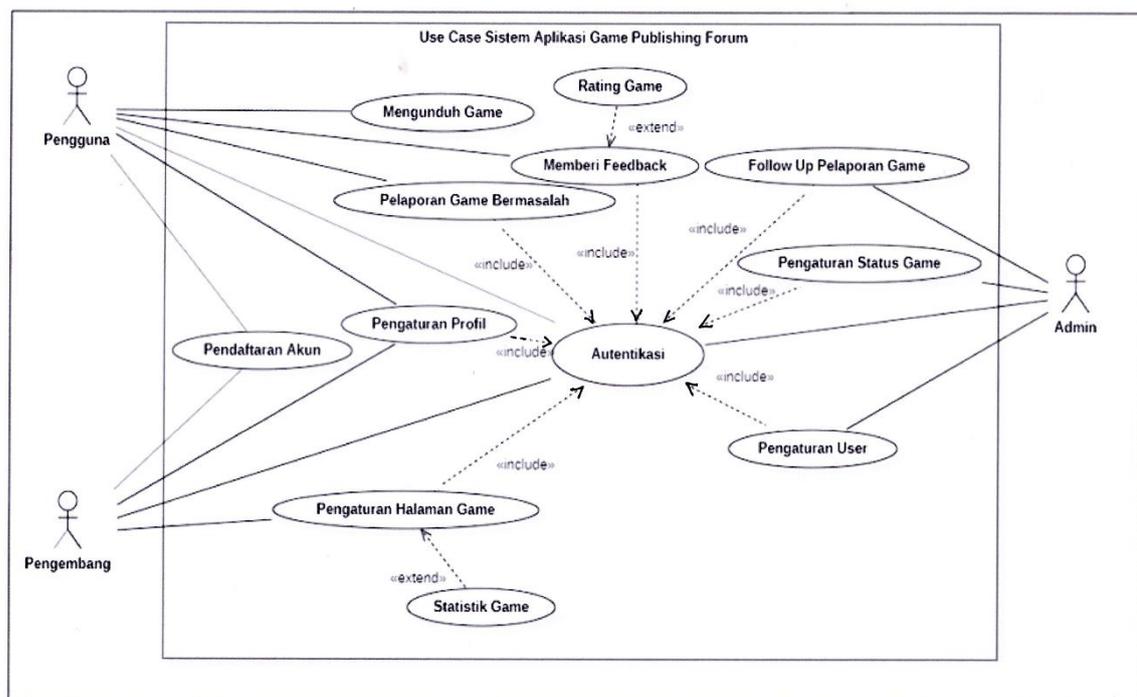
Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi *game publishing forum* adalah *object oriented method*. Sedangkan untuk perangkat pemodelannya memakai UML (*Unified Modeling Language*). Model rancangan aplikasi berupa *use case diagram*, *class diagram*, dan rancangan *interface* (antarmuka).

##### 4.1 USE CASE DIAGRAM

*Use case diagram* menggambarkan proses/fitur utama aplikasi. Ketika aplikasi dibuka, pengguna dapat langsung mengunduh *game* tanpa autentikasi/*login*. Namun untuk memberi *feedback* dan melaporkan *game* bermasalah, pengguna diharuskan untuk melakukan autentikasi terlebih dahulu. Proses autentikasi hanya bisa dilakukan setelah pengguna/pengembang membuat/ memiliki akun.

Pengembang diwajibkan melakukan autentikasi terlebih dahulu untuk membuat dan mengatur halaman *game*, memberi informasi detail lebih lanjut tentang *game* yang dibuat serta melihat statistik *game*.

Admin dapat *me-review* laporan yang telah *di-submit* oleh pengguna untuk ditindaklanjuti, serta mengubah status halaman *game* menjadi tidak aktif jika dianggap bermasalah atau karena hal lainnya.



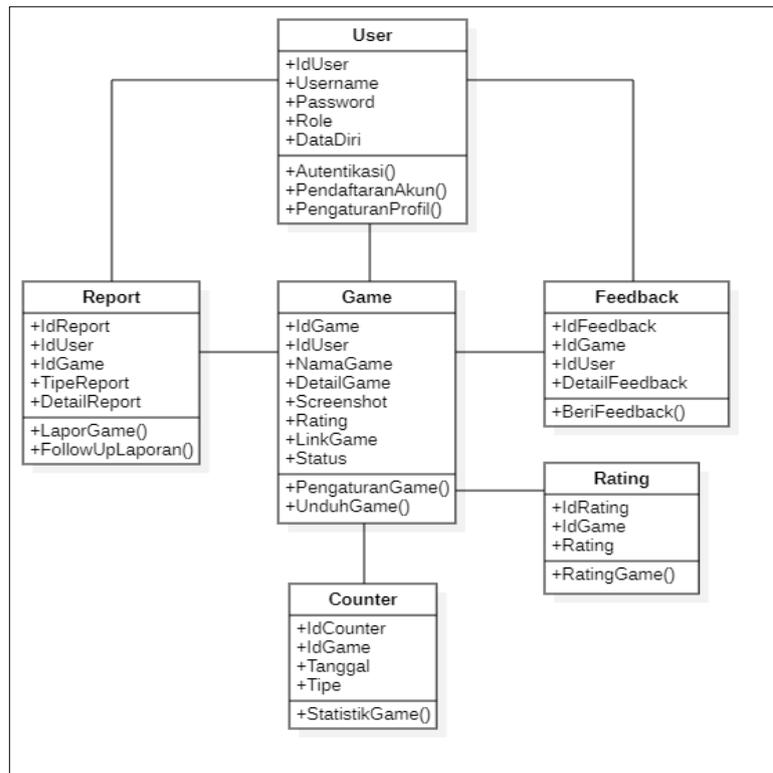
Gambar 2. Use Case Diagram

##### 4.2 CLASS DIAGRAM

Pada saat aplikasi dibuka, pengguna dapat mengunduh *game* pada *class Game*, atau membuat akun serta proses autentikasi atau *login* akun pada *class User*, pengguna juga dapat memberi *feedback* pada *class Feedback*, pemberian *rating* ada pada *class Rating*, dan untuk melaporkan *game* bermasalah ada pada *class Report*.

Pengembang dapat membuat dan menambah detail halaman *game* seperti yang ada pada *Class Game* dan dapat melihat statistik *game* (banyaknya unduhan, banyaknya akses pengguna ke halaman *game*) pada *Class Counter*.

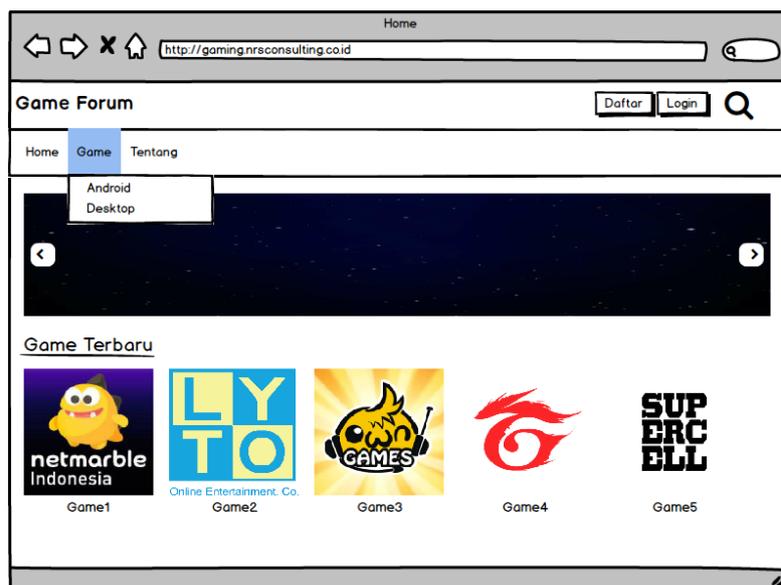
Sedangkan Admin dapat mem-*follow-up* laporan yang telah masuk pada *class Report*, mengubah status *game* seperti yang ada pada *class Game*, melihat jumlah pengguna, pengembang, melihat jumlah halaman *game* dan mengubah status aktif *user*. Akun pengguna, pengembang dan admin disatukan dalam *class User* namun berbeda *role*.



Gambar 0. Class Diagram

### 4.3 RANCANGAN ANTAR MUKA

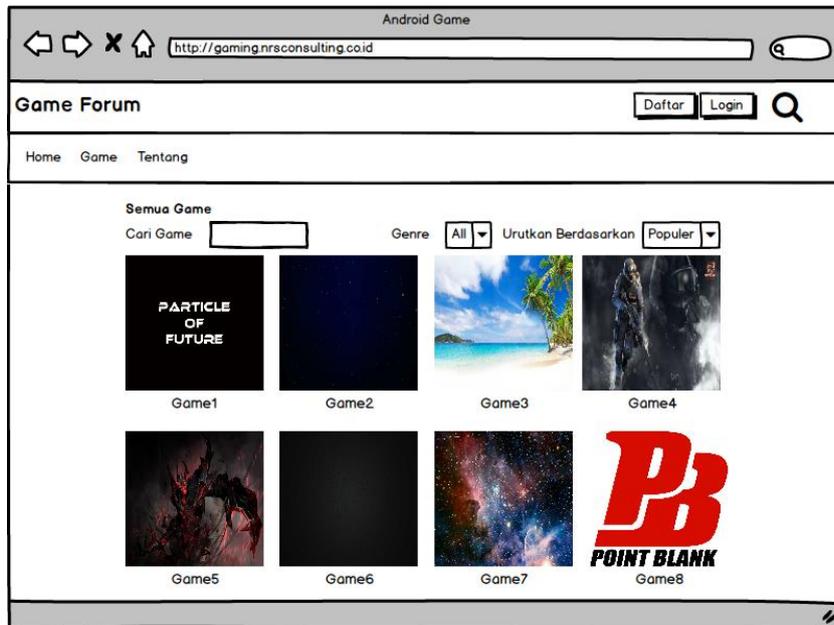
Tampilan awal saat halaman aplikasi dibuka, pada menu Home (Gambar 4) ada *slider*, dan daftar game terbaru. Pada menu *Game* (Gambar 4) akan ada dua pilihan sistem, yaitu Android atau Desktop.



Gambar 4. Antarmuka Home

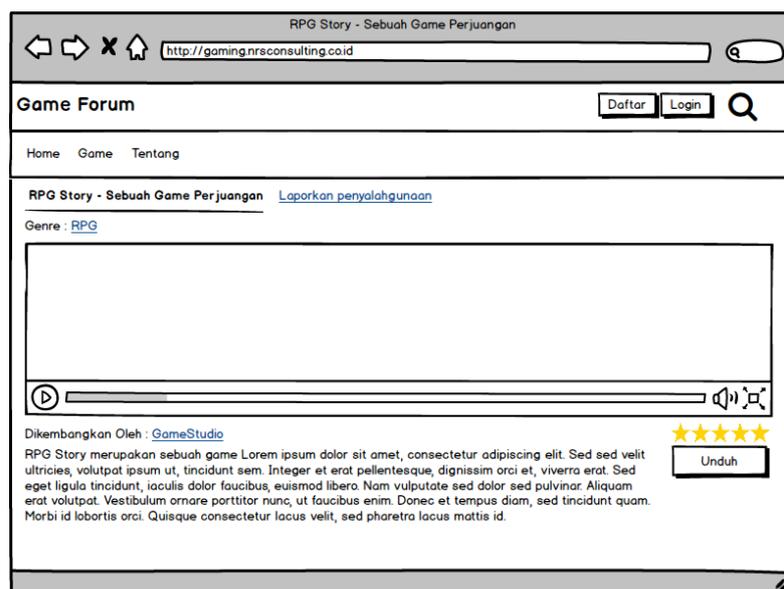


Gambar 5. Antarmuka Pilihan Game



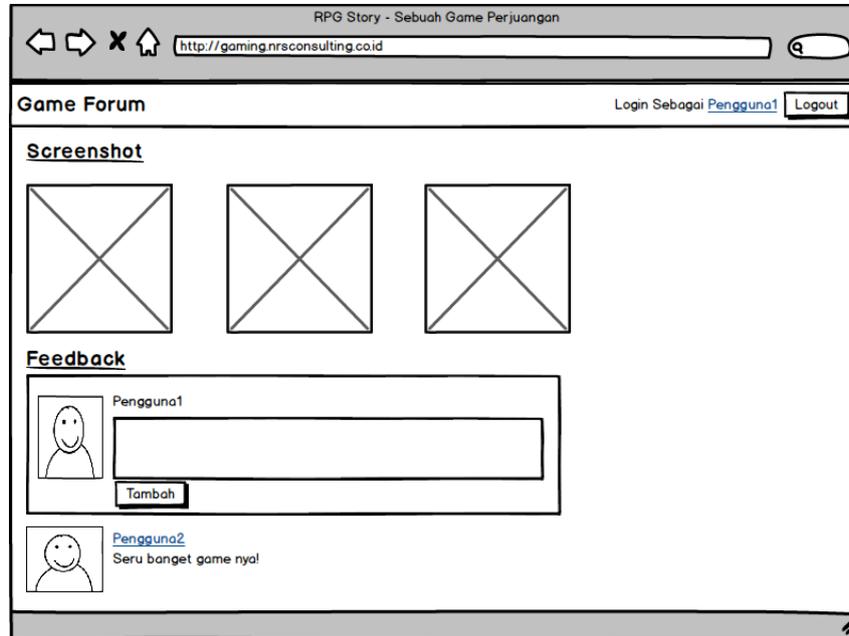
Gambar 6. Antarmuka Daftar Game

Dalam daftar *game* (Gambar 6), pengguna dapat memilih genre di menu sebelah kiri daftar *game*. Pada *ComboBox* diatas daftar *game*, pengguna juga dapat menyortir daftar *game* berdasarkan kriteria yang ada (*Populer*, *Terbaru*, *Update Terbaru*).



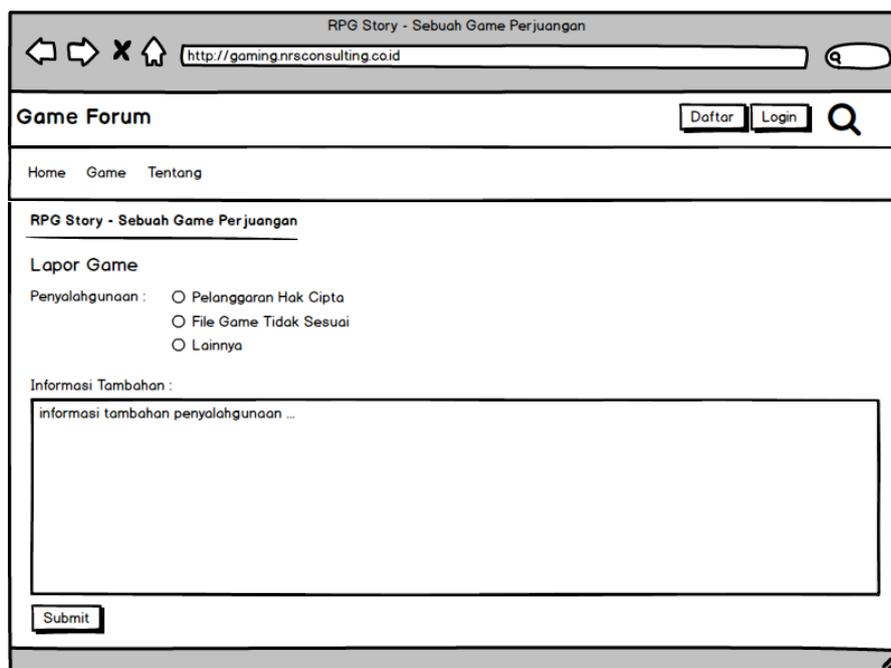
Gambar 7. Antarmuka Detail Game

Pada saat pengguna mengklik salah satu *game* di daftar *game*, maka sistem akan mengarahkan kepada halaman *game* yang dipilih (Gambar 7). Jika pengembang mengisi seluruh detail (*video*, *screenshot*) maka tampilan akan terisi seluruhnya. Pada halaman ini juga ada tombol untuk langsung mengunduh *game*, dan tersedia link untuk melaporkan penyalahgunaan.



Gambar 8. Antarmuka Detail Game 2

Jika halaman di-*scroll* ke bawah (Gambar 8), maka akan ada bagian *screenshot* dan *feedback*, pengguna yang sudah login dapat menambahkan *feedback* pada *game*, dan pada bagian *feedback* juga terdapat *feedback-feedback* dari pengguna lain.



Gambar 9. Pelaporan Game Bermasalah

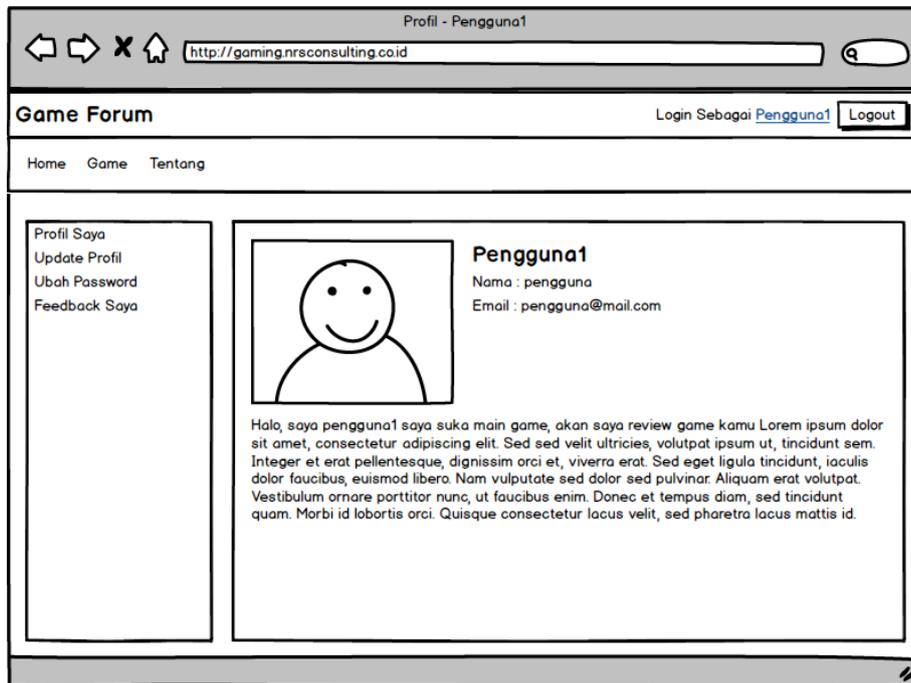
Pengguna dapat melakukan pelaporan pada *game* bermasalah dengan meng-klik “Laporkan Penyalahgunaan”, akan muncul tampilan seperti pada Gambar 9. Di sini pengguna memilih tipe penyalahgunaan, lalu mengisi informasi tambahan dan diakhiri dengan meng-klik tombol Submit.

Gambar 10. Antarmuka Pendaftaran User

Pada saat pengguna ingin mendaftarkan akun, maka tampilan akan seperti pada Gambar 10. Dalam bagian ini ada link yang menunjukkan jika pengguna ingin mendaftar menjadi pengembang, maka pengguna tinggal klik “Daftar Sebagai Pengembang”. Pengguna juga dapat melakukan pendaftaran melalui akun sosial media. Dan untuk pengembang, tampilan pada daftar sebagai pengembang kurang lebih sama seperti mendaftar tampilan pengguna biasa.

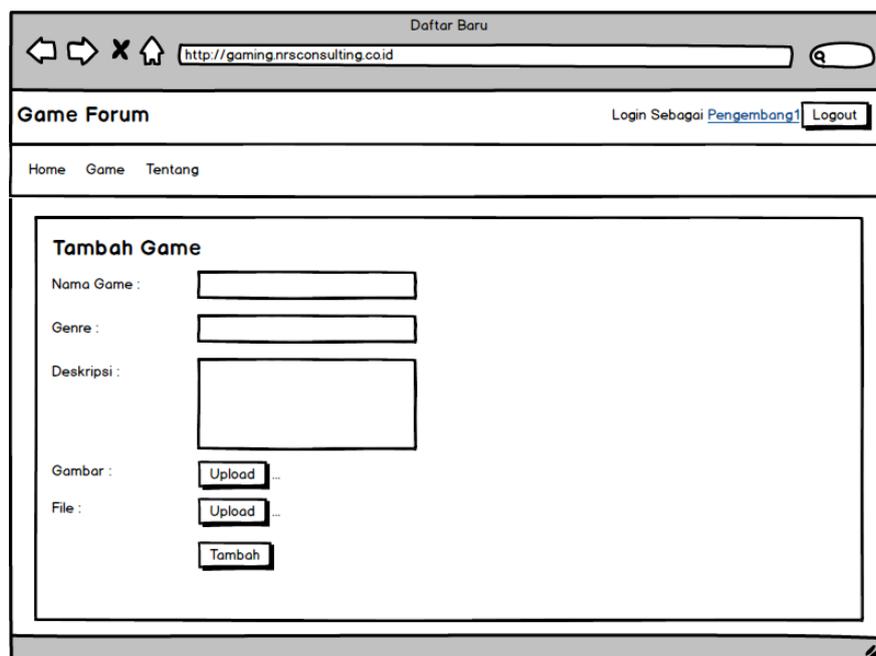
Gambar 11. Antarmuka Login

Gambar 11 merupakan tampilan ketika pengguna melakukan *login* akun. Pada bagian ini juga ada link untuk mendaftar, jika pengguna belum mendaftar. Untuk login admin, tampilan akan kurang lebih sama seperti login pengguna, namun berbeda link.



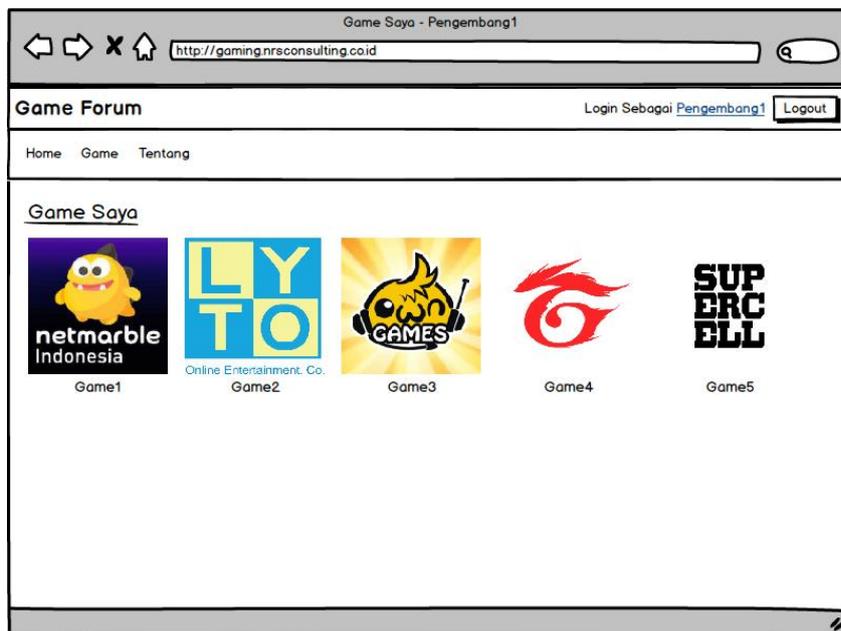
Gambar 12. Antarmuka Pengguna

Setelah pengguna *login*, pengguna dapat melihat profilnya, *update* profil ubah password dan pengaturan akun lainnya (Gambar 12). Dalam akun pengembang, tampilan profil akan kurang lebih sama, namun dengan tambahan menu "Game Saya" pada bagian daftar sebelah kiri.



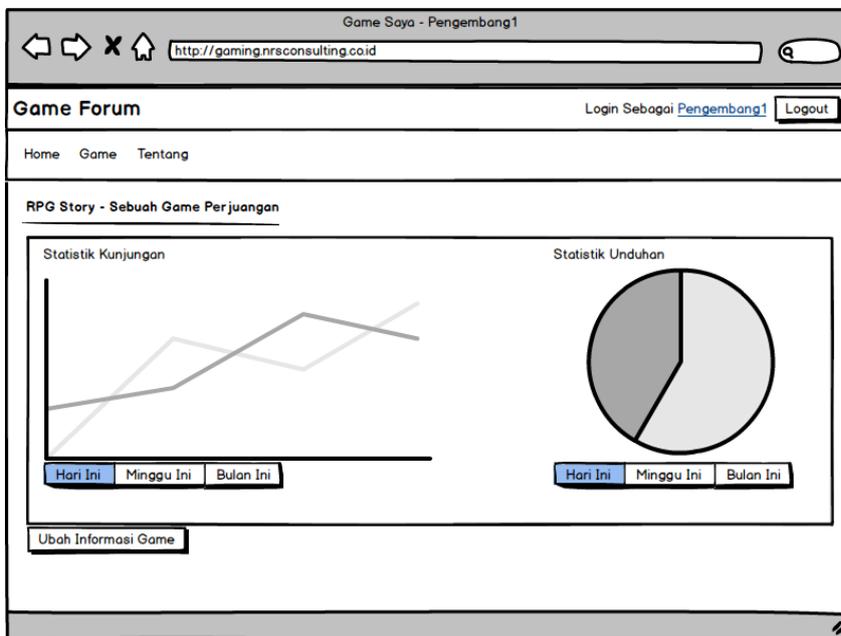
Gambar 13. Tambah Game

Pada halaman “Tambah Game”, pengembang dapat menambahkan *game* ke dalam aplikasi dengan mengisi form yang tersedia, serta mengunggah gambar dan file *game* yang bersangkutan (Gambar 13).



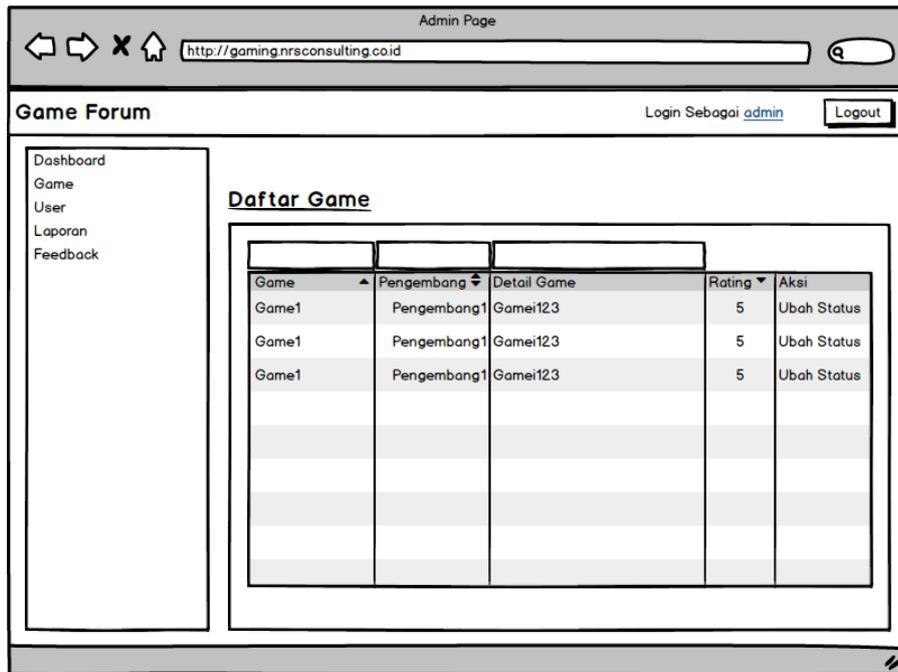
Gambar 14. Antarmuka Game Saya

Pada menu “Game Saya” (Gambar 14), pengembang dapat melihat daftar halaman *game* yang telah dibuat.



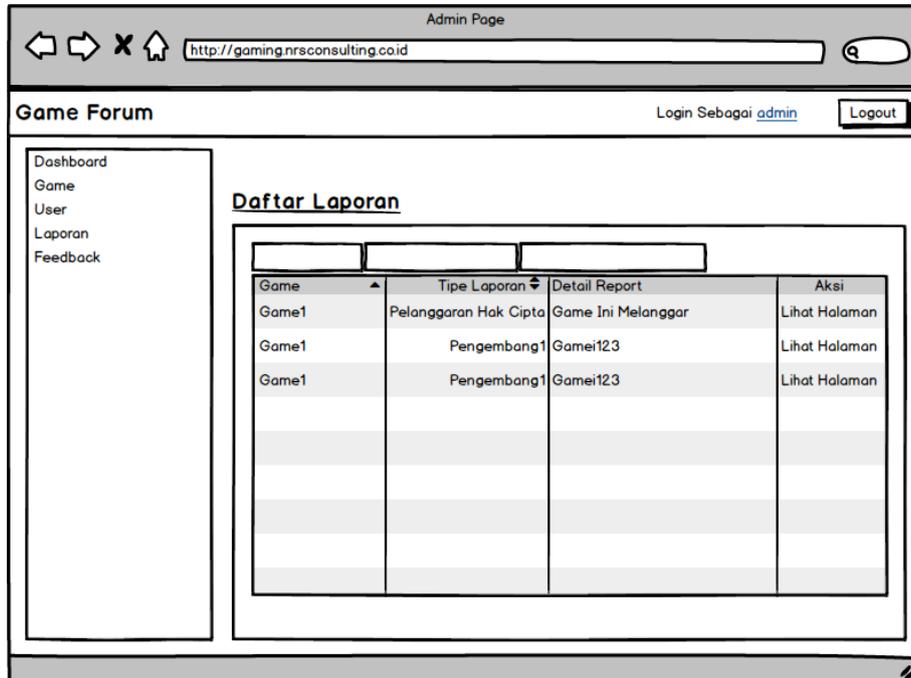
Gambar 15. Antarmuka Statistik Game

Ketika pengembang meng-klik salah satu *game* dari daftar pada Gambar 14, maka sistem akan mengarahkan pada halaman statistik game tersebut (Gambar 15). Pengembang dapat melihat statistik kunjungan halaman game, statistik unduhan game, dan dapat diatur per-hari, per-minggu, atau per-bulan, serta dapat mengubah informasi *game*.



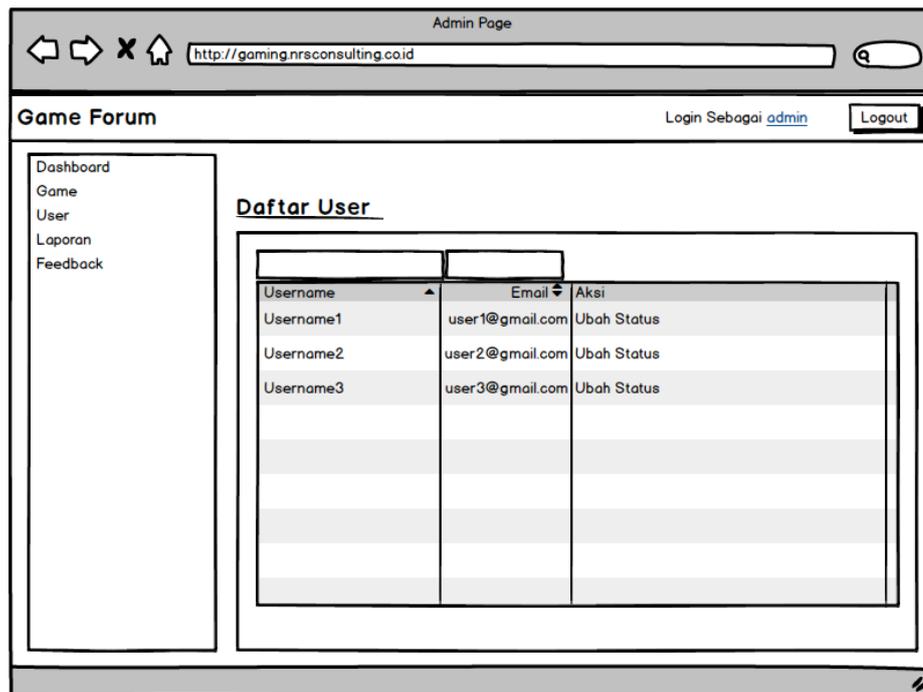
Gambar 16. Antarmuka Admin Game

Tampilan untuk admin dan pengguna akan berbeda, dari bentuk tema dan konten aplikasi. Untuk halaman admin, akan muncul seluruh *game* terdaftar, pengguna terdaftar, laporan masuk, dan daftar *feedback* yang telah di-input pengguna. Gambar 16 adalah tampilan ketika admin membuka halaman daftar game.



Gambar 17. Antarmuka Laporan

Gambar 17 adalah tampilan ketika admin membuka halaman Laporan, admin dapat melihat halaman *game* yang telah di laporkan, untuk nantinya di *review* apakah halaman tersebut bermasalah atau tidak.



Gambar 18. Antarmuka Pendaftaran User

Admin juga dapat mengubah status aktif atau non-aktif akun *user* (Gambar 18), jika *user* tersebut terbukti sudah melakukan penyalahgunaan atau hal lainnya yang dapat membuat akun tersebut dinon-aktifkan pada menu Daftar User.

## 5. KESIMPULAN

Aplikasi *game publishing forum* dirancang untuk menjadi wahana bagi para pengembang *game* di tanah air agar lebih maju dan berkembang sejalan dengan tingginya minat para pemain *game*. Generasi muda kita sudah seharusnya mulai diedukasi untuk tidak puas hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi akan lebih terhormat bila juga memiliki kemampuan sebagai *creator*.

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diperoleh dari pengembangan aplikasi *game publishing forum* :

- Pengembang dapat mengetahui jenis *game* yang diminati, melalui fitur *recommended game* yang ada pada aplikasi.
- Membantu mempromosikan *game* yang dibuat dengan menampilkan *game* terbaru dan rekomendasi *game* yang ada pada aplikasi.
- Men-*support* pemain *game* Indonesia untuk memulai minat menjadi pengembang dengan memberikan *feedback* pada *game* dan juga berdiskusi mengenai *feedback* tersebut dalam mengembangkan *game*.
- Dilengkapi dengan fitur *feedback* yang dapat membantu pengembang *game* pemula untuk memperoleh masukan dalam penyempurnaan *game* yang dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia>, diakses tanggal 18 Oktober 2022.
- [2] Flynt, John P, 2005, “*Software Engineering for Game Developers*”, Thomson Course Technology PTR.

- [3] Gifford, Matt, 2010, "*Object-Oriented Programming in ColdFusion*", Packt Publishing Ltd.
- [4] Guthikonda, Shyam, 2004, "*A Summary of the PHP Programming Language*", Shyam M Guthikonda
- [5] Haryadi, Ardi, 2007 "*Kiat Membuat Promosi dan Penjualan Secara Efektif dan Terencana*", Elex Media Komputindo
- [6] Indriyanti, Aries Dwi & Pratama, Revaldo, 2015, "*Jurnal Manajemen Informatika, Volume 04 Nomor 01 Tahun 2015, 76-81*", Universitas Negeri Surabaya.
- [7] Odile Limpach, 2020, "*Publishing Chalange Independent Video Game Developers : A Practical Guide*", CRC Press.
- [8] Stephens, Rod, 2015, "*Beginning Software Engineering*", John Wiley & Sons, Inc.