

Perencanaan Pembuatan Game Anime MMORPG dengan pendekatan penjualan Item mall untuk player

RISWAN GOENADI WINARSO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201005816@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dalam menjalankan kehidupannya, manusia membutuhkan hiburan. Salah satu hiburan adalah Game. Game yang sering dimainkan adalah game dengan genre MMORPG. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Close-Up Media, Inc. pada tahun 2012 di China, dengan hasil penjualan item virtual mengalami peningkatan yang signifikan. Sedangkan pasar `Massively Multiplayer Online (MMO) masih tergolong sangat potensial. Hal ini bisa kita lihat semakin banyaknya perusahaan game online yang terus bermunculan. Dengan melakukan survei kepada pemain Games MMORPG. adapun metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, kita menyiapkan 2 cara pengumpulan data, pertama dengan menggunakan metode media sosial dan memanfaatkan fasilitas google form sebagai media pengumpul data secara online. sedangkan cara yang kedua dengan menggunakan penyebaran form kuesioner pada pemain game di game center yang ada di kota Semarang dan sekitarnya. Dari data yang didapat, dengan melakukan preprocessing dan mengambil data yang dibutuhkan untuk dianalisa. Dengan menggunakan algoritma Decision Tree, data yang telah dikumpulkan kita lakukan perhitungan manual untuk mendapatkan nilai rata-rata entrophy dari setiap attribute. Didapatkan hasil di mana para pemain membeli barang virtual yang berkaitan dengan kostum dari karakter yang dipilih.

Kata Kunci : barang virtual , Game , MMORPG, Decision Tree

Design of MMORPG game anime Development Using Approach of Item Mall For Player

RISWAN GOENADI WINARSO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201005816@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In running their lives, people need entertainment. One consolation is the Game. Games are often played is a game with the MMORPG genre. A study conducted by Close-Up Media, Inc. in 2012 in China, with the proceeds from the sale of virtual items has increased significantly. While the market `Massively Multiplayer Online (MMO) is still considered potential. This can be seen more and more online gaming companies continue to emerge. By surveying the Games MMORPG players. As for the method of this research using quantitative methods, we prepared two ways of collecting data , first by using social media and utilize the facility as a media form google online data collection. while the second way to use the spread of the questionnaire form on the game player in the game center in the city of Semarang and surrounding areas. From the data obtained, to perform preprocessing and retrieve the data required for analysis. By using the algorithm Decision Tree, the data that has been collected we do the calculations manually to obtain the average value of each attribute entropy. Obtained results where players buy virtual goods related to the costumes of the selected character .

Keyword : Virtual Item , Game , MMORPG, Decision Tree