

INTISARI

Pemngembangan Purwarupa Sistem Notifikasi *Clan War* Pada *Game World of Tanks* Berbasis *SMS Gateway*

Oleh

Oktavian Galang Prasetyo

11/318093/PA/14287

World of Tanks merupakan salah satu permainan *massively multiplayer online* buatan *Wargaming* dan cukup populer di Indonesia. Salah satu mode permainan yang paling digemari para pemain adalah *clan war* dimana pemain harus *online* sesuai jadwal yang ditentukan oleh *server* untuk dapat mengikuti mode permainan ini. Agar para pemain dapat mengetahui jadwal *clan war*, dibutuhkan suatu notifikasi kepada pemain. Untuk dapat mengakses data jadwal *clan war* langsung dari *server*, *Wargaming* menyediakan API yang dapat digunakan oleh para pengembang pihak ketiga.

Pada penelitian ini, dibangun sebuah purwarupa sistem notifikasi *clan war* dengan memanfaatkan SMS sebagai media notifikasinya. Sistem ini memiliki fitur registrasi *service*, aktivasi *service*, deaktivasi *service*, cek status *service*, serta fitur utama yaitu notifikasi *clan war*. SMS dipilih sebagai media alternatif dari sistem notifikasi yang sudah disediakan oleh *World of Tanks* dengan alasan daya jangkauannya yang lebih luas.

Dari hasil pengujiannya, sistem ini telah berjalan sesuai dengan rancangan. Semua kebutuhan fungsional dari sistem ini telah terpenuhi. Dari segi performa, sistem ini masih membutuhkan peningkatan seiring bertambahnya jumlah data yang harus diproses oleh sistem.

Kata kunci: Notifikasi, API, *SMS Gateway*, Permainan.

ABSTRACT

Development of World of Tanks Clan War Notification System Prototype Based on SMS Gateway

By

Oktavian Galang Prasetyo

11/318093/PA/14287

World of Tanks is one of the most popular massively multiplayer online games in Indonesia, developed by Wargaming. One of the most favorite game mode is clan war, where players should be online according to the schedule to be able to participate in this game mode. To let players know when the clan war is, a notification is required. To be able to access clan war data directly from the server, Wargaming provides an API that can be used by third party developers.

In this research, a notification system prototype is created by using SMS as its media. This system has several services including registration service, activation service, deactivation service, status check service and the main service itself is the notification service. SMS is selected as an alternative media of the notification system already provided by the World of Tanks with its broader terms of power.

Based on the test result, this notification system has been implemented in accordance with the design itself. All of the functional requirements of the system have been met. In terms of performance, this system still needs some improvements along with the increasing amount of data that must be processed by the system.

Keyword: Notification, API, SMS Gateway, Games.