

## ABSTRAKSI

Saat ini banyak bermunculan tempat-tempat yang menyediakan fasilitas permainan game jaringan terutama di kota-kota besar. Memang sudah menjadi anggapan umum di kalangan gamer bahwa bermain game jaringan dengan lawan main orang lain lebih mengasyikkan daripada bermain game sendiri maupun melawan komputer. Bermain game dengan orang lain dirasakan lebih menantang dan memunculkan berbagai macam emosi dari senang, kecewa, malu, penasaran, hingga dendam. Inilah salah satu keunggulan yang dimiliki oleh sebuah game yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam sebuah jaringan komputer.

Pesatnya perkembangan game multi player tidak diimbangi dengan perkembangan game tersebut di Indonesia. Sampai tugas akhir ini dibuat sangat sulit untuk menjumpai game multi player buatan dari Indonesia. Bahkan buku-buku referensi mengenai pembuatan game multi player juga sulit dijumpai di Indonesia. Hal ini menyebabkan perkembangan game multi player buatan Indonesia mengalami perkembangan yang stagnan.

Monopoli adalah salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian dan penyewaan properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan monopoli yang terdapat pada PC salah satunya adalah monopoli multiplayer online. Karena monopoli multiplayer online membutuhkan jaringan internet maka diperlukan biaya akses internet untuk memainkan permainan ini. Permainan ini membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga biaya yang dikeluarkan oleh pemain juga cukup besar. Agar permainan monopoli bisa dimainkan tanpa memikirkan biaya akses internet, dibutuhkan aplikasi permainan monopoli dengan jaringan tertutup seperti LAN.

Analisis sistem dan desain sistem dilakukan terlebih dahulu sebelum melangkah ke tahap pembuatan aplikasi. Informasi dari analisis sistem didapat dengan melakukan pencarian informasi mengenai kekurangan pada game Monopoli. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didesain terlebih dahulu sebelum diimplementasikan. Desain sistem yang dibuat meliputi desain proses dan desain tampilan. Desain proses dibuat dengan menggunakan *flowchart*.

Pembuatan dan verifikasi aplikasi adalah tahap terakhir dari pengembangan aplikasi. Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menerjemahkan desain yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman. Verifikasi dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Hal tersebut dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi tersebut.