

ABSTRAKSI

Zooloretto merupakan salah satu permainan papan yang dimainkan oleh 2 sampai 5 pemain dan menggunakan banyak peralatan yang mendukung permainan ini. Banyak komponen yang digunakan untuk melakukan permainan dapat menyebabkan pemain tidak dapat melakukan permainan jika salah satu komponen yang hilang. Dengan banyaknya komponen yang digunakan, permainan ini juga memerlukan meja besar. Tidak semua orang memiliki waktu luang yang sama, sehingga membutuhkan waktu untuk mengumpulkan pemain. Zooloretto versi iPhone dan Wii tidak menggunakan banyak komponen, tetapi akan merepotkan jika menggunakan satu alat dimainkan secara bergiliran dan harus berada dalam satu tempat. Masalah ini dapat dibantu dengan membuat permainan menjadi multiplayer. Pemain dapat saling membeli kartu, menutup tempat kosong pemain lawan, menukar 2 jenis kartu, membuang kartu, memindahkan kartu, dan memperluas kebun binatang. Langkah pembuatan permainan ini dimulai dari membandingkan permainan sejenis dengan mencari kekurangan permainan tersebut dan membuat kebutuhan sistem yang diperlukan aplikasi permainan ini. Perancangan proses dilakukan dengan membuat Interface Flow Diagram dan Flowchart. Implementasi dilakukan dengan menggunakan ActionScript 3.0 dan PHP. Kesimpulan yang didapat dari hasil ujicoba adalah aplikasi dapat dimainkan oleh pemain yang berbeda tempat dan tidak menggunakan komponen permainan yang banyak.

Kata Kunci: *Zooloretto, multiplayer, ActionScript 3.0, PHP*