

**ANALISIS PROSES BISNIS PADA GAME ONLINE DALAM PERIHAL
RMT (REAL MONEY TRADING)**

Skripsi



oleh
Hino Dedek Feriyanto
72150073

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2016

**ANALISIS PROSES BISNIS PADA GAME ONLINE DALAM PERIHAL
RMT (REAL MONEY TRADING)**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi
Informasi Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

Hino Dedek Feriyanto
72150073

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2016

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Analisis Proses Bisnis Pada Game Online Dalam Perihal RMT (Real Money Trading)

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 18 Januari 2016



Hino Dedek Feriyanto
72150073

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Analisis Proses Bisnis Pada Game Online Dalam Perihal
RMT (Real Money Trading)
Nama Mahasiswa : Hino Dedek Feriyanto
NIM : 72150073
Mutakuliah : Skripsi
Kode : S14046
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 18 Januari 2016

Dosen Pembimbing I


Dr. JONO JURMANG, M.Sc.

Dosen Pembimbing II


HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., MT

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PROSES BISNIS PADA GAME ONLINE DALAM PERIHAL RMT (REAL MONEY TRADING)

Oleh: Hino Dedek Feriyanto / 72150073

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program
Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Data Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
12 Januari 2016

Yogyakarta, 18 Januari 2016
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T.
3. KATON WJANA, S.Kem., M.T.
4. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., M.I.S.

Deban

(U. DI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu menyertai dan memberkati setiap langkah dalam pengerjaan skripsi sampai dengan selesai. Terimakasih atas segala berkat dan kekuatan yang telah di berikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan tersusunnya skripsi ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. dan Bapak Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA., M.T yang telah memberikan waktu bimbingan sampai terselesaikanya skripsi.
2. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sampai terselesaikanya skripsi.
3. Seluruh teman-teman UKDW yang telah berjuang bersama sampai dapat menyelesaikan studi di universitas UKDW

Segala rasa hormat dan penuh suka cita, sekali lagi penulis ucapkan banyak terimakasih.

Yogyakarta, 18 Desember

2015

Hino Dedek Feriyanto

72150073

ABSTRAK

Game Online sudah sangat dikenal oleh masyarakat, banyaknya peminat game online membuat publisher mengeluarkan beberapa game baru untuk memenuhi kebutuhan pemain. Masyarakat sudah banyak yang mengenal game online dari game online yang dapat dimainkan dari *smartphone* sampai game online yang dapat dimainkan di komputer. Minat masyarakat terhadap game online membuat beberapa pemain menjadikan game online sebagai lahan pekerjaan untuk mendapatkan keuntungan materi, kegiatan tersebut biasa disebut dengan kegiatan RMT(*Real Money trading*), walau game online sudah banyak dikenal masyarakat, kegiatan RMT masih jarang dipahami oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat mengenai RMT dapat memberikan dampak yang negatif seperti penipuan yang diakibatkan oleh kegiatan RMT.

Penelitian ini berusaha menganalisa dan memberikan saran, serta rancangan perbaikan untuk game online perihal RMT(*Real Money Trading*) untuk menghindari dampak negatif yang diakibatkan oleh kegiatan RMT. Analisa dan saran mengenai kegiatan RMT dapat membantu pemain untuk lebih memahami kegiatan RMT, dan rancangan perbaikan game dapat membantu publisher dalam membatasi maupun mendukung kegiatan RMT.

Keyword : *real money trading*, game online rmt

DAFTAR ISI

ANALISIS PROSES BISNIS PADA GAME ONLINE DALAM PERIHAL RMT (REAL MONEY TRADING)	i
ANALISIS PROSES BISNIS PADA GAME ONLINE DALAM PERIHAL RMT (REAL MONEY TRADING)	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.5. Metodologi Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	4
2.1. Latar Belakang	4
2.2. Internet	4
2.3. Jaringan Komputer.....	4
2.4. Analisis Sistem Informasi	5
2.5. Rekayasa Ulang Proses Bisnis	5
2.6. Game Online	6
BAB 3 ANALISIS SISTEM INFORMASI	9
3.1. Game Online di Indonesia	9

3.1.1. Hubungan Game Online Jenis MMORPG (<i>Massively Multiplayer Online Role-playing game</i>) di Indonesia dan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	9
3.1.2. Hubungan Game Online Jenis MMOFPS (<i>Massively Multiplayer Online First-person shooter games</i>) di Indonesia dan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	12
3.2. Publisher Game Online	13
3.2.1 Publisher Legal RMT	14
3.2.2 Publisher Ilegal RMT	14
3.2.3 Publisher Semi Legal RMT	15
3.2.4 Perbandingan Publisher	16
3.3. RMT (<i>Real Money Trading</i>)	17
3.3.1. Bentuk kegiatan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	19
3.3.2. Nilai tukar Mata Uang Game Online	19
3.3.3. Pelaku Kegiatan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	20
3.3.4. Hukuman pelaku kegiatan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	21
BAB 4 REKAYASA ULANG PROSES BISNIS	23
4.1. Masalah Kegiatan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	23
4.1.1. Permasalahan pada Publisher Legal RMT (<i>Real Money Trading</i>)	24
4.1.2. Permasalahan pada Publisher Ilegal RMT (<i>Real Money Trading</i>)	27
4.1.3. Permasalahan pada Publisher Semi Legal RMT	32
4.1.4. Permasalahan Pemain perihal kegiatan RMT	32
4.2. Mendapatkan mata uang Game tanpa melakukan kegiatan RMT (<i>Real Money Trading</i>)	33
4.2.1. Menyelesaikan <i>Quest</i> atau misi di dalam Game	34
4.2.2. Menyelesaikan sebuah <i>Dungeon</i> di dalam Game	35
4.2.3. Melakukan perdagangan dengan pemain lain di dalam Game	35
4.2.4. Memanfaatkan fitur Memancing, Bercocoktanam, Menambang, Menempa dan <i>Crafting</i> di dalam Game	36
4.2.5. Mengalahkan <i>Monster</i> di dalam Game secara berulang	38
BAB 5 PENUTUP	39
5.1. Kesimpulan	40

5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Screenshot RMT(Real Money Trading)</i> pada Game Clash of God Online Indonesia	10
Gambar 3.2. <i>Screenshot RMT(Real Money Trading)</i> pada Game Dragonest Online Indonesia	11
Gambar 3.3. <i>Screenshot RMT(Real Money Trading)</i> pada Game Asta Online Indonesia	11
Gambar 3.4. <i>Screenshot RMT(Real Money Trading)</i> pada Game Point Blank Online Indonesia.....	13
Gambar 3.5. Workflow RMT(<i>Real Money Trading</i>) pembeli transaksi mata uang asli terlebih dahulu	17
Gambar 3.6. Workflow RMT(<i>Real Money Trading</i>) Penjual Transaksi mata uang game atau barang maupun karakter terlebih dahulu.....	18
Gambar 4.1. Rancangan Fitur Lelang pendukung kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	24
Gambar 4.2. Rancangan Fitur Jual pada Lelang pendukung kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	25
Gambar 4.3. Rancangan tampilan pertama Forum pendukung kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	26
Gambar 4.4. Rancangan tampilan kedua Forum pendukung kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	26
Gambar 4.5. Gambar yang menampilkan ikon barang di dalam game yang semula dapat ditransaksikan menjadi tidak dapat di transaksikan	27
Gambar4.6. Rancangan Fitur lapor di dalam Game bagi pemain yang menggunakan <i>cheat, bug</i> atau pemain yang melakukan kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	29
Gambar 4.7. Rancangan Form lapor di dalam Game bagi pemain yang menggunakan <i>cheat, bug</i> atau pemain yang melakukan kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	30

Gambar 4.8. Rancangan Form laporan <i>Cheat</i> , <i>Bug</i> , dan kegiatan RMT di dalam Game bagi GM(<i>Game Master</i>).....	31
Gambar 4.9. Rancangan pungumuman yang akan dicantumkan pada beberapa website	32
Gambar 4.10. <i>Screenshot</i> meminta Quest pada Game Ragnarok 2 Online	34
Gambar 4.11. <i>Screenshot</i> pemain berada di dalam sebuah <i>dungeon</i> pada Game World of Warcraft Online.....	35
Gambar 4.12. <i>Screenshot</i> pemain menggunakan fitur membuka toko pada Game Seal Online	36
Gambar 4.13. <i>Screenshot</i> pemain melakukan kegiatan menambang pada game RF Online	37
Gambar 4.14. <i>Screenshot</i> pemain yang telah mendapatkan barang dari hasil mengalahkan <i>monster</i> di dalam game Ragnarok Online.....	38

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Perbandingan Publisher Legal RMT, Publisher Ilegal RMT, dan Publisher Semi Legal RMT	16
Tabel 4.1. Tabel Pelanggaran dan sanksi pada pemain yang melakukan kegiatan RMT(<i>Real Money Trading</i>).....	28

©UKDW

ABSTRAK

Game Online sudah sangat dikenal oleh masyarakat, banyaknya peminat game online membuat publisher mengeluarkan beberapa game baru untuk memenuhi kebutuhan pemain. Masyarakat sudah banyak yang mengenal game online dari game online yang dapat dimainkan dari *smartphone* sampai game online yang dapat dimainkan di komputer. Minat masyarakat terhadap game online membuat beberapa pemain menjadikan game online sebagai lahan pekerjaan untuk mendapatkan keuntungan materi, kegiatan tersebut biasa disebut dengan kegiatan RMT(*Real Money trading*), walau game online sudah banyak dikenal masyarakat, kegiatan RMT masih jarang dipahami oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat mengenai RMT dapat memberikan dampak yang negatif seperti penipuan yang diakibatkan oleh kegiatan RMT.

Penelitian ini berusaha menganalisa dan memberikan saran, serta rancangan perbaikan untuk game online perihal RMT(*Real Money Trading*) untuk menghindari dampak negatif yang diakibatkan oleh kegiatan RMT. Analisa dan saran mengenai kegiatan RMT dapat membantu pemain untuk lebih memahami kegiatan RMT, dan rancangan perbaikan game dapat membantu pulisher dalam membatasi maupun mendukung kegiatan RMT.

Keyword : *real money trading*, game online rmt

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan di dunia Game Online sampai sekarang ini sangatlah berkembang pesat, bisa dilihat semakin banyaknya jenis game online yang ada. Beberapa Game Online juga dapat dimainkan dari HP sampai ke *console* Game yang lebih canggih seperti PC, PS4, PS vita dll. Dari perkembangan Game Online yang ada banyak yang menjadikan Game Online menjadi lahan mencari keuntungan dalam bentuk materi, dari JualBeli Voucher Game Online sampai penjualan mata uang di dalam game, yang biasanya orang menyebut pelaku penjual mata uang di dalam game sebagai *Farmer Gold* / Petani Gold. Kegiatan jual beli mata uang game online yang diperjual belikan kedalam mata uang asli dapat dikategorikan sebagai kegiatan RMT(*Real Money Trading*).

Petani Gold merupakan pekerjaan yang jarang ditemui oleh kebanyakan orang, karena kurangnya pemahaman orang terhadap pekerjaan ini. Sirkulasi bisnis pada Petani Gold sebenarnya sangat sederhana, pada perinsipnya Petani Gold mencari Uang di dalam Game Online itu sendiri, dalam bentuk virtual kemudian di jual-belikan ke konsumen agar Petani Gold dapat mendapat uang secara nyata. Mungkin orang akan bertanya-tanya mengapa orang mau membeli uang yang hanya berbentuk virtual di dalam Game Online, keinginan orang untuk membeli mata uang di dalam Game Online hanya berdasarkan Hobi.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu publisher Game Online dan para player untuk membatasi atau mendukung RMT(*Real Money Trading*) di dalam Game Online. Sebagian publisher Game Online memang melarang RMT(*Real Money Trading*), bahkan ada publisher game yang melegalkan RMT(*Real Money Trading*). Kebanyakan publisher Game Online di Indonesia tidak melarang atau menyarankan kegiatan RMT(*Real Money Trading*), mungkin pihak publisher lebih menekankan permasalahan pada program-program ilegal dan *bug* di dalam Game Online yang sangat merugikan pihak publisher.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini akan bersangkutan pada kegiatan RMT dan adapun beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Keamanan yang kurang dalam kegiatan RMT(*Real Money Trading*). membutuhkan usulan maupun solusi untuk mengurangi terjadinya penipuan yang disebabkan oleh kegiatan RMT.
- b. Seberapa jauh Analisis dapat memberikan solusi rancangan dalam membatasi atau mendukung kegiatan RMT(*Real Money Trading*).

1.3. Batasan Masalah

Menghindari perluasan masalah di dalam penelitian ini dan berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka batasan-batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Hanya menggunakan 3 Game Online yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.
- b. Dalam penelitian ini hanya menganalisis perihal RMT(*Real Money Trading*) di dalam Game Online.
- c. Analisis dilakukan dari sudut pandang Pemain (*Player*) dan Petani Gold.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun Manfaat dan tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bertujuan menganalisis kegiatan RMT(*Real Money Trading*) di dalam Game Online.
- b. Memberikan gagasan atau usulan dalam rancangan perbaikan di dalam Game Online perihal RMT(*Real Money Trading*).
- c. Memberikan informasi ataupun pengertian mengenai kegiatan RMT.

1.5. Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam mengerjakan penelitian ini adalah:

- a. Melakukan penelitian terhadap beberapa Game Online dengan cara memainkan langsung Game Online, untuk mendapatkan informasi dan data dari Game Online tersebut.

- b. Mengunjungi beberapa situs dan forum-forum Game Online.
- c. Mengikuti beberapa Event dan kegiatan yang diselenggarakan oleh publisher Game Online.
- d. Menganalisis informasi dan data yang berhubungan dengan RMT(*Real Money Trading*).
- e. Memberikan gagasan atau usulan untuk menangani masalah yang ada di dalam penelitian ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab 1 pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Bab 2 pada bab ini akan memberikan keterangan tentang landasan-landasan teori yang akan mendukung untuk penelitian ini.

Bab 3 pada bab ini akan dilakukan Analisis kegiatan RMT(*Real Money Trading*) pada 3 Game Online yang telah dimainkan. Bab 4 pada bab ini akan dilakukan penerapan dan analisis sistem yang diharapkan dapat memberikan gagasan dalam membatasi atau mendukung kegiatan RMT(*Real Money Trading*) di dalam Game Online. Bab 5 pada bab ini berisi Kesimpulan dan Saran dari penulis serta Daftar pustaka.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan :

- a. Analisis pada publisher game online Legal RMT, Ilegal RMT dan Semi Legal RMT menemukan perbedaan masalah pada ketiga jenis publisher tersebut
- b. Berdasarkan hasil Analisis yang dilakukan oleh penulis, maka penulis membuat suatu gagasan dan rancangan sistem kepada publisher game online, penulis juga membuat usulan kepada pemain untuk mengurangi terjadinya tindak penipuan yang disebabkan oleh kegiatan RMT.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah didapat, penulis mempunyai saran antara lain:

- a. Publisher harus lebih memperhatikan kegiatan RMT(*Real Money Trading*) dan kebutuhan pemain tanpa hanya memikirkan keadaan pihak publisher game, agar terjadi kenyamanan pemain dalam bermain game online.
- b. Pemain harus lebih memahami dan memperhatikan kegiatan RMT(*Real Money Trading*) agar terhindar dari resiko yang didapat dari kegiatan RMT.

DAFTAR PUSTAKA

Jubilee Enterprise (2014). Belajar komputer dari nol, Yogyakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.

Irawan (2013). Jaringan computer untuk orang awam edisi ke 2, Palembang: MAXIKOM.

Abdul Kadir (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET.

Irwan Isa (2012). REENGINEERING SISTEM INFORMASI, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Akhdian. (2012, May 7). Jenis-jenis Game Online. Retrieved from <http://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>.