

SKRIPSI

PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI PENGENDALI PERMAINAN BERBASIS WEB



Priambodo Pangestu

NPM: 2013730055

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2018

UNDERGRADUATE THESIS

**UTILIZATION OF SMARTPHONE AS WEB-BASED GAME
CONTROLLERS**



Priambodo Pangestu

NPM: 2013730055

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
2018**

ABSTRAK

Socket.io merupakan sebuah pustaka yang menyediakan fitur untuk melakukan komunikasi secara *real-time* dan dua arah antara *browser* dan *server*. Dengan menggunakan Socket.io, *client* dapat mengirimkan pesan kepada *server* dan menerima respon tanpa harus melakukan *polling*, yang berarti proses pengecekan secara berulang terhadap *server* untuk mengetahui apakah *server* masih tersambung atau tidak. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Socket.io dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aplikasi web yang membutuhkan komunikasi *real-time*. Salah satu pemanfaatan pustaka Socket.io adalah permainan berbasis web.

Permainan berbasis web yang akan dibangun dinamakan Finger For Life. Permainan ini memanfaatkan teknologi *smartphone* dan *PC*, dimana *smartphone* akan berperan sebagai pengendali didalam permainan, dan *PC* akan berperan sebagai *console* yang akan menyediakan permainan. Untuk memainkan permainan, *smartphone* harus terkoneksi ke *PC* melalui *browser*. Oleh karena itu, fitur yang dimiliki oleh Socket.io digunakan untuk melakukan koneksi antara *smartphone* dan *PC*.

Dengan penggunaan Socket.io didalam pengembangan aplikasi Finger For Life, diharapkan jumlah *latency* yang dihasilkan pada saat memainkan permainan akan sangat kecil. *Latency* merupakan jarak waktu yang dihasilkan pada saat suatu konten atau data dikirimkan dari *client* menuju *server*, maupun sebaliknya. Jumlah *latency* yang dihasilkan akan sangat berpengaruh pada saat tombol yang ada di *smartphone* ditekan, dengan respon yang diberikan oleh *PC* berdasarkan aksi tersebut. Semakin kecil jumlah *latency* yang dihasilkan, maka akan semakin cepat respon yang diberikan.

Kata-kata kunci: Socket.io, pemanfaatan, *smartphone*, *PC*, pengendali, permainan, web, *browser*, *latency*

ABSTRACT

Socket.io is a library that enables real-time, bidirectional communication between the browser and the server. With this API, client can send messages to the server and receive responses without having to poll the server, which means check continuously to the server to see whether the server still connected or not. With these features, Socket.io can be used to build a real-time communication web application such as games.

The web-based games which utilize the features of Socket.io is Finger For Life. This game use smartphone as the controller and PC as the console. To be able to play, users need to connect the smartphone to the PC through web browser. Therefore, Socket.io is used to connect a smartphone to the PC.

The use of Socket.io in the developing Finger For Life web application is expected to decrease the sum of latency of playing the web-based game. Latency is a time interval when the content or the data is being sent from client to the server and back. The sum of latency can affect how fast the response from the PC when the users click the button on the smartphone. The lower the latency, the faster the response can be sent.

Keywords: Socket.io, utilization, smartphone, PC, controller, game, web, browser, latency

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Node.js	5
2.1.1 HTTP	5
2.1.2 Path	6
2.1.3 Module	6
2.2 Express.js	7
2.2.1 express()	8
2.2.2 Application	9
2.2.3 Response	10
2.2.4 Router	11
2.3 Socket.io	12
2.3.1 Server API	12
2.3.2 Client API	14
2.4 Canvas API	16
2.4.1 Animation	16
2.4.2 canvasRenderingContext2D	18
2.5 jQuery	19
2.5.1 .submit(handler)	19
2.5.2 .val()	20
2.5.3 .html()	20
2.5.4 .preventDefault()	20
2.6 The Content Template element	20
3 ANALISIS	23
3.1 Analisis Aplikasi Sejenis	23
3.2 Analisis Alur Permainan Finger For Life	29
3.3 Analisis Pengembangan Web	31
3.4 Analisis <i>Use Case</i>	42
3.4.1 Diagram <i>Use Case</i>	42

3.4.2 Skenario <i>Use Case</i>	43
3.5 Analisis Arsitektur Finger For Life	44
3.6 Analisis Socket.io	45
4 PERANCANGAN	51
4.1 Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	51
4.1.1 <i>Sequence</i> Permintaan Bergabung	51
4.1.2 <i>Sequence</i> Memilih Karakter	53
4.1.3 <i>Sequence</i> Memulai Permainan	54
4.1.4 <i>Sequence</i> Mengakhiri Permainan	55
4.2 Perancangan Antarmuka	56
4.3 Perancangan Struktur Direktori	62
5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	75
5.1 Implementasi	75
5.1.1 Lingkungan Implementasi	75
5.1.2 Hasil Implementasi	77
5.2 Pengujian	83
5.2.1 Pengujian Fungsional	83
5.2.2 Pengujian Eksperimental	87
6 KESIMPULAN DAN SARAN	93
6.1 Kesimpulan	93
6.2 Saran	93
DAFTAR REFERENSI	95
A KODE PROGRAM CLIENT	97
A.1 Kode Program Direktori <i>public</i>	97
A.1.1 Kode Program Halaman Utama	97
A.1.2 Kode Program Halaman Permintaan Bergabung	100
A.1.3 Kode Program Halaman Memilih Karakter	104
A.1.4 Kode Program Halaman Memulai Permainan	108
A.1.5 Kode Program Halaman Mengakhiri Permainan	112
A.2 Kode Program Direktori <i>routes</i>	114
A.2.1 Kode Program <i>homeRoutes.js</i>	114
A.3 Kode Program Direktori <i>views</i>	114
A.3.1 Kode Program Halaman <i>Error</i>	114
A.3.2 Kode Program Seluruh Halaman pada Finger For Life	114
A.4 Kode Program <i>app.js</i>	117
B KODE PROGRAM Server	119
B.1 Kode Program Kelas <i>users.js</i>	119
B.2 Kode Program <i>www</i>	119

DAFTAR GAMBAR

3.1 Halaman awal web AirConsole pada <i>PC</i>	23
3.2 Kode yang harus dimasukan oleh pemain pada <i>smartphone</i>	24
3.3 Halaman awal Airconsole pada <i>smartphone</i>	24
3.4 Pemain diminta untuk memasukan kode yang sudah didapatkan pada <i>PC</i>	25
3.5 Memasukan kode yang sudah didapatkan pada <i>PC</i>	25
3.6 Halaman pada <i>PC</i> yang menunjukan berbagai permainan yang dapat dipilih.	26
3.7 Halaman pada <i>smartphone</i> yang berfungsi sebagai pengendali.	26
3.8 Halaman awal permainan The Neighborhood pada <i>PC</i>	27
3.9 Halaman awal permainan The Neighborhood pada <i>smartphone</i>	27
3.10 Halaman pada <i>PC</i> dimana permainan sedang berlangsung.	27
3.11 Halaman pada <i>smartphone</i> dimana permainan sedang berlangsung.	28
3.12 Halaman pada <i>PC</i> apabila permainan sudah dimenangkan.	28
3.13 Halaman pada <i>smartphone</i> apabila permainan sudah dimenangkan.	28
3.14 Halaman pada <i>PC</i> yang menunjukan pemutusan koneksi.	29
3.15 Efek <i>destination-over</i>	39
3.16 Diagram <i>use case</i> pemain	42
3.17 Arsitektur Finger For Life	45
3.18 Arsitektur interaksi <i>client</i> dan <i>server</i>	46
4.1 Proses melakukan koneksi ke Socket.io dan bergabung kedalam <i>room</i>	51
4.2 Proses memilih karakter.	53
4.3 Proses memulai permainan.	54
4.4 Menampilkan para pemain yang telah selesai bermain.	55
4.5 Halaman pada <i>PC</i> yang menunjukan halaman utama saat <i>client</i> mengakses alamat web.	56
4.6 Halaman pada <i>smartphone</i> yang menunjukan halaman utama saat <i>client</i> mengakses alamat web.	57
4.7 Halaman pada <i>PC</i> yang menampilkan langkah untuk bergabung kedalam permainan.	57
4.8 Halaman pada <i>smartphone</i> yang menampilkan kolom untuk mengisi kode.	58
4.9 Halaman pada <i>PC</i> yang menampilkan karakter yang telah ditetapkan oleh pemain.	58
4.10 Halaman pada <i>smartphone</i> yang menampilkan daftar karakter yang dapat dipilih.	59
4.11 Halaman pada <i>PC</i> yang menampilkan lintasan lari dan karakter untuk dimainkan.	59
4.12 Halaman pada <i>smartphone</i> yang menampilkan telapak kaki yang berfungsi sebagai pengendali.	61
4.13 Halaman pada <i>PC</i> yang menampilkan pemenang permainan.	61
4.14 Halaman pada <i>smartphone</i> yang menampilkan teks bahwa permainan telah selesai.	62
4.15 Direktori seluruh folder dan <i>file</i>	62
4.16 Isi direktori bin.	63
4.17 Isi dari folder public.	65
4.18 Isi dari folder routes	73
4.19 Isi dari folder views	74
5.1 Halaman utama pada <i>PC</i>	77

5.2	Halaman utama pada <i>smartphone</i>	78
5.3	Halaman permintaan bergabung pada <i>PC</i>	78
5.4	Halaman permintaan bergabung pada <i>smartphone</i>	79
5.5	Halaman memilih karakter pada <i>PC</i>	79
5.6	Halaman memilih karakter pada <i>smartphone</i>	80
5.7	Halaman mulai permainan pada <i>PC</i>	81
5.8	Halaman mulai permainan pada <i>smartphone</i>	81
5.9	Halaman mengakhiri permainan pada <i>PC</i>	82
5.10	Halaman mengakhiri permainan pada <i>smartphone</i>	82

DAFTAR TABEL

5.1 Tabel Pengujian Fungsional pada <i>PC</i>	86
5.2 Tabel Pengujian Fungsional pada <i>smartphone</i>	87

1

BAB 1

2

PENDAHULUAN

3 1.1 Latar Belakang

4 Socket.io adalah teknologi yang memungkinkan *client* dan *server* untuk melakukan komunikasi dua
5 arah secara *real-time*, yang berarti memiliki selisih waktu yang sedikit antara *server* dan *client* [1].
6 Socket.io memiliki dua bagian: *client-side library*, atau pustaka pada bagian *client* yang berjalan
7 didalam *web browser*, dan *server-side library*, atau pustaka pada bagian *server* yang berjalan pada
8 bagian *server*. Socket.io memiliki fitur untuk melakukan komunikasi dari satu *server* ke beberapa
9 *client* didalam proses implementasinya. Teknologi ini sangat berguna untuk membantu membangun
10 sebuah aplikasi yang membutuhkan koneksi *real-time* seperti dalam aplikasi permainan berbasis
11 web.

12 Untuk memanfaatkan teknologi Socket.io dalam membangun aplikasi permainan, akan dibu-
13 tuhkan beberapa teknologi yang dapat membantu pembangunan aplikasinya. Salah satu teknologi
14 tersebut adalah Canvas API. Teknologi ini merupakan bagian dari elemen HTML5 yang dapat
15 digunakan untuk mengolah objek grafis dengan menggunakan JavaScript [2]. *Canvas API* dapat
16 juga digunakan untuk mengolah komposisi foto dan membuat animasi. Oleh karena itu, fungsi-fungsi
17 yang ada pada *Canvas API* akan membantu pembangunan aplikasi permainan terutama pada
18 bagian pengembangan grafis.

19 Teknologi lain yang dapat membantu membangun aplikasi permainan dalam menggunakan
20 teknologi Socket.io adalah Node.js. Teknologi ini merupakan sebuah *platform* atau lingkungan yang
21 didesain untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada bagian *server* [3]. Node.js ditulis dalam
22 sintaks bahasa pemrograman JavaScript dan menggunakan *V8* yang merupakan *engine* JavaScript
23 milik perusahaan *Google* untuk mengeksekusi JavaScript pada *web server*. Node.js memiliki sifat
24 *non-blocking*, yang berarti Node.js tidak akan menunggu untuk mengerjakan permintaan selanjutnya.
25 Oleh karena itu, Fitur-fitur yang dimiliki oleh Node.js akan sangat membantu untuk membangun
26 aplikasi permainan yang membutuhkan koneksi *real-time*.

27 Salah satu teknologi yang akan membantu dalam menggunakan Node.js adalah Express.js
28 [4]. Teknologi ini menyediakan kumpulan fitur untuk mengatur penyimpanan data lokal dalam
29 membangun aplikasi web maupun *mobile*. Pada proses implementasi, Express.js akan mengolah
30 data lokal sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah diakses apabila diperlukan. Express.js
31 hanya dapat digunakan untuk membangun aplikasi apabila aplikasi tersebut berjalan didalam
32 lingkungan Node.js. Oleh karena itu, fitur-fitur yang dimiliki oleh Express.js akan membantu dalam
33 pembangunan aplikasi berbasis Node.js.

34 Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi permainan berbasis web, yang memanfaatkan

1 teknologi *PC* dan *smartphone*. Oleh karena itu, dibutuhkan teknologi yang dapat mengatur
2 penampilan halaman pada layar *PC* maupun *smartphone*. Teknologi yang digunakan adalah The
3 Content Template element (`<template>`) [5]. Teknologi ini merupakan bagian dari elemen HTML5,
4 yang berfungsi untuk menyimpan seluruh elemen-elemen HTML untuk ditampilkan ke layar *browser*
5 pada *PC* maupun *smartphone*. Didalam satu berkas HTML, elemen `<template>` dapat berjumlah
6 lebih dari satu. Dengan begitu, beberapa halaman dapat dipilih untuk ditampilkan dalam satu
7 waktu tertentu, sebelum menampilkan halaman lain yang disimpan oleh `<template>`. Proses
8 menampilkan halaman ke layar *PC* maupun *smartphone* akan menggunakan JavaScript.

9 Teknologi yang akan membantu dalam penggunaan `<template>` adalah jQuery [6]. Teknologi
10 ini merupakan pustaka JavaScript yang menyediakan fitur-fitur untuk mengatur berbagai elemen
11 HTML. Pustaka ini memiliki fitur untuk memanipulasi berkas HTML. Dengan begitu, jQuery dapat
12 mengatur untuk menampilkan `<template>` mana yang akan ditampilkan ke layar *PC* maupun
13 *smartphone*.

14 Pada skripsi ini, akan dibuat sebuah aplikasi permainan berbasis web yang memanfaatkan Soc-
15 ket.io. Selain itu, aplikasi yang dibuat akan memanfaatkan *personal computer (PC)* dan *smartphone*
16 untuk pengembangan aplikasinya. Para pemain akan mengkoneksikan *smartphone* pada suatu *PC*
17 yang akan berfungsi sebagai *console*, dan *smartphone* tersebut akan berfungsi sebagai *controller*
18 untuk memainkan permainannya. Oleh karena itu, Socket.io akan digunakan sebagai koneksi antara
19 *smartphone* dan *PC* dalam aplikasi permainan yang akan dibangun. Aplikasi permainan akan
20 dibangun berdasarkan Node.js, sehingga proses eksekusi JavaScript dapat dilakukan pada *server*.
21 Pengaturan struktur direktori didalam pengembangan aplikasi akan menggunakan Express.js. Did-
22 lam proses pengaturan elemen grafis yang dibutuhkan didalam aplikasi, teknologi Canvas API akan
23 digunakan didalam pengembangannya. Elemen `<template>` akan digunakan untuk menampilkan
24 setiap halaman-halaman web yang dibutuhkan didalam pengembangan aplikasi permainan. Untuk
25 pengaturan berbagai elemen HTML didalam aplikasi, teknologi jQuery akan digunakan. Aplikasi
26 permainan akan menggunakan teknologi berbasis web, sehingga untuk memainkannya, *client* harus
27 memiliki akses internet dan mengakses alamat aplikasi permainan menggunakan *browser*.

28 1.2 Rumusan Masalah

- 29 1. Bagaimana membangun aplikasi permainan berbasis web dengan memanfaatkan Socket.io
30 untuk penggunaan *smartphone* sebagai pengendali permainan berbasis web ?
- 31 2. Berapa *latency* yang dihasilkan berdasarkan penggunaan Socket.io ?

32 1.3 Tujuan

- 33 1. Mengetahui cara membangun aplikasi permainan berbasis web dengan memanfaatkan Socket.io
34 untuk penggunaan *smartphone* sebagai pengendali permainan berbasis web.
- 35 2. Mengetahui jumlah *latency* yang dihasilkan berdasarkan pemanfaatan Socket.io.

1 1.4 Batasan Masalah

- 2 Batasan masalah yang dibuat terkait dengan penggerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:
- 3 • Aplikasi permainan yang dibuat merupakan permainan *multiplayer* yang hanya bisa dimainkan
4 oleh dua orang saja.

5 1.5 Metodologi

- 6 Metodologi yang dilakukan dalam penggerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:
- 7 1. Studi literatur mengenai :
- 8 • *Socket.io* sebagai teknologi yang akan menghubungkan *smartphone* dan *PC*.
- 9 • *Canvas API* yang akan digunakan untuk antarmuka permainan.
- 10 • *Node.js* sebagai *web server* dalam pembangunan aplikasi.
- 11 • *Express.js* sebagai *Node.js framework* yang akan digunakan untuk mengatur penyimpanan
12 data.
- 13 • *jQuery* yang akan digunakan dalam pengaturan elemen HTML.
- 14 • *The Content Template element* yang akan digunakan untuk menampilkan halaman-
15 halaman HTML.
- 16 2. Menganalisis aplikasi sejenis.
- 17 3. Merancang antarmuka permainan pada *PC* dan *smartphone*. Antarmuka pada *PC* akan
18 berbeda dengan yang ada di *smartphone*, karena *smartphone* akan bekerja sebagai *controller*
19 dan *PC* akan bekerja sebagai *console*.
- 20 4. Menyusun cara bermain aplikasi permainan yang dibangun.
- 21 5. Mengimplementasi program aplikasi permainan berbasis web.
- 22 6. Menganalisis *latency* yang dihasilkan pada aplikasi.
- 23 7. Melakukan eksperimen dan pengujian yang melibatkan responden.

24 1.6 Sistematika Pembahasan

- 25 Setiap bab dalam skripsi ini memiliki sistematika penulisan yang dijelaskan kedalam poin-poin
26 sebagai berikut:
- 27 1. Bab 1 : Pendahuluan
- 28 Membahas mengenai gambaran umum penelitian ini. Berisi tentang latar belakang, rumusan
29 masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

1 2. Bab 2 : Dasar Teori

2 Membahas mengenai teori-teori yang mendukung berjalannya penelitian ini. Berisi tentang
3 Socket.io, Node.js, Express.js, Canvas API, jQuery, dan The Content Template element.

4 3. Bab 3 : Analisis

5 Membahas mengenai analisa masalah.

6 4. Bab 4 : Perancangan

7 Membahas mengenai perancangan yang dilakukan sebelum melakukan tahapan implementasi.

8 5. Bab 5 : Implementasi dan Pengujian

9 Membahas mengenai implementasi dan pengujian yang telah dilakukan.

10 6. Bab 6 : Kesimpulan dan Saran

11 Membahas hasil kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini dan saran-saran yang dapat
12 diberikan untuk penelitian berikutnya.

1

BAB 2

2

LANDASAN TEORI

- 3 Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori mengenai Node.js, Express.js, Socket.io, Canvas API,
4 jQuery, dan The Content Template element.

5 **2.1 Node.js**

6 Node.js adalah sebuah *platform* atau lingkungan untuk menjalankan JavaScript pada *web server*
7 yang dibangun berdasarkan *V8* yang merupakan *engine* JavaScript milik perusahaan *Google* [3].
8 Node.js memiliki model *event-driven* yang artinya seluruh aksi akan dilakukan berdasarkan suatu
9 *event* yang dipancarkan, dan *non-blocking* yang artinya suatu aksi dalam Node.js akan langsung
10 dilakukan tanpa harus menunggu aksi sebelumnya selesai. Teknologi ini menyediakan beberapa
11 kelas yang berfungsi untuk mengimplementasi fitur-fitur yang dimiliki.

12 Subbab-subbab berikut akan menjelaskan beberapa kelas yang dimiliki oleh Node.js.

13 **2.1.1 HTTP**

14 *HTTP* merupakan suatu *interface* pada *Node.js* yang digunakan untuk menangani permintaan dari
15 protokol *HTTP*[3]. *Interface* ini akan menangani protokol *HTTP* dengan tidak melakukan *buffer*,
16 yang berarti menyimpan sementara seluruh data yang akan dikirimkan pada seluruh permintaan
17 atau respon.

18 Berikut akan dijelaskan salah satu kelas yang dimiliki oleh *interface* *HTTP*.

19 **1. http.Server**

20 Kelas ini akan menciptakan objek *server* *HTTP*, yang akan menangani setiap permintaan
21 yang dilakukan oleh *client*. Salah satu *Method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah:

22 **• server.listen()**

23 *Method* ini akan memulai *server* *HTTP* untuk melakukan proses *listening* suatu koneksi.
24 Dengan begitu, *server* akan mengetahui apabila ada *client* yang melakukan permintaan
25 untuk suatu koneksi.

26 *Interface* *HTTP* memiliki beberapa *method* yang akan membantu dalam proses pengembangan
27 suatu aplikasi. Salah satu *method* yang dimiliki oleh *HTTP* adalah sebagai berikut:

28 **• http.createServer([options][,requestListener])**

29 **Parameter:**

- **options** objek-objek seperti berikut:
 - * **IncomingMessage**, suatu kelas yang akan menciptakan objek *request* yang merepresentasikan suatu permintaan yang dikirimkan oleh *client*.
 - * **ServerResponse**, suatu kelas yang akan menciptakan objek *response* yang merepresentasikan suatu respon yang dikirimkan oleh *server*.
- **requestListener** fungsi yang akan dieksekusi secara otomatis apabila *event 'request'* dipancarkan. *Event* tersebut menandakan bahwa *client* telah melakukan suatu permintaan kepada *server*

Kembalian: objek *http.Server*

Method ini akan membuat objek *http.Server* untuk menangani permintaan dari *client* dan memberikan respon kepada *client*. Fungsi yang diberikan pada *method* ini akan dipanggil satu kali pada saat setiap permintaan yang dikirimkan kepada *server*.

2.1.2 Path

Path adalah suatu *interface* yang menyediakan fungsi untuk mengatur akses suatu berkas dan direktori. *Interface* tersebut dapat diakses dengan cara sebagai berikut:

```
const path = require('path');
```

Listing 2.1: Akses modul *path*

Dengan cara tersebut, maka variabel *path* akan mendapatkan kumpulan fungsi yang dimiliki oleh *Path*. Dengan begitu, variabel tersebut dapat memanggil setiap *method* milik *Path* yang diperlukan. Salah satu method yang dimiliki oleh *Path* adalah sebagai berikut:

- **path.join([...paths])**

parameter:

- **...paths**

tipe: **String**

Urutan suatu lokasi berkas yang akan digunakan.

kembalian: String

Method ini akan menggabungkan seluruh bagian-bagian *path* dengan menormalisasinya dan mengembalikan bentuk *path* yang menyeluruh.

2.1.3 Module

Pada aplikasi berbasis Node.js, setiap berkas yang terdapat dalam pembangunan aplikasi dianggap sebagai modul-modul yang terpisah satu sama lain. Variabel dan fungsi yang terdapat pada satu berkas, atau modul, hanya dapat digunakan pada satu lingkup modul tersebut. Suatu modul tidak dapat menggunakan variabel atau fungsi yang terdapat pada modul lainnya. Oleh karena itu, apabila variabel dan fungsi yang terdapat pada satu modul dapat digunakan oleh modul yang lain, diperlukan cara tertentu. Cara tersebut dapat dilakukan seperti berikut:

```
1 module.exports = functions || object
```

Listing 2.2: Proses *export* fungsi dan objek dari satu modul ke modul lain

```
2     module.exports merupakan objek yang dibentuk oleh sistem Module. Functions dan object
3 merupakan fungsi dan objek yang merupakan elemen-elemen dari modul tertentu, yang diubah
4 menjadi global agar dapat diakses oleh modul lain. Dengan menggunakan cara ini, suatu modul
5 dapat berubah menjadi global dan dapat diakses oleh modul-modul lain.
```

6 2.2 Express.js

```
7 Express.js adalah suatu framework untuk membangun aplikasi web yang berjalan berdasarkan
8 Node.js [4]. Fitur-fitur yang ada pada Express.js digunakan untuk mengatur struktur direktori dalam
9 pengembangan aplikasi web, sehingga untuk proses pemeliharaan aplikasi web dapat dilakukan
10 secara efisien. Express.js memiliki beberapa fitur dan proses yang dapat membantu pengembangan
11 aplikasi web. Fitur dan proses tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:
```

12 • Middleware

Middleware adalah fungsi yang memiliki akses terhadap seluruh permintaan dari *client*, yang dapat memodifikasi permintaan tersebut sebelum mengirimkan respon kembali kepada *client*. Fungsi *middleware* bertugas untuk melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- 16 – Mengeksekusi perintah kode yang ada didalam fungsi.
- 17 – Memodifikasi objek *request* dan *response* yang akan diberikan kepada *client*.
- 18 – Mengakhiri siklus *request-response*, yang artinya sudah tidak akan ada lagi permintaan
 dari *client* dan respon dari *server*.
- 20 – Memanggil fungsi *next()*, dimana fungsi tersebut akan memanggil fungsi *middleware*
 selanjutnya yang ada didalam program.

22 Contoh bentuk fungsi *middleware* akan dijelaskan sebagai berikut:

```
23 var express = require('express');
24 var app = express();
25
26 app.get('/', function(req, res, next){
27   next();
28 })
```

Listing 2.3: Contoh fungsi *middleware*

29 *Middleware* adalah fungsi yang memiliki parameter *req*, *res*, dan *next*. Bagian-bagian parameter
30 akan dijelaskan sebagai berikut:

- 31 – **req**, argumen yang merepresentasikan *request* HTTP. Argumen ini dinamakan *req*
 berdasarkan konvensi.
- 33 – **res**, argumen yang merepresentasikan *response* HTTP. Argumen ini dinamakan *res*
 berdasarkan konvensi.

- **next**, argumen *callback* yang akan dieksekusi berdasarkan kondisi tertentu yang dapat ditentukan. *Callback* adalah fungsi yang berperan sebagai argumen pada parameter fungsi lain. Argumen ini dinamakan *next* berdasarkan konvensi.

• Routing

Routing adalah proses yang menentukan bagaimana suatu aplikasi akan memberikan respon pada saat *client* mengakses *URI* milik aplikasi. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan *method* milik kelas *Application* 2.2.2 yang sesuai dengan *method* dari protokol HTTP. Berikut merupakan contoh penggunaan proses *routing*:

```

9   var express = require('express');
10  var app = express();
11
12  app.get('/', function(req, res){
13      res.send('GET request to the homepage');
14  });
15
16  app.post('/', function(req, res){
17      res.send('POST request to the homepage');
18  });

```

Listing 2.4: Contoh penggunaan proses *routing*

Proses *routing* dilakukan pada saat ada permintaan dari *client* yang menggunakan *method GET* dan *POST*. Apabila menggunakan *GET*, maka *server* akan memberi respon dengan menampilkan teks '*GET request to the homepage*'. Apabila menggunakan *POST*, maka *server* akan memberi respon dengan menampilkan teks '*POST request to the homepage*'.

Dengan adanya proses *routing*, maka aplikasi dapat menentukan respon yang sesuai dengan permintaan yang dilakukan oleh *client*.

Subbab-subbab berikut akan menjelaskan kelas-kelas yang terdapat pada Express.js

2.2.1 express()

Kelas ini dibutuhkan untuk mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh Express.js. Untuk dapat mengakses seluruh fitur Express.js, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

```
29 var express = require('express');
```

Listing 2.5: Mengakses fitur *express()*

Variabel *express* digunakan untuk memuat seluruh fitur yang dimiliki oleh modul '*express*', sehingga variabel tersebut dapat menggunakan seluruh fitur yang tersedia. Dengan melakukan langkah tersebut, fitur-fitur yang terdapat pada Express.js sudah dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi web.

Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas *express()* adalah sebagai berikut:

- **express.static(root, [options])**

Parameter:

1 – **root**

2 tipe: **String**

3 Menentukan direktori sumber utama yang akan digunakan untuk menyediakan berkas
4 yang memiliki sifat statis. Berkas yang memiliki sifat statis dapat dikirimkan kepada
5 client tanpa harus dibangkitkan, dimodifikasi, atau dilakukan proses tertentu terlebih
6 dahulu.

7 – **options**

8 Suatu objek seperti berikut:

- 9 * **dotfiles**, menentukan bagaimana mengatasi suatu *dotfiles* (suatu berkas atau direk-
10 tori yang dimulai dengan tanda ".").

11 *Method* ini menyediakan cara agar dapat mengakses berkas yang memiliki sifat statis. Berkas
12 tersebut disimpan dalam suatu direktori lokal yang dapat diakses didalam proses pengem-
13 bangunan aplikasi web.

14 ● **express.Router([options])**

15 **Parameter:**

16 – **options** merupakan parameter pilihan yang akan menentukan perilaku dari *server* pada
17 saat diakses oleh *client*. Parameter dapat berupa objek sebagai berikut:

- 18 * **caseSensitive** membedakan huruf besar dan huruf kecil.

19 *Method* ini akan membuat objek *router* [2.2.4](#) yang dapat digunakan untuk menangani permintaan
20 dari *client* pada saat *client* mengakses *URI* tertentu.

21 **2.2.2 Application**

22 Kelas ini akan mengatur bagaimana perilaku aplikasi terhadap berbagai permintaan yang dilakukan
23 oleh *client*. Objek yang diciptakan dari kelas *Application* dapat melakukan beberapa hal seperti
24 berikut:

- 25 ● Proses *routing* terhadap permintaan HTTP.
26 ● Mengatur berjalannya *middleware*.
27 ● Melakukan proses *rendering* pada berkas HTML.
28 ● Mendaftarkan *template engine* tertentu, yang digunakan untuk mengubah elemen-elemen
29 HTML.

30 Objek dari kelas *Application* dapat diciptakan dengan langkah seperti berikut:

31

```
const express = require('express');
```

32

```
const app = express();
```

Listing 2.6: Mengakses fitur *application*

1 Baris pertama dari potongan kode tersebut berarti variabel *express* yang memanggil modul
 2 'express' agar dapat mengakses fungsi-fungsi yang ada pada modul tersebut. Sedangkan baris kedua,
 3 Objek *app* memanggil fungsi *express()* yang telah didapatkan dari variabel *express*. Dengan begitu,
 4 variabel *app* dapat mengakses fungsi-fungsi yang ada didalam pengembangan aplikasi web.

5 Kelas ini memiliki beberapa *method* sebagai berikut:

6 • **app.set(name, value)**

7 **Parameter:**

- 8 – **name**, nama yang akan digunakan untuk menentukan perilaku dari suatu *server*.
 9 – **value**, nilai yang akan ditetapkan pada parameter *name*.

10 **Kembalian:** -

11 Method ini akan menetapkan suatu nilai yang disimpan pada variabel *value*, kepada suatu
 12 nama yang disimpan pada variabel *name*. Beberapa contoh nama yang dapat digunakan
 13 adalah *views*, dan *view engine*. Nama-nama tersebut akan menentukan jenis *view engine* apa
 14 yang akan dipakai didalam proses pengembangan aplikasi.

15 • **app.use([path,] callback[, callback...])**

16 **Parameter:**

- 17 – **path**, suatu *String* yang merepresentasikan *path* yang akan ditangani oleh *middleware*.
 18 – **callback**, fungsi yang disimpan didalam parameter fungsi lain, yang dapat menjalankan
 19 perintah-perintah tertentu.

20 **Kembalian:** -

21 *Method* ini akan menghubungkan *middleware* dengan *path* yang sudah ditentukan. Dalam
 22 implementasi *method* ini, urutan penempatan pada baris kode sangat berpengaruh. Setelah
 23 *app.use()* dieksekusi, maka suatu permintaan tidak akan mengeksekusi *middleware* yang ada
 24 dibawah baris kode *app.use()*.

25 **2.2.3 Response**

26 Sebuah objek dari kelas *Response* akan merepresentasikan respon HTTP yang dikirim oleh Express
 27 pada saat menerima permintaan HTTP. Didalam pengembangan aplikasi web, objek dari kelas
 28 *Response* cenderung direpresentasikan dengan variabel *res*.

29 Salah satu properti yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

30 • **res.locals**

31 Objek yang berisi variabel lokal milik kelas *Response* yang berada dalam lingkup suatu
 32 permintaan tertentu. Objek ini hanya tersedia selama siklus *request-response* sedang berjalan.

33 Beberapa *method* yang terdapat pada kelas *Response* adalah sebagai berikut :

34 • **res.render(view[, locals][, callback])**

35 **Parameter:**

- 1 – **view**, suatu *String* yang menunjukan *path* dari berkas *view*.
- 2 – **locals**, suatu objek yang memiliki properti yang menunjukan variabel lokal yang ada pada berkas *view*.
- 3 – **callback**, fungsi yang disimpan didalam parameter fungsi lain, yang dapat menjalankan perintah-perintah tertentu.

6 *Method* ini berfungsi untuk melakukan proses *render* pada berkas *view* dan mengirim hasil
7 perubahan berkas tersebut kepada *client*.

8 2.2.4 Router

9 *Router* adalah kelas yang memiliki suatu objek yang dapat mengatur bagaimana *URI (Uniform*
10 *Resource Identifier*), yang merupakan alamat suatu aplikasi melakukan respon pada saat *client*
11 mengakses *URI* tersebut. Proses tersebut dapat disebut sebagai *routing*.

12 Proses *routing* akan menentukan fungsi *callback* yang akan menangani permintaan dari *client*.
13 Fungsi tersebut akan dipanggil saat ada permintaan dari *client* atau ada pemanggilan dari suatu
14 *method* milik HTTP. Dengan kata lain, suatu aplikasi akan selalu melakukan proses *listen*, yang
15 berarti menunggu apabila ada permintaan dari *client* yang kemudian dicocokan dengan *route* yang
16 sesuai. Apabila permintaan *client* dengan *route* yang ada telah cocok, maka fungsi *callback* yang
17 telah ditetapkan akan dieksekusi.

18 Salah satu *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

19 • **router.METHOD()**

20 *Method* ini akan menyediakan fungsionalitas proses *routing* pada aplikasi Express. *METHOD*
21 merupakan fungsi-fungsi yang merepresentasikan permintaan HTTP, seperti *GET* dan *POST*.
22 Contoh penggunaan dari *method* tersebut adalah sebagai berikut:

```
23               var express = require('express');
24               var router = express.Router();
25
26               router.get('/', function(req, res, next){
27                   res.send('GET routing to the homepage');
28       });
29
30               router.post('/', function(req, res, next){
31                   res.send('POST routing to the homepage');
32       });
```

33 Untuk dapat menggunakan fitur yang disediakan, maka variabel *router* akan melakukan proses
34 instansiasi dengan menggunakan *express.Router()*. *Method router.get()* akan menampilkan pesan
35 *GET routing to the homepage* apabila *client* melakukan permintaan *GET*. Sedangkan *method*
36 *router.post()* akan menampilkan pesan *POST routing to the homepage* kepada *client* apabila *client*
37 melakukan permintaan *POST*.

1 2.3 Socket.io

2 Socket.io adalah teknologi yang memungkinkan sebuah aplikasi untuk melakukan komunikasi dua
 3 arah secara *real-time* [1]. Socket.io dapat berjalan di setiap *platform*, *browser*, dan gawai.

4 Teknologi Socket.io memanfaatkan teknologi *socket* dalam proses implementasinya. *Socket*
 5 merupakan suatu *endpoint* didalam hubungan komunikasi dua arah antara dua program yang
 6 berjalan didalam jaringan tertentu. *Endpoint* adalah suatu entitas yang merupakan titik akhir dari
 7 suatu komunikasi, dimana entitas tersebut terdiri dari kombinasi alamat *IP* (*Internet Protocol*) dan
 8 nomor *port*. *Socket* akan terikat dengan nomor *port* agar *TCP* (*Transmission Control Protocol*), yang
 9 mengatur koneksi internet, dapat mengidentifikasi suatu aplikasi untuk data yang akan dikirimkan.

10 Sebelum dapat menggunakan Socket.io, Node.js harus sudah tersedia pada sistem komputer.
 11 Apabila hal tersebut sudah dilakukan, maka proses *install* Socket.io dapat dilakukan dengan
 12 menggunakan *command line tools* atau sejenisnya. Langkah tersebut adalah sebagai berikut:

13 `npm install socket.io`

Listing 2.7: install Socket.io

14 Dengan melakukan proses tersebut, aplikasi yang akan dibuat sudah dapat mengakses fitur-fitur
 15 yang dimiliki oleh Socket.io.

16 Socket.io dibagi menjadi dua *API*, yaitu *Server API* dan *Client API*. Subbab-subbab berikut
 17 akan menjelaskan dua *API* yang dimiliki oleh Socket.io

18 2.3.1 Server API

19 Kelas-kelas yang ada pada *Server API* digunakan untuk menangani proses yang terjadi didalam
 20 *server*. Berikut akan dijelaskan kelas-kelas yang dimiliki oleh *Server API*.

21 1. Server

22 Kelas ini merupakan kelas inti untuk dapat menangani proses yang terjadi dalam *server*
 23 Socket.io. Kelas ini memiliki konstruktor seperti berikut:

- 24 • **new Server(httpServer[, options])**

25 **Parameter:**

- 26 – **httpServer**

27 tipe: **http.Server**

28 Objek *server* HTTP yang akan diintegrasikan.

- 29 – **options**

30 tipe: **Object**

31 Parameter ini dapat berupa berbagai jenis objek. Salah satu dari objek tersebut
 32 adalah sebagai berikut:

- 33 * **path**

34 tipe: **String**

35 Nama dari *path* yang akan ditangkap oleh *server* (contoh: */socket.io*).

36 Salah satu *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- 1 ● **server.listen(port[, options])**

2 **Parameter:**

3 – **port**

4 tipe: **Integer**

5 Nomor yang akan digunakan untuk melakukan koneksi kepada *server*.

6 – **options**

7 tipe: **Object**

8 Parameter ini dapat berupa berbagai jenis objek. Salah satu objek yang dapat
9 dimasukan adalah sebagai berikut:

10 * **serveClient**, parameter ini memiliki tipe *boolean*, dengan nilai *default* yaitu
11 *true*.

12 Method ini akan melakukan koneksi kepada *server* dengan menuju nilai *port* yang terdapat
13 pada parameter.

14 2. Namespace

15 Kelas ini merepresentasikan kumpulan *socket* yang terkoneksi satu sama lain didalam lingkup
16 yang diidentifikasi oleh nama *path*. *Namespace* merupakan suatu *endpoint* atau *path* yang
17 ditetapkan kepada suatu *socket* tertentu. *Client* akan selalu terhubung ke /, yang merupakan
18 *namespace* utama, kemudian dapat terhubung ke *namespace* lain saat berada dalam koneksi
19 yang sama (contoh: /chat).

20 Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- 21 ● **namespace.emit(eventName[, ...args])**

22 Berfungsi untuk memancarkan suatu *event* pada seluruh *client* yang terhubung.

23 **Parameter:**

24 – **eventName**

25 tipe: **String**

26 Nama dari suatu *event* yang akan dipancarkan.

27 – **args**

28 Argumen tertentu yang akan dikirimkan bersamaan dengan *event* yang dipancarkan.

- 29 ● **namespace.to(room)**

30 Berfungsi untuk memancarkan *event* kepada *client* yang berada didalam *room* tertentu.

31 **Parameter:**

32 – **room**

33 tipe: **String**

34 kode suatu *room* milik beberapa *client* yang terkoneksi ke Socket.io.

35 3. Socket

36 Kelas ini merupakan kelas yang mendasar untuk berinteraksi dengan *client*. Suatu *socket*
37 akan selalu terhubung kepada *namespace* tertentu.

38 Beberapa properti yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

1 • **socket.id**

2 Tanda pengenal unik milik *client* yang terkoneksi ke Socket.io.

3 • **socket.rooms**

4 Suatu *String* yang menjadi identifikasi dimana *client* berada didalamnya.

5 Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

6 • **socket.join(room[, callback])**

7 Berfungsi untuk menambah *client* kedalam *room*.

8 **Parameter:**

9 – **room**

10 tipe: **String**

11 Nama *room* yang dapat memasukan beberapa *client*.

12 – **callback**

13 tipe: **Function**

14 Fungsi yang menangani proses tertentu yang menjadi masukan didalam parameter fungsi lain.

16 **2.3.2 Client API**

17 *Client API* digunakan untuk menangani proses pengaturan koneksi yang terjadi pada bagian *client*.

18 Agar dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia, *client* harus menambahkan *URL* pada JavaScript

19 didalam HTML yang bersangkutan. Hal tersebut dapat dilakukan seperti berikut:

20 <script src="/socket.io/socket.io.js"></script>

Listing 2.8: Mengakses fitur Socket.io untuk *client*

21 Kelas-kelas yang ada pada *Client API* adalah sebagai berikut:

22 1. **IO**

23 Kelas ini merupakan kelas inti yang akan digunakan untuk mendapatkan fitur-fitur yang akan
24 digunakan pada bagian *client*. Untuk dapat menggunakan fungsi yang ada pada kelas *IO*,
25 dapat dilakukan langkah seperti berikut:

Listing 2.9: Mendapatkan fitur-fitur Socket.io pada bagian *client*

26 <script src="/socket.io/socket.io.js"></script>

27 Dengan melakukan langkah tersebut, maka bagian *client* akan dapat mengakses seluruh fitur
28 yang diperlukan untuk membangun koneksi ke Socket.io.

29 Method yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

30 • **io([url][, options])**

31 **Parameter:**

32 – **url**

33 tipe: **String**

34 Nama *URL*.

1 – **options**

2 tipe: **Object**

3 Parameter ini dapat berupa beberapa jenis objek. Salah satu jenis objek tersebut
4 adalah sebagai berikut:

- 5 * **path**, nama suatu *path* yang akan dituju.

6 **Kembalian:** Objek *Socket*

7 *Method* ini berfungsi untuk melakukan proses inisialisasi objek *Socket* yang digunakan
8 untuk melakukan koneksi ke Socket.io.

9 2. **Socket**

10 Kelas ini digunakan untuk membuat objek *Socket* yang akan digunakan untuk melakukan
11 koneksi ke Socket.io pada bagian *client*.

12 Salah satu properti yang dimiliki oleh kelas ini adalah:

13 ● **socket.id**

14 Identifikasi unik yang dimiliki oleh satu *client* untuk satu sesi. Properti ini akan
15 mempunyai nilai segera setelah koneksi terhubung, dan akan diperbarui setelah melakukan
16 koneksi ulang.

17 Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah:

18 ● **socket.on(eventName, callback)**

19 **Parameter:**

- 20 – **eventName**, nama *event* yang dipancarkan.

- 21 – **callback**, fungsi yang akan menangani *event* yang dipancarkan.

22 *Method* ini akan menangkap *event* yang dipancarkan oleh *server*, yang kemudian akan
23 mengeksekusi fungsi *callback* untuk melakukan perintah tertentu.

24 ● **socket.emit(eventName[, ..args][, ack])**

25 **Parameter:**

- 26 – **eventName**

27 tipe: **String**

28 Nama *event*.

- 29 – **args**

30 Argumen tambahan (opsional).

- 31 – **ack**

32 tipe: **Function**

33 Fungsi tambahan (opsional).

34 *Method* ini akan memancarkan suatu *event* dengan nama *eventName* kepada *server*,
35 dengan argumen yang telah ditentukan sebelumnya.

36 Beberapa *event* yang ada pada kelas ini adalah sebagai berikut:

1 • **connect**

2 Akan dipancarkan apabila berhasil melakukan koneksi dan setelah melakukan koneksi
3 ulang.

4 • **disconnect**

5 Akan dipancarkan apabila *server* memutus koneksi atau *client* memutus koneksi.

6 **2.4 Canvas API**

7 Canvas API merupakan salah satu elemen HTML yang digunakan untuk membuat gambar grafis
8 dalam aplikasi web [2]. Teknologi ini memiliki fitur untuk membuat komposisi foto dan membuat
9 animasi. Untuk dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada Canvas API, langkah yang harus
10 dilakukan adalah sebagai berikut:

- 11 1. Menambahkan *tag <canvas>* pada berkas HTML, dan menambahkan *id* yang akan digunakan
12 pada berkas JavaScript.

13 <canvas id="canvas"></canvas>

Listing 2.10: *tag Canvas API* pada JavaScript

- 14 2. Membuat variabel untuk mendapatkan konteks *rendering* yang berguna untuk memodifikasi
15 elemen didalam *canvas* dan fungsi-fungsi menggambar agar dapat menampilkan sesuatu pada
16 <canvas>.

```
17    // Variabel yang akan menampilkan sesuatu
18    // pada <canvas> dengan id='canvas'
19    var canvas = document.getElementById('canvas');

20
21    // Variabel yang akan mendapatkan fungsi-fungsi menggambar
22    var ctx = canvas.getContext('2d');
```

Listing 2.11: Membuat objek *canvas*

23 Dengan melakukan langkah-langkah tersebut, maka fungsi-fungsi yang dimiliki Canvas API
24 dapat digunakan.

25 Subbab-subbab berikut akan menjelaskan tentang beberapa elemen yang tersedia didalam
26 Canvas API.

27 **2.4.1 Animation**

28 Dengan menggunakan JavaScript untuk mengontrol elemen <canvas>, hal tersebut akan sangat
29 membantu dalam membuat animasi yang interaktif. Subbab ini akan membahas tentang pembuatan
30 animasi didalam Canvas API.

31 **Langkah Dasar Animasi**

32 Ada beberapa langkah yang dibutuhkan untuk menggambar suatu *frame*.

1 **1. Menghapus isi *canvas***

2 Untuk memulai animasi, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menghapus seluruh
3 elemen yang berada di dalam *canvas*. Langkah tersebut dilakukan untuk menghilangkan
4 bentuk atau elemen lain yang sudah digambar sebelumnya didalam *canvas*, sehingga dapat
5 menggambar suatu *frame*, yang merupakan tempat dimana animasi akan berlangsung.

6 **2. Menyimpan *state* milik *canvas***

7 *State* adalah kondisi saat ini dari objek *canvas*. Apabila akan dilakukan perubahan seperti
8 merubah warna bentuk, transformasi bentuk, atau hal lainnya yang akan menyebabkan
9 perubahan pada *state* dari *canvas*, maka *state* harus disimpan setiap ada perubahan.

10 **3. Menggambar elemen untuk animasi**

11 Pada langkah ini, elemen yang akan diproses untuk animasi akan digambar kedalam *canvas*.
12 Elemen yang digambar dapat berupa bentuk bangunan, gambar, maupun tulisan.

13 **4. Mengembalikan *state* dari *canvas***

14 Beberapa *state* dari *canvas* yang sudah disimpan, harus dikembalikan seluruhnya agar kembali
15 ke *state* pertama sebelum ada perubahan apapun. Hal tersebut dilakukan sebelum menggambar
16 *frame* baru untuk proses animasi selanjutnya. Proses animasi akan diulang kembali mulai
17 dari langkah pertama.

18 Untuk dapat melihat suatu gambar atau bentuk yang bergerak didalam *canvas*, diperlukan cara
19 menjalankan fungsi menggambar selama periode waktu tertentu. Berikut merupakan beberapa cara
20 yang dapat dilakukan:

- 21 • **setInterval(func, delay[, param1, param2, ...])**

22 **Parameter:**

23 – **func**

24 Suatu fungsi yang akan dieksekusi setiap penundaan milidetik.

25 – **delay**

26 Waktu dalam milidetik.

27 – **param1,...,paramN**

28 Parameter tambahan untuk fungsi apabila waktu telah habis.

29 **Kembalian:**

30 **intervalID** identifikasi unik milik suatu interval.

31 *Method* ini akan memanggil suatu fungsi atau mengeksekusi kode tertentu selama rentang
32 waktu yang telah ditentukan. Pemanggilan fungsi atau eksekusi kode dilakukan dengan
33 penundaan selama waktu *delay* tertentu.

- 34 • **clearInterval(intervalID)**

35 **Parameter:**

36 – **intervalID** identifikasi milik suatu interval yang akan diberhentikan.

1 Method ini akan memberhentikan suatu fungsi yang berjalan berulang-ulang selama rentang
2 waktu tertentu, yang dipanggil oleh *method setInterval()*.

3 • **requestAnimationFrame(callback)**

4 **Parameter:**

5 – **callback**

7 Fungsi yang akan dipanggil saat harus memperbarui animasi dan menggambar *frame*
8 selanjutnya.

9 Method ini akan memberitahu *browser* bahwa akan dilakukan suatu animasi, dan melakukan
10 permintaan kepada *browser* untuk memanggil fungsi tertentu untuk memperbarui animasi
11 sebelum melakukan gambar ulang selanjutnya.

12 **2.4.2 canvasRenderingContext2D**

13 *canvasRenderingContext2D* adalah interface yang digunakan untuk menggambar persegi panjang,
14 teks, gambar, dan objek-objek lain kedalam elemen *canvas*. *CanvasRenderingContext2D* menyediakan konteks *2D rendering* untuk suatu elemen *<canvas>*, yang berguna untuk memodifikasi
15 objek dua dimensi didalam *canvas*. Untuk mendapatkan objek dari *interface* ini, harus memanggil
16 *getContext()* didalam elemen *<canvas>*, dengan memberi '2d' sebagai argumen. Berikut merupakan
17 contoh penggunaannya:

Listing 2.12: mendapatkan konteks *canvas*

```
19 var canvas = document.getElementById('myCanvas');  
20 var ctx = canvas.getContext('2d');
```

21 Salah satu properti yang dimiliki oleh *interface* ini adalah:

22 • **CanvasRenderingContext2D.globalCompositeOperation**

23 Properti ini akan menetapkan tipe operasi komposisi yang akan digunakan saat menggambar
24 suatu bentuk baru kedalam *canvas*. Tipe tersebut berupa *String* yang akan menentukan
25 komposisi atau mode *blending* yang akan digunakan.

26 Berikut contoh tipe yang dapat digunakan:

27 – **destination-over**, tipe ini akan membuat suatu elemen yang baru akan digambar pada
28 posisi dibelakang konten *canvas* yang telah ada sebelumnya.

29 Beberapa *method* yang dimiliki oleh *interface* ini adalah sebagai berikut:

30 • **CanvasRenderingContext2D.clearRect(x, y, width, height)**

31 Method ini akan menghapus seluruh elemen yang telah digambar sebelumnya pada *canvas*
32 dengan membentuk suatu persegi. Method ini akan menggambar koordinat titik awal (*x, y*)
33 dengan lebar dan tinggi yang sudah ditentukan oleh *width* dan *height*.

34 **Parameter:**

- 1 – **x**
2 Koordinat x yang menandakan titik awal persegi.
- 3 – **y**
4 Koordinat y yang menandakan titik awal persegi.
- 5 – **width**
6 Lebar persegi.
- 7 – **height**
8 tinggi persegi.

9 • **CanvasRenderingContext2D.drawImage(image, dx, dy)**

10 **Parameter:**

- 11 – **image** elemen yang akan digambar kedalam *context* tertentu.
- 12 – **dx** koordinat x pada *canvas* untuk menempatkan *image* di pojok kiri atas.
- 13 – **dy** koordinat y pada *canvas* untuk menempatkan *image* di pojok kiri atas.

14 *Method* ini akan menyediakan cara untuk menggambar suatu elemen *image* atau gambar pada *canvas*.

16 • **CanvasRenderingContext2D.save()**

17 *Method* ini akan menyimpan seluruh *state* dari *canvas* dengan menaruh *state* tersebut kedalam suatu *stack* yang sudah diatur didalam elemen *<canvas>*. Proses ini dilakukan apabila telah terjadi perubahan bentuk atau komposisi yang menyebabkan *state* dari *canvas* berubah, sehingga *state* sebelumnya tetap akan tersimpan.

21 • **CanvasRenderingContext2D.restore()**

22 *Method* ini akan mengembalikan *state* yang baru saja disimpan saat menggunakan *method* *save()* dengan mengeluarkannya dari tumpukan paling atas suatu *stack*. Apabila *stack* tersebut kosong, maka *method* ini tidak melakukan apapun.

25

2.5 jQuery

26 jQuery adalah pustaka JavaScript yang menyediakan fitur-fitur untuk mengatur berbagai elemen
27 HTML [6]. Pustaka ini memiliki fitur-fitur seperti memanipulasi berkas HTML, menangani suatu
28 *event*, dan mengatur jalannya animasi. jQuery dapat menyediakan fitur-fitur untuk menangani
29 berbagai hal tersebut yang berjalan di berbagai *browser* yang berbeda.

30 Subbab-subbab berikut akan menjelaskan beberapa *method* yang dimiliki oleh jQuery.

31

2.5.1 .submit(handler)

32 **Parameter:**

- 33 • **handler**, Fungsi yang akan dieksekusi setiap suatu *event* dipancarkan.

34 *Method* ini akan menyambungkan fungsi yang mengatasi suatu *event* yang memiliki nama "submit"
35 yang merupakan *event* dari JavaScript, atau memancarkan *event* tersebut kepada elemen tertentu.

1 **2.5.2 .val()**

2 **Kembalian:** *String, Number, Array.*

3 *Method* ini akan mendapatkan nilai dari elemen-elemen *form* seperti **input**, **select**, dan **textarea**.

4

5 **2.5.3 .html()**

6 **Kembalian:** *String*

7 *Method* ini akan mendapatkan konten HTML dari elemen pertama yang ada didalam kumpulan
8 elemen-elemen yang sesuai.

9 **2.5.4 .preventDefault()**

10 Apabila *method* ini dieksekusi, maka aksi *default* dari suatu *event* tidak akan dieksekusi. Aksi
11 *default* yang dilakukan adalah melakukan *reload* pada halaman web.

12 **2.6 The Content Template element**

13 HTML Content Template element (<template>) adalah suatu mekanisme untuk menyimpan konten
14 milik *client* agar konten tersebut tidak ditampilkan pada saat memuat halaman [5]. Konten tersebut
15 dapat dipakai pada saat web dijalankan dengan menggunakan JavaScript.

16 Berikut merupakan contoh penggunaan dari elemen <template>:

Listing 2.13: Contoh penggunaan elemen <template>

```
17 <html>
18 <head>
19 <title>Home</title>
20 </head>
21 <body>
22 <p>Hello World!</p>
23
24 <template id="stage">
25
26 </template>
27
28 <template id="home_page">
29 <p>Hello from template element!</p>
30 </template>
31
32 </body>
33 </html>
```

34 Apabila halaman HTML ini dimuat, maka yang akan ditunjukan dihalaman adalah teks "Hello
35 World!". Seluruh elemen yang ada didalam elemen <template> tidak akan ditampilkan dihalaman

- 1 web. Agar seluruh isi dari elemen <template> ditampilkan, maka diperlukan JavaScript. Berikut
- 2 merupakan contoh kode JavaScript untuk memuat elemen <template>.

Listing 2.14: Memuat elemen <template>

```
3 <script>
4 // variabel yang menyimpan elemen dari <template> stage
5 var bg = $("#stage");
6
7 // variable ini menyimpan seluruh isi dari template home_page
8 var home = $("#home_page").html();
9
10 // variable bg akan memuat template dari home_page
11 bg.html(home);
12
13 </script>
14 Agar dapat menampilkan konten yang berada didalam <template>, maka method .html() milik
15 jQuery akan digunakan. Method tersebut digunakan pada bagian bg.html(home), dimana method
16 tersebut akan memuat seluruh isi variabel home.
```


1

BAB 3

2

ANALISIS

- 3 Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis aplikasi sejenis, analisis alur permainan Finger For
4 Life, analisis pengembangan web, analisis *use case*, analisis arsitektur Finger For Life, dan analisis
5 Socket.io.

6 3.1 Analisis Aplikasi Sejenis

- 7 Salah satu aplikasi sejenis permainan berbasis web dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai
8 pengendali adalah AirConsole. Aplikasi tersebut memanfaatkan *browser*, *smartphone*, *PC*, dan juga
9 jaringan internet untuk dapat menggunakannya. Aplikasi ini dikembangkan oleh N-Dream AG¹.

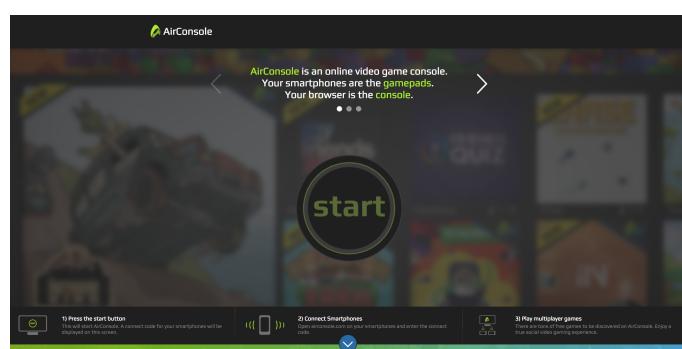
10 **Analisis AirConsole**

11 AirConsole merupakan permainan berbasis web dimana *browser* pada *smartphone* dapat melalui
12 koneksi ke *browser* pada *PC*. Pada aplikasi ini, terdapat berbagai macam permainan yang
13 dapat dipilih oleh pemain. Untuk dapat memainkan aplikasi tersebut, pemain harus membuka
14 alamat web <https://www.airconsole.com/> pada browser di *PC* dan juga di *smartphone*.

15 Analisis dilakukan dengan cara berikut:

- 16 1. Memainkan permainan dari awal hingga akhir.
17 2. Keluar dari *browser* pada *PC* pada saat permainan berlangsung.
18 3. Keluar dari *browser* pada *smartphone* pada saat permainan berlangsung.

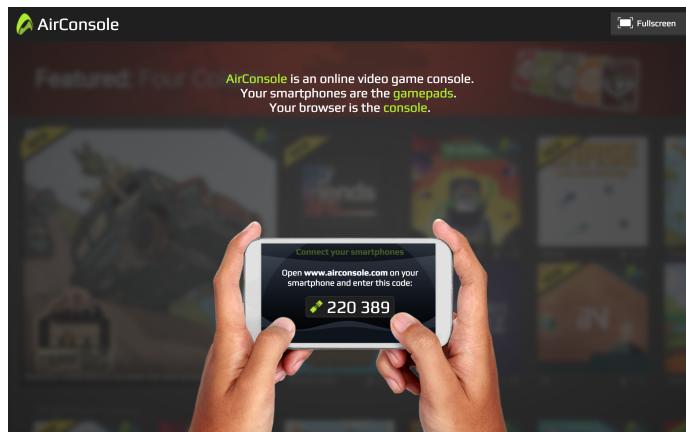
19 Pada halaman awal web di *PC*, pemain diminta untuk menekan tombol *start* yang ada pada gambar
20 berikut:



Gambar 3.1: Halaman awal web AirConsole pada *PC*.

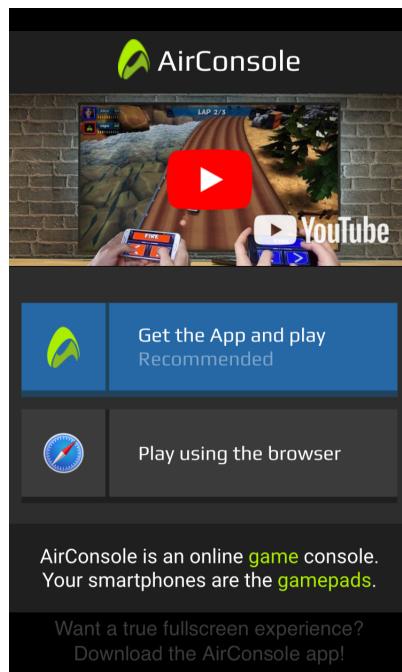
¹ <https://www.airconsole.com/>, diakses 4 Desember 2017

- 1 Setelah tombol *start* ditekan, maka akan muncul halaman berikutnya yang menunjukan kode
 2 yang harus dimasukan oleh pemain pada *browser* di *smartphone*.



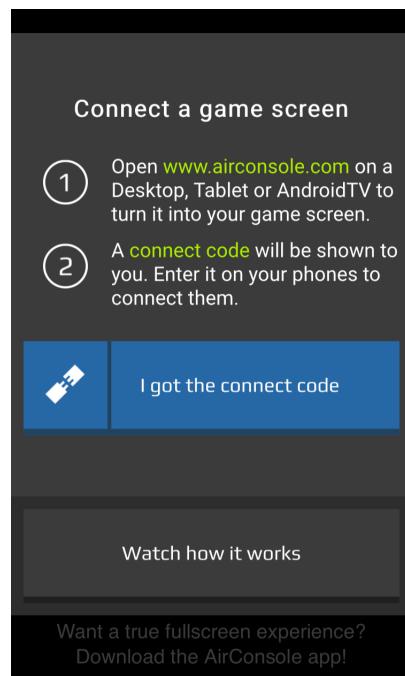
Gambar 3.2: Kode yang harus dimasukan oleh pemain pada *smartphone*.

- 3 Pemain harus mengakses alamat web yang sama pada *smartphone*. Pada halaman awal, pemain
 4 akan diminta untuk memilih apakah akan bermain dengan menggunakan aplikasi, atau bermain
 5 dengan menggunakan *browser*.



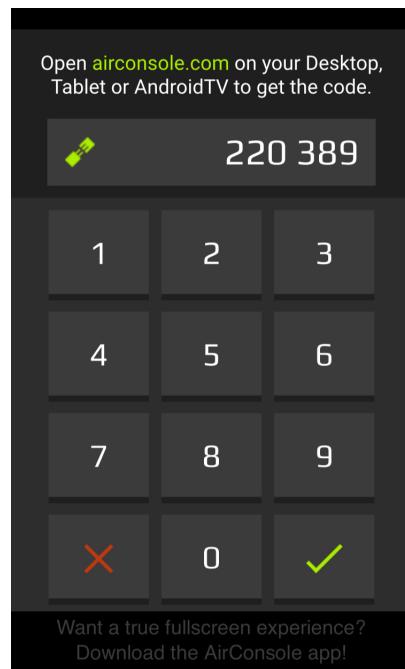
Gambar 3.3: Halaman awal Airconsole pada *smartphone*.

- 6 Dalam analisis ini, penulis memilih untuk bermain menggunakan *browser*. Setelah itu, pemain
 7 diminta untuk menekan tombol '*i got the connect code*' untuk memasukan kode yang sudah
 8 didapatkan pada *PC*.



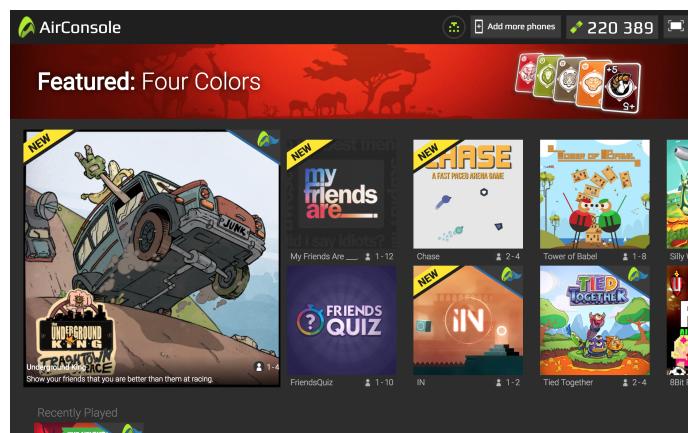
Gambar 3.4: Pemain diminta untuk memasukan kode yang sudah didapatkan pada *PC*.

- ¹ Setelah menekan tombol tersebut, pemain dapat mulai memasukan kode yang sudah didapatkan.
- ² Kode ini bertujuan untuk proses verifikasi, sehingga para pemain yang dapat bermain dalam satu
- ³ sesi yang sama, hanya para pemain yang mengetahui kode tersebut.

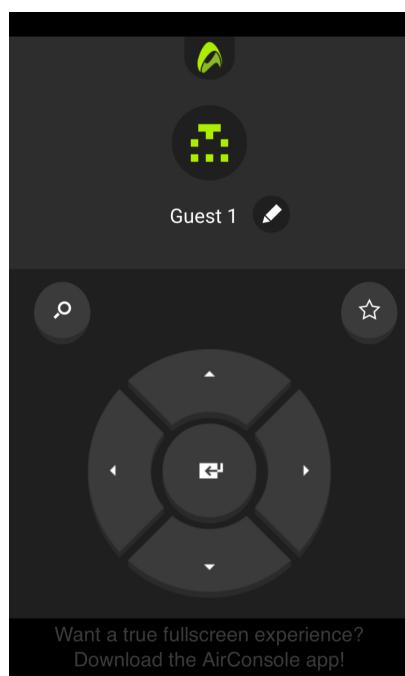


Gambar 3.5: Memasukan kode yang sudah didapatkan pada *PC*.

- ⁴ Setelah pemain memasukan kode, maka halaman web di *PC* dan *smartphone* akan berubah.
- ⁵ Pada *PC*, halaman akan menunjukan berbagai jenis permainan yang dapat dipilih. Pada *smartphone*,
- ⁶ halaman akan berubah menjadi pengendali permainan, dimana pemain dapat menggerakan halaman
- ⁷ yang ada di *PC* dengan menggunakan *smartphone*.

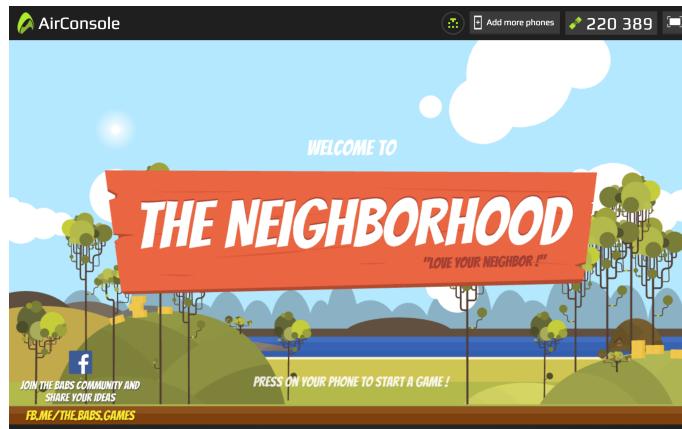


Gambar 3.6: Halaman pada *PC* yang menunjukan berbagai permainan yang dapat dipilih.



Gambar 3.7: Halaman pada *smartphone* yang berfungsi sebagai pengendali.

¹ Dalam analisis ini, penulis memilih untuk memainkan permainan yang bernama *The Neighborhood*. Permainan ini sejenis permainan *Angry Birds*. Permainan ini bercerita tentang dua kelompok yang bertetangga, dimana kelompok tersebut bermusuhan dan berusaha untuk saling menghancurkan satu sama lain. Tujuan dari permainan ini yaitu lebih dulu menghancurkan anggota kelompok tetangga. Setelah memilih permainan tersebut, halaman pada *PC* dan *smartphone* akan berubah. Pada *smartphone*, pemain akan diminta untuk merubah mode tampilan *smartphone* menjadi *landscape*.



Gambar 3.8: Halaman awal permainan The Neighborhood pada *PC*.

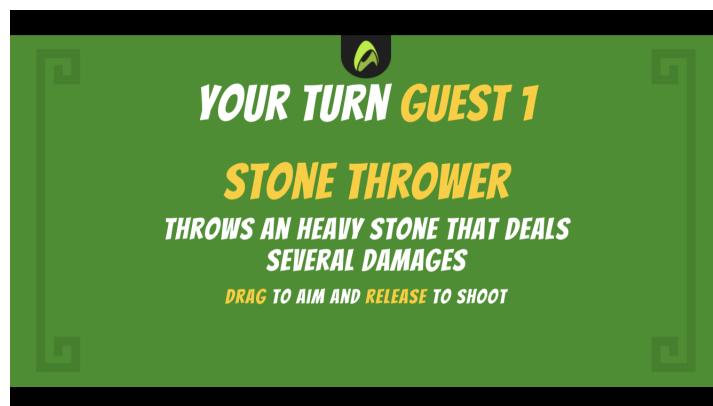


Gambar 3.9: Halaman awal permainan The Neighborhood pada *smartphone*.

- 1 Cara bermain dari permainan tersebut yaitu dengan menggunakan *smartphone*, dimana pemain
- 2 harus menekan layar *smartphone*, kemudian menariknya sesuai dengan arah yang berlawanan dengan
- 3 lawan, lalu melepas jari dari layar *smartphone* dengan tujuan untuk melempar suatu benda dari
- 4 ketapel. Semakin jauh pemain menarik, maka lontaran benda tersebut akan semakin kencang
- 5 mengenai lawan.

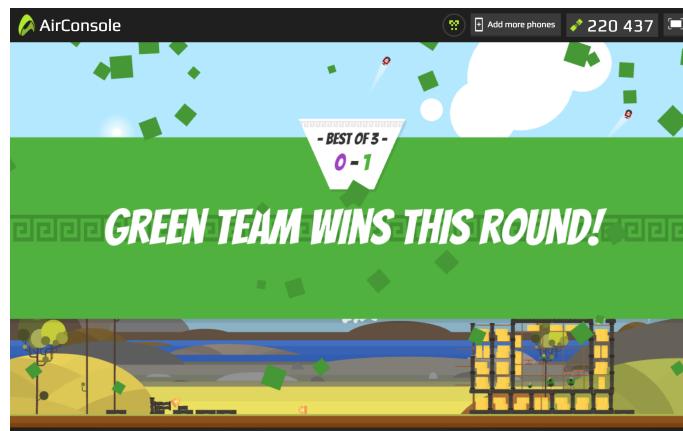


Gambar 3.10: Halaman pada *PC* dimana permainan sedang berlangsung.

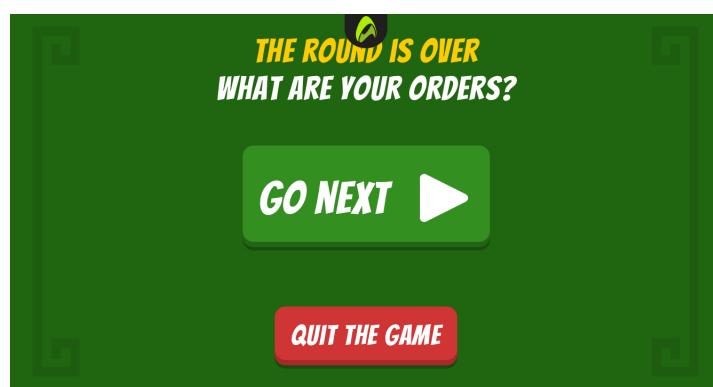


Gambar 3.11: Halaman pada *smartphone* dimana permainan sedang berlangsung.

- 1 Pemain dapat memilih untuk keluar dari permainan atau melanjutkan permainanannya kembali
- 2 setelah menyelesaikan satu level permainan.



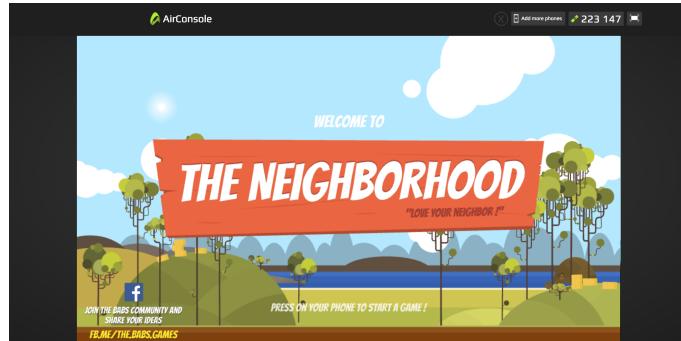
Gambar 3.12: Halaman pada *PC* apabila permainan sudah dimenangkan.



Gambar 3.13: Halaman pada *smartphone* apabila permainan sudah dimenangkan.

- 3 Dari ketiga percobaan yang sudah dilakukan, ada beberapa hal yang dapat diperbaiki dari
- 4 permainan berbasis web tersebut. Percobaan pertama menunjukkan hasil yang bagus, dimana
- 5 koneksi antara *smartphone* dan *PC* tidak putus saat permainan berlangsung, dan juga tidak ada
- 6 keterlambatan antara gerakan pada *smartphone* dan *PC*. Pada percobaan kedua, apabila *browser*
- 7 pada *PC* ditutup pada saat permainan berlangsung, maka koneksi akan terputus. Tetapi, tampilan

- 1 pada *smartphone* tidak menunjukkan bahwa adanya koneksi yang terputus, sehingga pemain tidak
2 mengetahui apakah permainan masih dapat berlangsung atau tidak. Tampilan hanya akan langsung
3 kembali pada halaman awal permainan. Begitupun dengan percobaan ketiga, apabila *browser*
4 pada *smartphone* ditutup pada saat permainan sedang berlangsung, maka koneksi akan terputus.
5 Tampilan pada *PC* hanya menunjukkan tanda kecil bahwa telah terjadi pemutusan koneksi pada
6 *smartphone*, yaitu tanda x pada bagian atas tampilan yang ditunjukan seperti gambar berikut:



Gambar 3.14: Halaman pada *PC* yang menunjukan pemutusan koneksi.

7 3.2 Analisis Alur Permainan Finger For Life

- 8 Web yang akan dikembangkan merupakan aplikasi permainan berbasis web yang bernama Finger
9 For Life. Jenis permainan ini adalah kompetisi balap lari yang dilakukan oleh dua pemain. Tujuan
10 dari permainan ini adalah mencapai garis akhir lintasan lari lebih dulu untuk menjadi pemenang.
11 Untuk dapat memainkan permainan ini, para pemain harus menyiapkan beberapa hal seperti
12 berikut:

- 13 • Satu Komputer *PC*.
14 • Dua *smartphone*.
15 • Jaringan Internet.

16 Para pemain harus menyediakan satu perangkat komputer *PC*, dimana *PC* tersebut akan
17 berfungsi sebagai *console*, dan dua *smartphone* yang akan berfungsi sebagai *controller*. *PC* akan
18 memiliki peran sebagai *host* yang menciptakan suatu *room*, dimana *room* tersebut merupakan sebuah
19 kode ruang permainan dimana kedua pemain dapat bergabung kedalamnya. Ketiga perangkat
20 tersebut akan membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses alamat web yang harus
21 dituju. Setelah ketiga perangkat tersebut tersedia, maka para pemain dapat membuka *browser*
22 untuk mengakses alamat web permainan Finger For Life. Alamat permainan tersebut adalah
23 <http://fingerforlife.herokuapp.com/>. Agar para pemain dapat mulai memainkan permainan
24 ini, ada beberapa tahap yang harus dilakukan. Tahap-tahap yang dilakukan akan dibagi menjadi
25 dua, yaitu yang terjadi pada bagian *PC*, dan pada *smartphone*. Tahap-tahap tersebut akan dijelaskan
26 sebagai berikut:

- 27 1. Permintaan Bergabung

1 PC

2 Saat *client* mengakses alamat web Finger For Life pada *PC*, *client* akan ditujukan kehalaman
3 utama. Halaman ini terdapat tombol *start* yang harus ditekan oleh *client* agar dapat bergabung
4 kedalam permainan. Setelah tombol *start* ditekan, *client* akan ditujukan kehalaman permintaan bergabung.
5

6 Pada tahap ini, halaman pada *PC* akan menunjukan perintah untuk mengakses alamat web
7 Finger For Life pada *browser* di kedua *smartphone*. Halaman ini pun akan menunjukan
8 kode yang harus dikirimkan oleh para pemain. Kode tersebut merupakan *room* yang akan
9 menyimpan tiga *client* pada saat permainan dimulai. Ketiga *client* tersebut adalah *host*,
10 pemain pertama, dan pemain kedua. Para pemain harus mengirimkan kode tersebut kepada
11 *host*, sehingga *smartphone* pemain dapat tersambung dengan *PC*. Kode yang tersedia berfungsi
12 untuk proses verifikasi, apakah kode yang dikirimkan dari *smartphone* sama dengan yang ada
13 di *PC* atau tidak. Proses tersebut menentukan apakah *client* dapat bergabung kedalam *room*
14 atau tidak.

16 Smartphone

17 Saat *client* mengakses alamat web Finger For Life pada *smarthonne*, *client* akan ditujukan
18 kehalaman utama. Halaman ini terdapat tombol *join* yang harus ditekan oleh *client* agar
19 dapat bergabung kedalam permainan. Setelah tombol *join* ditekan, *client* akan ditujukan
20 kehalaman permintaan bergabung.

21 Pada halaman ini, *client* harus mengisi form yang tersedia dengan kode *room* dari *PC*. Setelah
22 kode dikirimkan, maka *client* akan segera mendapatkan pesan yang menandakan apakah
23 sudah berhasil bergabung kedalam *room* atau tidak. Apabila pemain yang bergabung masih
24 berjumlah satu, maka *room* masih menunggu untuk pemain lainnya bergabung. *Room* akan
25 ditutup apabila pemain yang bergabung sudah berjumlah dua pemain. Setelah tahap ini
26 selesai, maka akan ditujukan ke halaman lain untuk tahap berikutnya.

27 2. Memilih Karakter**29 PC**

30 Para pemain yang telah bergabung akan segera ditujukan kehalaman memilih karakter. Pada
31 halaman ini, akan muncul karakter yang telah dipilih oleh para pemain. Pada tahap ini, kedua
32 pemain harus menetapkan karakter yang merepresentasikan para pemain dalam permainan.
33 Apabila kedua pemain belum menetapkan karakter, maka tidak dapat menuju ke tahap
34 selanjutnya.

35 **Smartphone** Halaman ini akan menunjukan daftar karakter yang dapat dipilih oleh para
36 pemain. Karakter yang dipilih akan ditunjukan dilayar *PC*. Apabila pemain akan menetapkan
37 karakter yang dipilih, maka pemain dapat menekan tombol *choose*. Setelah kedua pemain
38 menetapkan karakter masing-masing, maka akan dituju kehalaman selanjutnya.

39 3. Memainkan Permainan**40 PC**

1 Permainan sudah dapat dimainkan pada tahap ini. Sebelum permainan dimulai, halaman
2 *PC* akan menampilkan hitungan mundur selama tiga detik. Setelah waktu tiga detik selesai,
3 maka akan ditampilkan lintasan lari yang harus dilalui para pemain, dan dua karakter yang
4 sudah ditetapkan oleh kedua pemain. Karakter tersebut akan berlari melalui lintasan untuk
5 mencapai garis akhir. Pemain yang lebih dulu mencapai garis akhir akan menjadi pemenang.

6 **Smartphone**

7 Pada saat *countdown* dilakukan halaman *PC*, halaman *smartphone* akan menampilkan instruksi
8 untuk memainkan permainan ini. Instruksi tersebut menunjukan untuk menekan tombol kaki
9 kiri dan kanan untuk menggerakan karakter yang ada di layar *PC*. Setelah *countdown* selesai,
10 maka halaman akan menampilkan dua telapak kaki yang berfungsi sebagai tombol. Untuk
11 dapat menggerakan karakter, pemain harus menekan kedua tombol tersebut secara berulang.
12 Apabila sudah ada pemain yang mencapai garis akhir, maka halaman akan dituju ke halaman
13 selanjutnya.

14 **4. Mengakhiri Permainan**

15 **PC**

16 Halaman ini akan menampilkan pemenang yang berhasil mencapai garis akhir lebih dulu.
17 Halaman ini menampilkan podium yang menempatkan para pemenang sesuai posisi nomor
18 urut masing-masing. Pada tahap ini, karakter milik pemenang akan ditampilkan di podium
19 nomor satu, dan pemain selanjutnya dinomor dua. Untuk mengakhiri permainan, pemain
20 harus menekan tombol *exit* yang terdapat di halaman ini. Apabila tombol tersebut ditekan,
21 maka halaman akan menuju kembali ke halaman utama dan koneksi Socket.io pun akan
22 terputus.

23 **Smartphone**

24 Pada halaman ini akan ditampilkan teks yang menunjukan posisi pemenang. Apabila pemain
25 lebih dulu mencapai garis akhir, maka akan ditampilkan teks *YOU WIN*. Pemain yang kalah
26 akan ditampilkan teks *YOU LOSE*. Setelah tombol *exit* dilayari *PC* ditekan, maka permainan
27 telah berakhir, dan halaman akan menuju kembali ke halaman utama.

29 **3.3 Analisis Pengembangan Web**

30 Penjelasan pustaka-pustaka yang dibutuhkan untuk pengembangan Finger For Life sudah dijelaskan
31 pada bab 2. Pada subbab ini akan dijelaskan bagaimana pustaka-pustaka tersebut digunakan dalam
32 proses implementasi aplikasi permainan berbasis web Finger For Life.

33 **1. Node.js**

34
35 (a) **HTTP API** HTTP digunakan pada bagian *server*. Web yang akan dikembangkan akan
36 menggunakan *server* HTTP untuk menyediakan akses ke alamat web yang dapat diakses
37 oleh *client*. HTTP *server* akan diintegrasikan dengan Socket.io, dimana HTTP *server*
38 akan menjadi masukan parameter yang dibutuhkan Socket.io.

Contoh penggunaan HTTP *server* akan dijelaskan sebagai berikut:

```

1 var express = require('express');
2 var http = require('http');
3 var socketIO = require('socket.io');

4
5 var app = express();
6 var httpServer = http.createServer(app);
7 var io = socketIO(httpServer);

```

Listing 3.1: Contoh penggunaan *interface* *HTTP*

Bagian pertama potongan kode merupakan proses yang dilakukan untuk mendapatkan fungsi-fungsi yang tersedia dari masing-masing modul. Dengan melakukan proses tersebut, maka dapat dibuat variabel baru untuk melakukan proses inisialisasi yang dilakukan pada bagian kedua potongan kode.

Variabel *app* menginisialisasi Express.js yang akan menjadi *function handler*, yang merupakan fungsi yang menjadi masukan suatu parameter fungsi lain. Variabel *httpServer* akan menginisialisasi objek *server* HTTP dengan menggunakan fungsi *createServer()*, dimana fungsi tersebut akan memiliki masukan yang berupa variabel *app*. Agar aplikasi dapat melakukan koneksi kepada Socket.io, maka *server* HTTP harus terintegrasi dengan Socket.io. Proses tersebut dilakukan dengan cara menginisialisasi variabel *io* dengan memberi masukan variabel *httpServer* kedalam fungsi *socketIO()*. Dengan melakukan proses ini, maka *client* dapat terkoneksi dengan Socket.io.

Salah satu *method* yang dimiliki oleh HTTP adalah sebagai berikut:

- **http.createServer([options][,requestListener])**

Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk membangun *server* HTTP. Berikut merupakan contoh penggunaan dalam pengembangan Finger For Life:

```

26 const express = require('express');
27 const http = require('http');

28
29 var app = express();
30 var httpServer = http.createServer(app);

```

Listing 3.2: Contoh penggunaan *method* *createServer(options[,requestListener])*

Baris pertama dan kedua pada potongan kode merupakan proses untuk mendapatkan fungsi dari masing-masing modul. Baris keempat merupakan proses inisialisasi Express.js yang dilakukan variabel *app*. Baris selanjutnya merupakan proses menciptakan HTTP *server* dengan menyambungkan variabel *app* kedalam parameter.

Salah satu kelas yang dimiliki oleh HTTP adalah sebagai berikut:

- **http.Server**

Kelas ini akan menciptakan objek *server* HTTP, yang akan menangani setiap *request* yang dilakukan oleh *client*. Salah satu *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah:

1 – **server.listen()**

2 *Method* ini akan memulai *server* HTTP untuk melakukan proses *listening*, yang
 3 berarti *server* akan mencari suatu *event* yang dikirimkan oleh *client* kepada
 4 *server*.

5 Pada pengembangan Finger For Life, *method* yang digunakan adalah *method* yang
 6 berasal dari *interface Net*² yang masih dimiliki Node.js. *Method* yang digunakan
 7 memiliki sifat yang sama dengan *method server.listen()*, namun ada tambahan
 8 masukan pada parameternya. Berikut merupakan *method* dari *interface Net*:

9 * **server.listen(options[, callback])**

10 **Parameter:**

11 · **options**

12 Objek-objek yang dibutuhkan untuk masukan. Berikut salah satu contoh
 13 objek tersebut:

14 **port**, nomor yang akan dituju oleh *server* untuk melakukan koneksi.

15 · **callback**

16 Fungsi yang menangani proses tertentu yang menjadi masukan didalam
 17 parameter fungsi lain.

18 **Kembalian:** Objek *server*.

19 Contoh penggunaan *method* ini didalam pengembangan Finger For Life adalah
 20 sebagai berikut:

```
21         server.listen(port, (req, res) => {  

  22           console.log("Listening to " + port);  

  23         });
```

Listing 3.3: Contoh penggunaan *method server.listen(options[, callback])*

24 *Method* ini akan melakukan koneksi kepada variabel *port*, yang kemudian akan
 25 mengeksekusi fungsi *callback*. Fungsi tersebut akan mengeluarkan suatu teks
 26 pada konsol yaitu *Listening to (port)*.

27 (b) **Path**

28 Path digunakan untuk mengatur akses dari suatu direktori dan berkas didalam pengem-
 29 bangan Finger For Life. Salah satu *method* yang dimiliki oleh modul ini adalah sebagai
 30 berikut:

31 • **path.join(...path)**

32 Berikut merupakan contoh implementasi dari *method* ini:

Listing 3.4: contoh implementasi *method join()*

```
33         path.join(__dirname + 'public');
```

34 *Method* ini menerima parameter **__dirname**, yang merepresentasikan lokasi di-
 35 rekotori dari berkas saat ini yang sedang dimanipulasi. Parameter tambahan yang

²https://nodejs.org/dist/latest-v10.x/docs/api/net.html#net_server_listen_options_callback, diak-
 ses 14 November 2018

1 diterima *method* ini adalah **public**, yang merepresentasikan nama direktori yang
 2 akan disambungkan dengan parameter sebelumnya.

3 (c) **Module**

4 Dalam pengembangan Finger For Life, Module digunakan untuk memberikan akses pada
 5 direktori atau berkas lain untuk mendapatkan fungsi dari satu berkas tertentu. Contoh
 6 implementasi dari Module adalah sebagai berikut:

Listing 3.5: proses *export* suatu modul

```
7 module.exports = app;
```

8 Potongan kode ini akan diletakan di bawah suatu berkas. Dengan melakukan
 9 proses ini, maka berkas dan direktori lain akan dapat menggunakan fungsi-fungsi dari
 10 modul tersebut .

11 2. Express.js

13 (a) **express()**

- 14 • **express.static(root, [options])**

15 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menyediakan
 16 akses kepada suatu modul agar dapat mengakses modul-modul lainnya. Contoh
 17 implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

```
18 express.static(path.join(__dirname, 'public'))
```

19 *Method* ini akan menerima parameter yang merepresentasikan direktori yang bersifat
 20 *static*. Dengan melakukan proses ini, maka modul saat ini akan dapat mengakses
 21 setiap modul yang ada pada direktori **public**.

- 22 • **express.Router([options])**

23 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mendapatkan
 24 fungsi yang dimiliki oleh modul Router. Contoh implementasi dari *method* ini adalah
 25 sebagai berikut:

```
26 var router = express.Router();
```

27 Potongan kode tersebut menunjukkan proses inisialisasi dari variabel *router* untuk
 28 mendapatkan fungsi yang dimiliki oleh modul **Router**.

29 (b) **Application**

- 31 • **app.set(name, value)**

32 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menetapkan suatu
 33 nilai tertentu kepada parameter **name**. Contoh implementasi dari *method* ini adalah
 34 sebagai berikut:

```
35 app.set('view engine', 'ejs');
```

1 Potongan kode tersebut menunjukan bahwa nilai *ejs* akan ditetapkan kepada *view*
2 *engine*. Dengan begitu, *view engine* akan mengembalikan *ejs* apabila diperlukan
3 untuk diakses.

4 • **app.use([path,] callback[, callback...])**

5 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menetapkan fungsi
6 untuk menangani *path* yang telah ditentukan. Apabila pengguna mengakses *path* '/',
7 maka *homeRouter* akan dieksekusi. Contoh implementasi dari *method* ini adalah
8 sebagai berikut:

9 app . use ('/ ', homeRouter);

10 Potongan kode tersebut menunjukan bahwa apabila suatu *client* mengakses *path*
11 yang tersedia, maka Express.js akan mengarahkan halaman web menuju *homeRouter*.

12 **3. Socket.io**

13 (a) **Server API**

14 Berikut merupakan beberapa kelas yang dimiliki oleh *Server API*:

15 i. **Server**

16 • **new Server(httpServer[, options])**

17 Pada pengembangan Finger For Life, konstruktor dari kelas ini dipakai untuk
18 membuat *server* Socket.io berdasarkan *server* HTTP milik Node.js. Contoh
19 implementasi dari konstruktor ini adalah sebagai berikut:

20 const http = require ('http');
21 const socketIO = require ('Socket . io');
22 const express = require ('express');

23
24 var app = express ();
25 var httpServer = http . createServer (app);
26 var io = socketIO (httpServer);

27 Bagian pertama potongan kode merupakan proses yang dilakukan untuk menda-
28 patkan fungsi-fungsi yang tersedia dari masing-masing modul. Dengan melakuk-
29 an proses tersebut, maka dapat dibuat variabel baru untuk melakukan proses
30 inisialisasi yang dilakukan pada bagian kedua potongan kode.

31 Variabel *app* menginisialisasi Express.js yang akan melakukan penanganan fungsi
32 *server*. Variabel tersebut akan disambungkan dengan HTTP *server*, dengan
33 menggunakan variabel *server*. Setelah variabel *httpServer* diinisialisasi, variabel
34 *io* dapat diintegrasikan dengan HTTP *server* agar dapat menggunakan Socket.io
35 sebagai *server*. Dengan melakukan proses ini, maka *client* dapat terkoneksi
36 dengan Socket.io.

37 ii. **Namespace**

38 • **namespace.emit(eventName[, ...args])**

39 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk memancarkan

1 suatu *event* apabila terjadi aksi yang dilakukan oleh *client* maupun *server*.
 2 Dengan menggunakan *method* ini, *event* akan dipancarkan ke seluruh *client*
 3 yang terhubung kepada Socket.io. Contoh implementasi dari *method* ini adalah
 4 sebagai berikut:

5 `io.emit('buttonClicked', 'Send this to every client');`

6 *Method* tersebut akan memancarkan *event buttonClicked* kepada seluruh *client*,
 7 dan mengirimkan pesan berupa teks yang bertuliskan *Send this to every client*.

- 8 • **namespace.to(room)**

9 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini akan digunakan untuk meman-
 10 carkan suatu *event* kepada *client* yang hanya berada didalam *room* tertentu.
 11 *Client* yang tidak berada didalam *room* tidak akan mendapatkan *event* yang
 12 dipancarkan. Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

13 `io.to('928799').emit('requestAccepted', message);`

14 *Method* ini akan memancarkan *event requestAccepted* kepada *client* yang berada
 15 didalam *room* 928799. *Event* tersebut akan mengirimkan data yang direprese-
 16 tasikan oleh parameter *message*.

17 iii. **Socket** Beberapa properti yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- 18 • **socket.id**

19 Pada pengembangan Finger For Life, properti ini berfungsi untuk mendapatkan
 20 identifikasi unik Socket.io milik setiap *client* yang sudah melakukan koneksi
 21 dengan Socket.io. Contoh implementasi dari properti ini adalah sebagai berikut:

22 `var socketID = socket.id`

23 Variabel ini akan mendapatkan identifikasi unik Socket.io yang dimiliki oleh
 24 *client*.

- 25 • **socket.room**

26 Pada pengembangan Finger For Life, properti ini digunakan untuk mengiden-
 27 tifikasi *client* berdasarkan *room* yang dimasukinya. Contoh implementasi dari
 28 properti ini adalah sebagai berikut:

29 `var myRoom = socket.room`

30 Variabel ini akan mendapatkan nilai *room* yang dimiliki oleh *client*.

31 Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- 32 • **socket.join(room[, callback])**

33 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini berfungsi untuk menambahkan
 34 *client* kedalam *room* tertentu. Pada aplikasi web yang akan dibangun, permainan
 35 dapat dimainkan oleh beberapa *client*. Untuk dapat membedakan pasangan-
 36 pasangan pemain yang sedang bermain, digunakan *room* agar terbagi menjadi
 37 beberapa ruang dalam permainan. Contoh implementasi dari *method* ini adalah
 38 sebagai berikut:

39 `socket.join('room305');`

1 *Method* ini akan menambahkan *client* kedalam *room305*, yang nantinya dapat
2 diidentifikasi melalui properi *socket.room*.

3 (b) Client API

5 i. IO

6 • **io([url][, options])**

7 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan agar *client* dapat
8 menggunakan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh Socket.io. Contoh implementasi
9 dari *method* ini adalah sebagai berikut:

10 var socket = io();

11 Variabel ini akan menginisialisasi Socket.io *client*, sehingga fungsi-fungsi yang
12 tersedia dapat digunakan.

13 ii. Socket

14 • **socket.on(eventName, callback)**

15 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menyediakan
16 fungsi yang akan menangani *event* yang dipancarkan. Contoh implementasi dari
17 *method* ini adalah sebagai berikut:

18 socket.on('sendEvent', function(){
19 console.log('An event has been sent');
20 });
21

22 *Method* ini akan menyediakan fungsi untuk yang akan menangani saat *event*
23 *sendEvent* dipancarkan. Fungsi tersebut akan menampilkan pesan *And event*
24 *has been sent*.

25 • **socket.emit(eventName[, ..args][, ack])**

26 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk memancarkan
27 suatu *event* kepada satu *socket* saja. *Event* hanya akan dipancarkan kepada
28 *server* Socket.io. Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

29 socket.emit('sendMessage', 'It works.');

30 *Method* ini akan memancarkan *event* *sendMessage* dengan mengirimkan pesan *It*
31 *works*.

32 Beberapa *event* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

33 • **connect**

34 Pada pengembangan Finger For Life, *event* ini berfungsi untuk menangani
35 koneksi yang dilakukan oleh *client* apabila sudah berhasil terhubung ke Socket.io.
36 Contoh implementasi dari *event* ini adalah sebagai berikut:

37 socket.on('connect', function(){
38 console.log('Connected to the server!');
39 });
40

1 *Event* ini akan menampilkan suatu pesan berupa teks yang menunjukan sudah
2 berhasil terkoneksi ke Socket.io, apabila *client* telah melakukan koneksi ke
3 Socket.io.

4 • **disconnect**

5 Pada pengembangan Finger For Life, *event* ini digunakan untuk menangani
6 koneksi Socket.io yang terputus. Contoh implementasi dari *event* ini adalah
7 sebagai berikut:

```
8       socket . on( ' disconnect ' , function () {  
9                console . log ( ' Disconnected from the server . ' );  
10          });
```

11 *Event* ini akan menampilkan suatu pesan berupa teks yang menunjukan koneksi
12 yang terputus ke Socket.io.

13 4. Canvas API

14 (a) Animation

15 • **setInterval(func, delay[, param1, param2, ...])**

16 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menampilkan
17 animasi dengan cara mengeksekusi fungsi yang ada selama waktu *delay* yang telah
18 ditentukan. Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

```
19       setInterval ( showCountDown , 1000 );
```

20 *Method* ini akan mengeksekusi *method* *showCountDown* selama waktu delay 1000
21 millisecond.

22 • **clearInterval(intervalID)**

23 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk memberhentikan
24 pengulangan eksekusi *method* yang sedang dilakukan oleh *method* *setInterval()*.
25 Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

```
26       var timer = setInterval ( showCountDown , 1000 );
```

```
27  
28       clearInterval ( timer );
```

29 *Method* ini akan mengakhiri pengulangan eksekusi variabel *timer*, yang merupakan
30 *method* *setInterval()*.

31 • **requestAnimationFrame(callback)**

32 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk melakukan animasi
33 dengan interaksi dari pemain. Apabila pemain menekan tombol tertentu, maka
34 *method* ini akan dieksekusi untuk melakukan proses animasi pada permainan. Contoh
35 implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

```
36       function readyPlayerOne () {  
37               ctx . globalCompositeOperation = ' destination-over ' ;  
38               ctx . clearRect ( 0 , 0 , 900 , 600 );  
39               ctx . save ();
```

```

1
2     progressPlayer1 += 1;
3
4     ctx.restore();
5     ctx.drawImage(track, 0, 0);
6
7     if (progressPlayer1 < 40) {
8         aniFrame = requestAnimationFrame(readyPlayerOne);
9     }
10    else {
11        progressPlayer1 = 0;
12    }
13}

```

Method *readyPlayerOne* digunakan untuk proses membuat animasi didalam permainan. Pada *method* ini akan dilakukan pengecekan pada variabel *progresPlayer1*, apabila masih bernilai kurang dari 40, maka *method requestAnimationFrame()* masih akan dieksekusi.

(b) canvasRenderingContext2D

Beberapa properti yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- **CanvasRenderingContext2D.globalCompositeOperation**

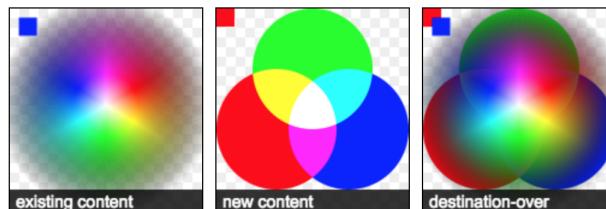
Pada pengembangan Finger For Life, properti ini digunakan untuk membuat animasi, dengan cara menimpa gambar sebelumnya dengan gambar baru. Salah satu properti yang digunakan dalam proses implementasi adalah sebagai berikut:

- **destination-over**

Contoh implementasi dari *properti* ini adalah sebagai berikut:

```
ctx.globalCompositeOperation = 'destination-over';
```

Properti ini akan menetapkan nilai *globalCompositeOperation* menjadi *destination-over*. Nilai tersebut akan memberikan efek seperti berikut:



Gambar 3.15: Efek *destination-over*

Beberapa *method* yang dimiliki oleh kelas ini adalah sebagai berikut:

- **CanvasRenderingContext2D.clearRect(x, y, width, height)**

Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menghilangkan gambar tertentu dari layar dengan tujuan untuk menampilkan gambar baru kelayar.

Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

1 ctx.clearRect(0, 0, 900, 600);

2 *Method* ini akan menghilangkan seluruh isi dari *rectangle* pada *canvas*, yang dimulai
3 dari posisi (0,0), dengan lebar 600, dan panjang 900.

- 4 • **CanvasRenderingContext2D.drawImage(image, dx, dy)**

5 Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

6 ctx.drawImage(image, 100, 100);

7 *Method* ini akan menggambar variabel *image* pada posisi (100,100).

- 8 • **CanvasRenderingContext2D.save()**

9 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk menyimpan *state*
10 dari *canvas* saat ini, sebelum *state* tersebut dihilangkan untuk menaruh gambar
11 yang baru. Tujuan dari proses ini adalah untuk membuat animasi pada permainan.
12 Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

13 ctx.save();

- 14 • **CanvasRenderingContext2D.restore()**

15 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mengembalikan
16 *state* dari *canvas* saat ini menjadi *state* sebelumnya. *Method* ini digunakan didalam
17 proses animasi permainan. Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai
18 berikut:

19 ctx.restore();

20 5. jQuery

21 (a) **submit(handler)**

22 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mengirimkan data
23 kode *room* yang sudah diisi oleh pengguna kedalam kolom. *Method* ini akan digunakan
24 pada tahap permintaan bergabung bagi pengguna. Contoh implementasi dari *method* ini
25 adalah sebagai berikut:

```
26       $( 'form' ).submit( function( e ){
27           e.preventDefault();
28           socket.emit( 'requestToJoin' , {
29             id: socket.id ,
30             room: $('#code').val()
31           });
32       });
```

33 *Method* ini akan mengambil elemen *form* dari berkas HTML, untuk mengambil data
34 yang telah diisi oleh pengguna yang kemudian dikirimkan ke *server*. Pada saat pengguna
35 smartphone menekan tombol *send* pada layar, maka *method* ini akan dieksekusi.

36 (b) **val()**

37 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mengambil nilai dari
38 data yang telah diisi oleh pengguna kedalam kolom. *Method* ini akan digunakan pada

1 tahap permintaan bergabung bagi pengguna. Contoh implementasi dari *method* ini
2 adalah sebagai berikut:

3 var code = \$('#code').val()

4 *Method* ini akan mengakses elemen HTML dengan *id* *code*, kemudia mengambil data
5 yang ada didalamnya untuk disimpan ke variabel *code*.

6 (c) **html()**

7 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mengambil seluruh isi
8 dari elemen HTML. *Method* ini digunakan pada proses menampilkan seluruh halaman
9 yang tersedia pada aplikasi web yang akan dibangun. Contoh implementasi dari *method*
10 ini adalah sebagai berikut:

11 var charMobileHtml = \$("#charMobile").html();

12 *Method* ini akan mengakses elemen HTML yang memiliki *id* *charMobile*, yang kemudian
13 akan mengambil seluruh isi dari elemen tersebut untuk disimpan ke variabel *charMobile-
14 Html*.

15 (d) **preventDefault()**

16 Pada pengembangan Finger For Life, *method* ini digunakan untuk mencegah aksi *default*
17 yang akan dilakukan *method submit()*, pada saat mengirim *form* ke *server*. *Method* ini
18 dieksekusi pada saat pengguna mengirimkan data kode *room* untuk melakukan proses
19 permintaan bergabung. Contoh implementasi dari *method* ini adalah sebagai berikut:

20 \$('form').submit(function(e){
21 e.preventDefault();
22 });

23 *Method* ini akan mengakses elemen *form* dari HTML, dan mencegah aksi *default* dari
24 *method submit()* dilakukan.

25 6. The Content Template element

26 Pada pengembangan Finger For Life, <template> digunakan untuk menyimpan seluruh
27 halaman-halaman yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi permainan berbasis web ini.
28 Pada proses implementasi, terdapat banyak <template> yang menyimpan halaman web yang
29 berbeda-beda. Contoh implementasi dari elemen ini adalah sebagai berikut:

30 <template id="homePage">
31 <div class="titleContainer">
32 <div class="leftFing">
33
34 </div>
35

36 <div class="wordContainer">
37 <div class="word">
38 <p>FINGER
 FOR
 LIFE</p>
39 </div>

```

1 <button id="startButton" onclick="startClicked()">START</button>
2 <button id="joinButton" onclick="joinClicked()">JOIN</button>
3
4 </div>
5
6
7 <div class="rightFing">
8 
9 </div>
10 </div>
11 </template>

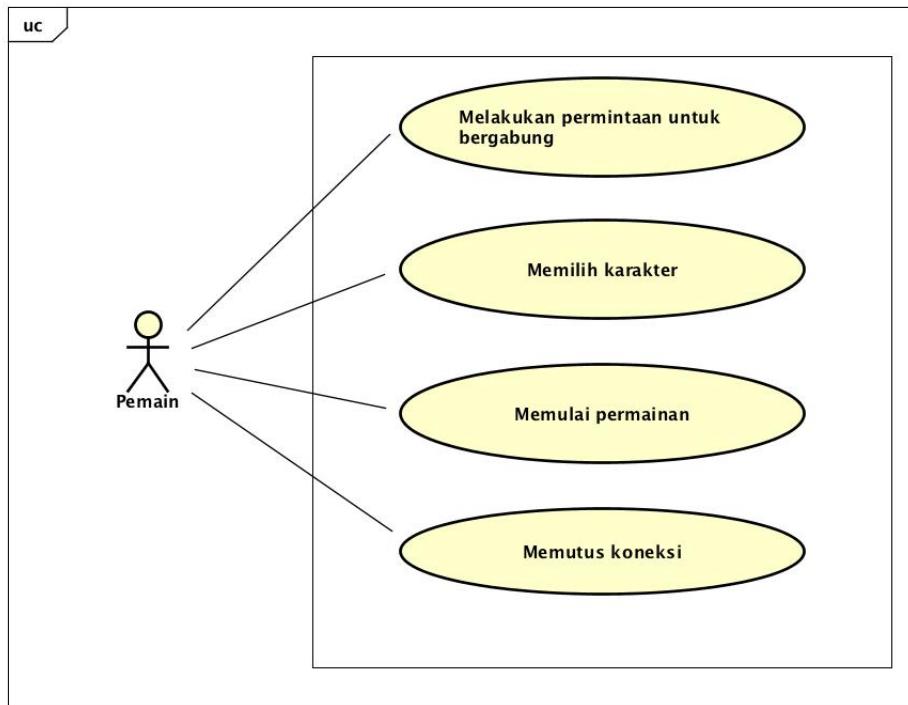
```

Elemen ini memiliki *id* dengan nama *homePage*, dimana elemen ini dapat diakses dengan menggunakan jQuery, apabila perlu ditampilkan kelayar pengguna.

14 3.4 Analisis *Use Case*

15 3.4.1 Diagram *Use Case*

16 Diagram *use case* pada permainan berbasis web yang akan dibangun hanya mengandung satu aktor,
 17 yaitu pemain. Diagram *use case* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16: Diagram *use case* pemain

18 Berdasarkan hasil analisis pada subbab 3.2, akan dibentuk empat *use case* seperti berikut:

- 19 • **Melakukan permintaan untuk bergabung**, pemain dapat bergabung dalam permainan

1 dengan mengirimkan kode yang sudah disediakan *browser PC* dengan menggunakan *browser*
2 *smartphone*.

- 3 • **Memilih karakter**, pemain dapat memilih karakter yang tersedia di *browser smartphone*.
- 4 • **Memainkan permainan**, pemain dapat memainkan permainan dengan menekan tombol-
5 tombol yang ada di *smartphone*.
- 6 • **Mengakhiri permainan**, pemain dapat mengakhiri permainan dengan memutus koneksi
7 Socket.io.

8 **3.4.2 Skenario Use Case**

9 **1. Melakukan Permintaan Untuk Bergabung**

- 10 • Nama: Melakukan permintaan untuk bergabung
- 11 • Aktor: Pemain
- 12 • Deskripsi: Melakukan permintaan untuk bergabung dengan *room* yang sudah tersedia
- 13 • Kondisi awal: Pemain telah membuka halaman *join* pada *browser smartphone* dan
14 mengisi *form* dengan kode yang telah disediakan
- 15 • Kondisi akhir: Pemain bergabung kedalam *room*
- 16 • Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pemain mengisi <i>form</i> de- ngan kode <i>room</i> dan me- nekan tombol <i>send</i>	Sistem mendapatkan ko- de <i>room</i> dan memproses kode tersebut, kemudian memberikan <i>feedback</i> ke- pada pemain.

- 18 • Eksepsi: Pemain bergabung kedalam *room*.

19 **2. Memilih Karakter**

- 20 • Nama: Memilih karakter
- 21 • Aktor: Pemain
- 22 • Deskripsi: Memilih karakter yang ditampilkan pada *browser smartphone*
- 23 • Kondisi awal: Pemain telah bergabung kedalam *room*
- 24 • Kondisi akhir: Pemain menetapkan karakter yang akan dimainkan
- 25 • Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pemain memilih karak- ter yang tersedia dan menetapkan karakter tersebut.	Sistem menerima karak- ter yang dipilih dan me- netapkan karakter yang dipilih oleh pemain

- 1 • Eksepsi: Karakter muncul dilayar *PC*.

2 **3. Memainkan Permainan**

- 3 • Nama: Memainkan permainan
- 4 • Aktor: Pemain
- 5 • Deskripsi: Memainkan permainan dengan menekan tombol-tombol pada *browser smartphone* untuk menggerakan karakter
- 6 • Kondisi awal: Pemain telah menetapkan karakter permainan
- 7 • Kondisi akhir: Pemain memainkan permainan dengan menggerakan karakter
- 8 • Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pemain menekan tombol telapak kaki berulang-ulang	Sistem menangkap <i>event</i> menekan tombol telapak kaki dan menggerakan karakter milik pemain

- 11 • Karakter bergerak dari garis awal hingga akhir.

12 **4. Memutus Koneksi**

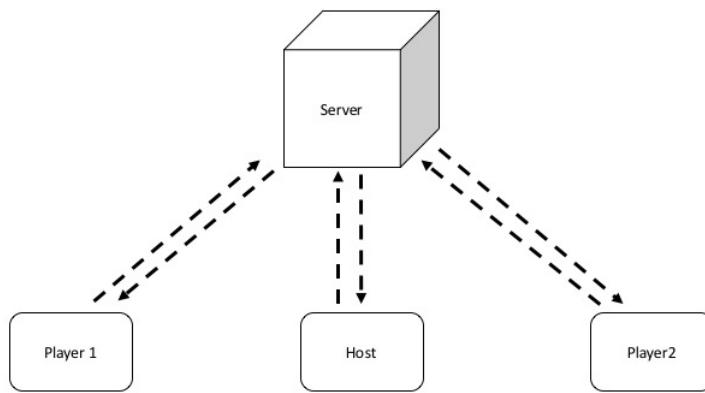
- 13 • Nama: Memutus koneksi
- 14 • Aktor: Pemain
- 15 • Deskripsi: Memutus koneksi dengan keluar dari *browser* atau menekan tombol *exit* saat telah selesai bermain
- 16 • Kondisi awal: Pemain telah selesai bermain
- 17 • Kondisi akhir: Pemain keluar dari permainan dan koneksi terputus
- 18 • Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pemain menekan tombol <i>exit</i> pada halaman terakhir atau menutup <i>browser</i>	Sistem akan menangkap <i>event</i> tombol <i>exit</i> ditekan dan memutus koneksi pemain

- 21 • Eksepsi: Seluruh *client* keluar dari permainan.

22 **3.5 Analisis Arsitektur Finger For Life**

23 Arsitektur Finger For Life dapat dilihat pada Gambar 3.17 . Jumlah *Client* dalam permainan ini adalah tiga. *Client* tersebut antara lain *host*, *player 1*, dan *player 2*. Apabila *player 1* akan mengirimkan data untuk diproses oleh *host*, maka data tersebut akan dikirimkan terlebih dahulu kepada *server*, kemudian dilanjutkan kepada *host*.



Gambar 3.17: Arsitektur Finger For Life

- ¹ Komunikasi antara *client* dengan *client* tidak dapat dilakukan secara langsung. Komunikasi
² tersebut harus melewati *server* terlebih dahulu.
³ Finger For Life dibangun diatas Node.js. Seluruh berkas serta folder yang dibutuhkan untuk
⁴ membangun aplikasi permainan ini diatur dengan menggunakan Express.js. Proses pengiriman dan
⁵ penerimaan data secara *realtime* dilakukan menggunakan Socket.io. Dalam permainan ini, animasi
⁶ akan dilakukan dengan menggunakan Canvas API.

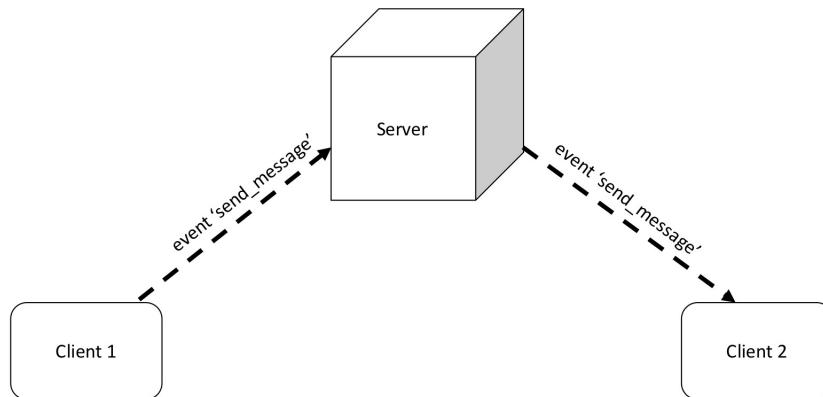
⁷ 3.6 Analisis Socket.io

- ⁸ Pada pengembangan Finger For Life digunakan banyak fitur yang telah disediakan oleh Socket.io.
⁹ Teknologi ini digunakan untuk proses sinkronisasi antara *smartphone* dengan *PC* dan komunikasi
¹⁰ secara *real-time* antara *client* dan *server*. Seperti yang sudah dijelaskan pada subbab 3.2, ada
¹¹ beberapa tahap yang harus dilakukan sebelum dapat memainkan aplikasi permainan berbasis web
¹² ini. Tahap tersebut banyak menggunakan pustaka Socket.io dalam proses implementasinya.
¹³ Subbab-subbab ini akan menjelaskan bagaimana teknologi Socket.io digunakan dalam imple-
¹⁴ mentasi Finger For Life pada tahap-tahap yang harus dilakukan.

¹⁵ 1. Komunikasi antara *client* dan *server*

¹⁶ Pada aplikasi permainan berbasis web ini, akan banyak dibutuhkan proses komunikasi antara
¹⁷ sesama *client* maupun dengan *server*. Komunikasi yang dilakukan harus secara *real-time*, agar
¹⁸ interaksi didalam permainan dapat berjalan pada saat permainan dimainkan.

¹⁹ Interaksi tersebut akan dilakukan berdasarkan *event*. Suatu *event* akan dipancarkan kedalam
²⁰ suatu *stream*, dimana *stream* akan berisi berbagai *event* yang telah dipancarkan, yang
²¹ menunggu untuk ditangkap oleh fungsi tertentu. Pada saat *client* akan berkomunikasi dengan
²² *client* lain, maka *event* yang dipancarkan akan ditangkap oleh *server* sebelum kemudian
²³ dilanjutkan kepada *client* lain. Arsitektur interaksi antara *client* dan *server* dapat dilihat
²⁴ pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18: Arsitektur interaksi *client* dan *server*

Agar proses tersebut dapat dilakukan, maka fitur yang dimiliki oleh Socket.io akan digunakan. Fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut:

- **socket.emit(eventName[, ...args][, ack])**

Method ini akan memancarkan *event* dengan nama *eventName*, dimana *event* tersebut dapat ditangkap oleh *client* maupun *server* dengan menggunakan fungsi tertentu. Apabila *event* yang telah dipancarkan tidak ditangkap oleh siapapun, maka *event* tersebut akan disimpan oleh *stream* hingga suatu sesi selesai yang kemudian akan dihancurkan.

- **socket.on(eventName, callback)**

Method ini akan menangkap *event* yang namanya sesuai dengan parameter *eventName*. *Method* ini yang akan menangkap suatu *event* yang telah dipancarkan kedalam *stream*. Setelah *event* tersebut ditangkap, maka fungsi *callback* akan dieksekusi.

Contoh implementasi dari proses interaksi antara *client* dan *server* adalah sebagai berikut:

```

socket . emit ( 'requestToJoin ' , {
    id: socket . id ,
    room: $( '#code ' ) . val ()
} );

```

```

socket . on ( 'joinSucceed ' , function ( msg ){
    var messages = document . getElementById ( "joined " );
    messages . innerHTML = msg ;
} );

```

```

socket . on ( 'joinRejected ' , function ( msg ){
    var messages = document . getElementById ( "joined " );
}

```

```

1           messages.innerHTML = msg;
2     });

```

Listing 3.6: potongan kode pada bagian *client*

Potongan kode ini menunjukan suatu *client* yang memancarkan *event requestToJoin* dengan data-data yang dikirimkan. *Event* tersebut akan ditangkap oleh *server* untuk dilakukan pengecekan terhadap data yang dikirimkan. Selain itu, *client* memiliki *event handler* yang akan menangkap *event joinRejected* dan *joinSucceed*.

```

7   socket.on('requestToJoin', function(msg){
8     var check = users.isRoomExist(msg.room);
9
10    if (check === 1) {
11      io.to(msg.room).emit('requestAccepted', 'Client has joined the room.');
12    } else {
13      socket.emit('joinRejected', 'The room is not exist');
14    }
15  });

```

Listing 3.7: potongan kode pada bagian *server*

Pada potongan kode ini, *server* akan menangkap *event requestToJoin* yang dipancarkan oleh *client*. Apabila *client* telah memancarkan *event* tersebut, maka *server* akan menangkap *event* dan mengeksekusi fungsi *callback*. *Server* kemudian akan melakukan pengecekan terhadap data *msg* yang diterima. Apabila pengecekan menghasilkan angka satu, maka *server* akan memancarkan *event requestAccepted* kepada *client* lain yang berada didalam *room*. Apabila pengecekan tidak menghasilkan angka satu, maka *server* akan memancarkan *event joinRejected* kepada satu *socket* yang sedang melakukan koneksi kepada *server*.

```

23  socket.on('requestAccepted', function(msg){
24    showMessage(msg);
25  });

```

Listing 3.8: proses *event* diterima

Potongan kode ini menunjukan suatu *client* yang akan menangkap *event requestAccepted* yang dikirimkan oleh *server*. *Client* kemudian akan mengeksekusi fungsi *callback* untuk mengolah data yang dikirimkan.

2. Sinkronisasi *PC* dan *Smartphone*

Pada permainan Finger For Life terdapat tahap permintaan bergabung yang dilakukan oleh *PC* dan *smartphone*. Tahap tersebut merupakan proses sinkronisasi yang harus dilakukan agar *smartphone* dan *PC* dapat tersambung dan dapat berkomunikasi satu sama lain. Kedua gawai tersebut dapat tersambung dengan menggunakan Socket.io. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan, langkah-langkah tersebut antara lain:

- **Koneksi Socket.io**

Sebelum *PC* dan *smartphone* tersambung, kedua gawai tersebut harus terkoneksi dengan

1 Socket.io. Proses melakukan koneksi terhadap Socket.io dilakukan pada saat halaman
 2 web mengakses halaman permintaan bergabung. Pada saat kedua gawai mengakses
 3 halaman tersebut, proses yang terjadi adalah sebagai berikut:

- 4 – Didalam berkas *syncScript.js* dan *mobileScript.js*, terdapat variabel yang memulai
 5 *client* untuk melakukan koneksi kepada Socket.io. Variabel tersebut adalah sebagai
 6 berikut:

7 var socket = io();

8 Variabel *socket* akan mendapatkan fungsi-fungsi milik Socket.io yang telah tersedia,
 9 yang dapat dipakai pada bagian *client*. Apabila *PC* dan *smartphone* telah meng-
 10 akses halaman permintaan bergabung, maka kedua gawai tersebut telah terkoneksi
 11 dengan Socket.io. Walaupun sudah terkoneksi, kedua gawai tersebut belum dapat
 12 berkomunikasi satu sama lain.

13 • **Sinkronisasi *PC* dan *Smartphone***

14 *PC* akan menyediakan kode yang harus dikirimkan oleh *smartphone*. Kode tersebut
 15 merupakan kode *room* yang dibutuhkan untuk proses sinkronisasi antara *PC* dan *smart-
 16 phone*. Kode *room* akan dibangkitkan secara acak pada halaman *sync*. Kode tersebut
 17 dibangkitkan dengan cara seperti berikut:

```
18      function getRandInt(){
19        text = Math.floor(Math.random() * (999999 - 11111)) + 11111;
20        document.getElementById("roomId").innerHTML = text;
21     }
```

Listing 3.9: proses membangkitkan kode *room*

22 Kode yang akan dibangkitkan secara acak berjumlah enam digit angka, dimana angka
 23 tersebut berada didalam rentang 000000 hingga 999999. Pada saat kode *room* telah
 24 dibangkitkan, *PC* secara otomatis akan langsung bergabung kedalam *room* tersebut.
 25 Langkah tersebut dapat dilakukan seperti berikut:

```
26      function getRandInt(){
27        text = Math.floor(Math.random() * (999999 - 11111)) + 11111;
28        document.getElementById("roomId").innerHTML = text;

29        var roomString = text.toString();

30        socket.emit('hostJoinRoom', {
31            id: socket.id,
32            room: roomString
33        });
34     }
```

Listing 3.10: proses *host* bergabung kedalam room

37 *PC* akan memancarkan *event hostJoinRoom* yang akan ditangkap oleh *server*. *Event*
 38 tersebut mengirimkan data berupa identifikasi unik milik *client*, dan kode *room* yang

1 telah dibangkitkan. *Server* akan menangkap *event* tersebut dan menambahkan *host*
 2 kedalam *room* yang telah dibangun. Proses tersebut dilakukan sebagai berikut:

```
3       socket . on ( ' hostJoinRoom ' , ( msg ) => {
4           socket . join ( msg . room );
5           users . removeUser ( msg . id );
6           users . addUser ( msg . id , msg . room );
7       });
```

Listing 3.11: server menerima *event* dari *host*

8 *Event hostJoinRoom* akan ditangkap oleh *server* kemudian akan mengeksekusi fungsi
 9 yang ada didalamnya. *Server* akan menambahkan *host* kedalam *room* dengan menggunakan
 10 *socket.join(msg.room)*. Kemudian *host* akan ditambahkan kedalam *array* yang
 11 berada didalam kelas *Users*. *Array* tersebut berisi daftar *client* yang telah memiliki
 12 *room*. Proses tersebut dilakukan dengan menggunakan *users.addUser(msg.id, msg.room)*.
 13 Dengan melakukan proses ini, maka *room* telah dibangkitkan, dan *host* telah tergabung
 14 didalamnya.

15 Setelah kode *room* dibangkitkan, maka akan ditampilkan kelayar *PC*. Pengguna akan
 16 memasukan kode tersebut ke kolom yang berada dihalaman *smartphone* untuk dikirimkan
 17 ke *server*. Proses ini merupakan proses sinkronisasi yang dibutuhkan antara *PC* dan
 18 *smartphone*. Proses pengiriman kode *room* akan dilakukan dengan cara berikut:

```
19       function requestToJoin (){
20           $( ' form ' ) . submit ( function ( e ){
21               e . preventDefault ();
22               socket . emit ( ' requestToJoin ' , {
23                   id: socket . id ,
24                   room: $( '# code ' ) . val ()
25               });
26       });
```

Listing 3.12: proses permintaan bergabung pada *client*

28 *Smartphone* akan mengirimkan kode *room* dengan memancarkan *event requestToJoin*.
 29 Kode *room* yang telah diisi didalam kolom akan diambil dengan menggunakan jQuery.
 30 Proses tersebut dilakukan dengan menggunakan *jQuery('#code').val()*. *Event requestTo-*
 31 *Join* akan mengirim data identifikasi unik Socket.io milik *client* dan kode *room*. *Event*
 32 tersebut akan ditangkap oleh *server* yang kemudian akan dilakukan proses verifikasi.
 33 Proses tersebut akan dilakukan seperti berikut:

```
34       socket . on ( ' requestToJoin ' , function ( msg ){
35           var check = users . isRoomExist ( msg . room );
36
37           if ( check == 1 ) {
38               socket . join ( msg . room );
```

```

1         users.removeUser(msg.id);
2         users.addUser(msg.id, msg.room);

3
4         io.to(user.room).emit('requestAccepted', msg);
5         socket.emit('joinSucceed', 'Welcome to the game :)');
6
7     } else {
8         socket.emit('joinRejected', 'The room is not exist');
9     }
10)

```

Listing 3.13: Proses verifikasi

11 *Event* ini akan memeriksa apakah kode yang dikirimkan oleh *smartphone* sesuai dengan
 12 data *room* yang ada didalam *array*. Pengecekan tersebut dilakukan dengan menggunakan
 13 *var check = users.isRoomExist(msg.room)*. Apabila *room* sesuai, maka *smartphone*
 14 dapat bergabung kedalam *room*, apabila tidak sesuai, maka *smartphone* tidak dapat
 15 bergabung. Dengan bergabungnya *smartphone* kedalam *room*, maka proses sinkronisasi
 16 antara *smartphone* dan *PC* telah terpenuhi. Dengan begitu, kedua gawai tersebut dapat
 17 melakukan komunikasi satu sama lain.

1

BAB 4

2

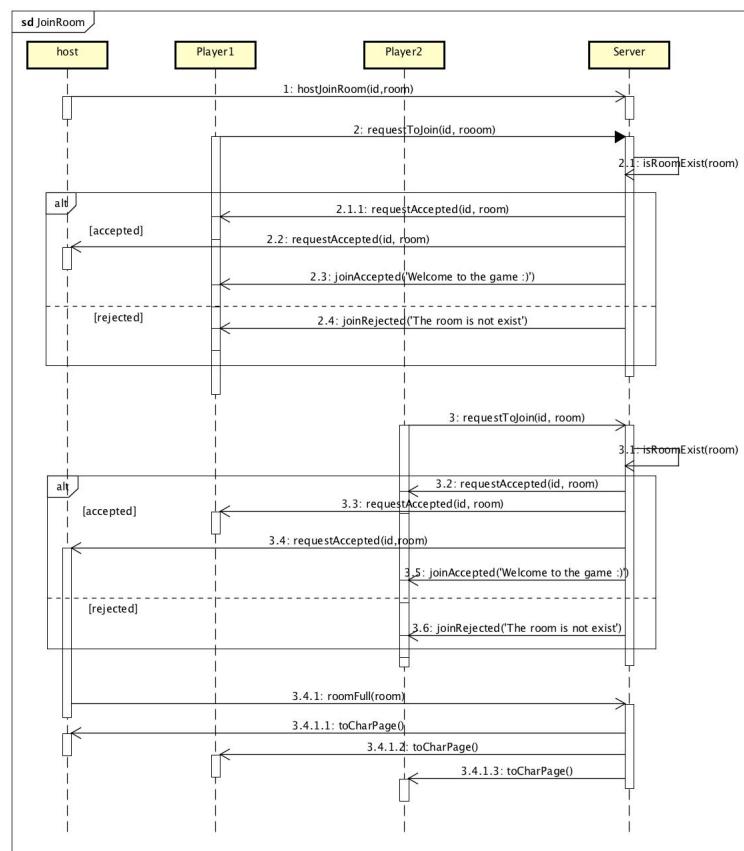
PERANCANGAN

- 3 Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan aplikasi yang akan dibangun meliputi *sequence* diagram, antarmuka, dan struktur direktori.

5 **4.1 Perancangan *Sequence* Diagram**

- 6 Pada *sequence* diagram akan dibahas mengenai jalannya koneksi Socket.io dari awal koneksi mulai 7 tersambung hingga koneksi terputus. *Sequence* diagram meliputi *sequence* permintaan bergabung, 8 *sequence* memilih karakter, *sequence* memulai permainan, dan *sequence* mengakhiri permainan.

9 **4.1.1 *Sequence* Permintaan Bergabung**



Gambar 4.1: Proses melakukan koneksi ke Socket.io dan bergabung kedalam *room*.

1 Pada awal permainan, *client* pertama yang melakukan koneksi pada Socket.io adalah *PC*, yang
2 berperan sebagai *host* dalam permainan seperti yang dijelaskan pada Gambar 4.1.*Host* akan
3 menyediakan suatu kode yang berguna sebagai *room* untuk kedua pemain yang akan bergabung
4 dengan melakukan koneksi ke *server*. *Room* yang disediakan hanya akan menerima tiga *client* saja,
5 yaitu *host*, *player1*, dan *player2*.

6 *Host* akan mengirimkan *event* yang menandakan akan bergabung kedalam room, *event* tersebut
7 adalah **hostJoinRoom(id, room)**. *Event* ini memiliki data yang akan dikirimkan kepada *server*,
8 data-data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 9 • **id**, identifikasi unik yang dimiliki masing-masing *client* yang terkoneksi dengan Socket.io.
- 10 • **room**, suatu *String* yang menandakan ruangan dimana *client* hanya akan melakukan komuni-
11 kasi didalam ruangan tersebut.

12 Data-data tersebut akan dikirimkan ke *server* dan akan dimasukan kedalam suatu *array* yang
13 diproses oleh kelas *Users*. Kelas ini memiliki *array* dengan nama *userArray* yang menyimpan
14 seluruh *client* yang telah terkoneksi dengan Socket.io. Kelas *Users* akan bertanggung jawab dalam
15 menyambung koneksi maupun memutus koneksi antara *client* dan *server*.

16 Setelah *host* terkoneksi dengan Socket.io, maka *room* milik *host* sudah tersedia dan para
17 pemain dapat bergabung kedalam *room* tersebut. Untuk dapat mulai bermain, para pemain harus
18 memasukan kode *room* yang disediakan di halaman *host* kedalam *form* yang ada dihalaman *browser*
19 pada *smartphone*. Pemain akan mengirimkan *event* **requestToJoin(id, room)** pada *server*. Data
20 yang dikirimkan oleh pemain sama dengan data yang dikirimkan oleh *host*.

21 Setelah *event* tersebut diterima oleh *server*, maka akan dilakukan pengecekan apakah pemain
22 dapat bergabung atau tidak kedalam *room*. Pengecekan akan dilakukan didalam kelas *Users*.
23 Pengecekan tersebut dilakukan dengan menggunakan *method* **isRoomExist(room)**. Beberapa
24 pengecekan yang dilakukan *method* ini akan dijelaskan sebagai berikut:

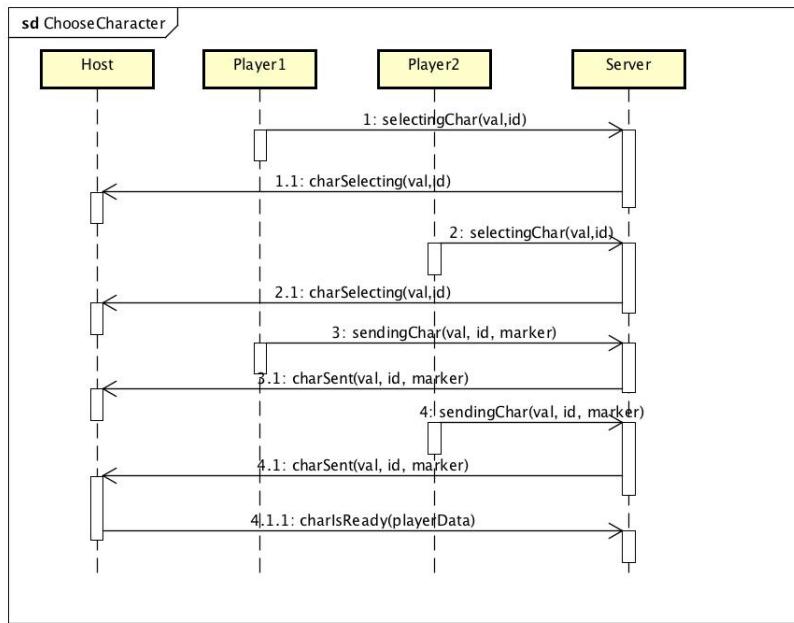
- 25 1. Memeriksa apakah data *room* didalam *userArray* ada yang sesuai dengan parameter *room*.
- 26 2. Memeriksa apakah jumlah yang ada didalam *room* yang dimaksud sudah lebih dari tiga atau
27 belum.

28 Apabila kedua hal diatas terpenuhi, maka pemain akan terkoneksi ke Socket.io dan bergabung
29 kedalam *room*. *Server* akan mengirimkan *event* **requestAccepted(id, room)** kepada seluruh
30 *client* yang berada didalam *room* tersebut. *Event* tersebut akan ditangkap oleh *host* yang berfungsi
31 untuk mencatat sudah ada berapa pemain yang berhasil masuk kedalam *room*. *Server* pun akan
32 mengirimkan *event* **joinAccepted('Welcome to the game :)')** kepada pemain yang berhasil
33 bergabung kedalam *room*. *Event* tersebut berfungsi untuk memberikan *feedback* kepada pemain
34 bahwa pemain telah berhasil bergabung kedalam permainan.

35 Apabila kedua hal diatas tidak terpenuhi, maka pemain tidak dapat terkoneksi ke Socket.io.
36 *Server* akan mengirimkan *event* **joinRejected('The room is not exist')** kepada pemain. *Event*
37 tersebut berfungsi sebagai *feedback* kepada pemain yang tidak dapat bergabung. Pemain pertama
38 yang berhasil bergabung akan berperan sebagai *Player1*. Setelah satu pemain bergabung, maka
39 *server* akan menunggu untuk pemain kedua agar permainan dapat dimulai. Pemain kedua akan
40 melakukan hal yang sama dengan pemain pertama untuk dapat bergabung kedalam *room*.

Setelah *room* berisi tiga *client*, maka *host* akan mengirimkan *event roomFull(room)* kepada *server*. *Event* tersebut menandakan bahwa *room* sudah tidak dapat menerima *client* yang akan bergabung. Setelah *event* tersebut diterima oleh *server*, maka *event toCharPage()* akan dipancarkan oleh *server* kepada seluruh *client* yang ada didalam *room* tersebut. *Event* ini berfungsi untuk mengganti halaman saat ini ke halaman selanjutnya.

4.1.2 Sequence Memilih Karakter



Gambar 4.2: Proses memilih karakter.

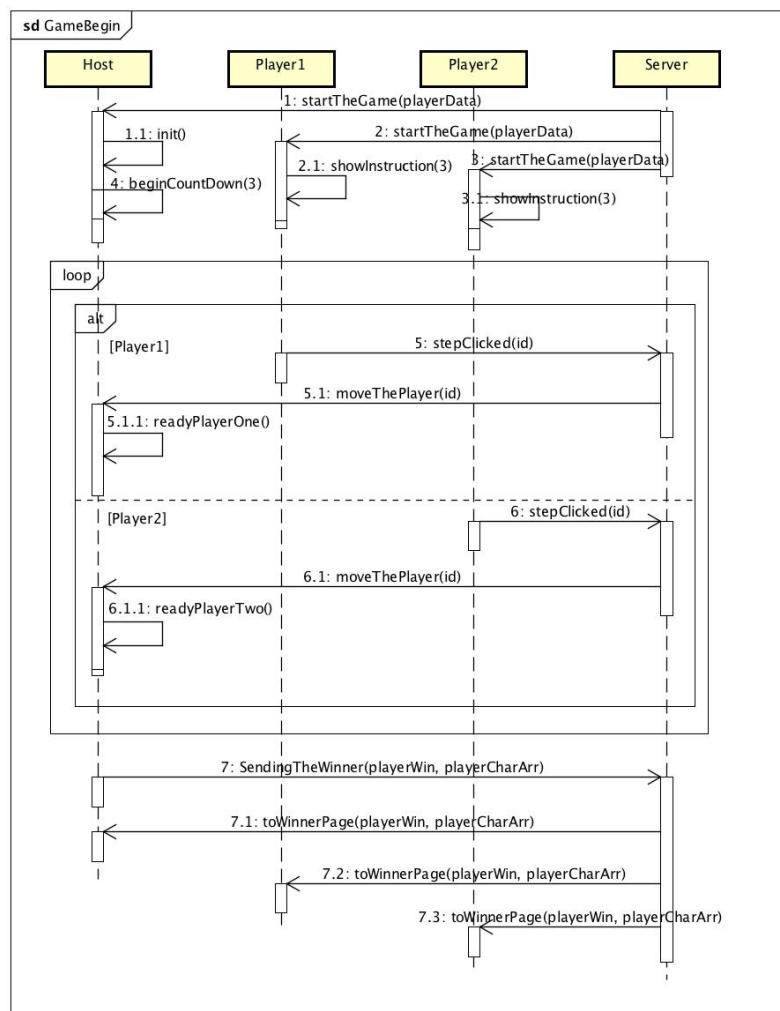
Halaman ini merupakan halaman yang dituju oleh para pemain yang telah berhasil melakukan koneksi dan bergabung kedalam *room*. Para pemain akan memilih karakter yang ada dihalaman *browser* pada *smartphone*, dimana karakter yang dipilih akan muncul dihalaman *browser* pada *PC*. Seperti yang dijelaskan pada Gambar 4.2, pemain yang memilih karakter tertentu akan mengirimkan *event selectingChar(val, id)* kepada *server*. Data-data yang dikirimkan akan dijelaskan sebagai berikut:

- **val**, identifikasi unik yang dimiliki oleh masing-masing karakter.
 - **id**, identifikasi unik yang dimiliki masing-masing *client* yang terkoneksi dengan Socket.io.
- Setelah *event* tersebut diterima oleh *server*, maka server akan mengirimkan *event charSelecting(val, id)* kepada *host*. *Event* tersebut berfungsi untuk menampilkan karakter yang dipilih oleh pemain dihalaman *PC*.
- Apabila pemain akan menetapkan karakter yang telah ditampilkan dihalaman *PC*, maka *pemain* akan mengirimkan *event sendingChar(val,id,marker)* kepada *server*. Data-data tersebut sama seperti yang dikirimkan oleh *event* sebelumnya, hanya saja ada tambahan data **marker** pada parameter. Data tambahan tersebut berfungsi sebagai penanda bahwa sudah ada satu pemain yang telah menetapkan karakter yang akan dimainkan. Setelah *server* menerima *event* tersebut, maka

1 *server* akan meneruskan data-data yang sudah diterima kepada *host* dengan mengirimkan *event*
 2 **charSent(val,id,marker)**. Apabila *event* tersebut telah diterima oleh *host*, maka karakter telah
 3 dimiliki oleh pemain yang menetapkannya.

4 Pemain kedua pun akan melakukan hal yang sama untuk memilih dan menetapkan karakter
 5 yang akan dimainkan. Apabila kedua pemain telah menetapkan karakter yang akan dimainkan, *host*
 6 akan memancarkan *event* **charIsReady(playerData)**. Data yang dikirimkan merupakan suatu
 7 objek *array* yang berisi data para pemain dan data karakter yang telah dipilih. *Event* tersebut
 8 berfungsi untuk memberi informasi kepada *server* untuk pindah ke tahapan selanjutnya.

9 4.1.3 Sequence Memulai Permainan



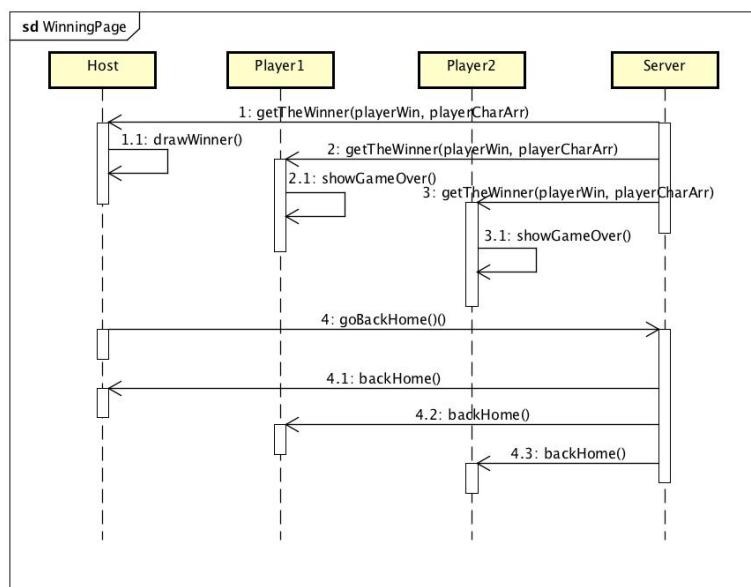
Gambar 4.3: Proses memulai permainan.

10 Pada tahap ini, *server* akan memancarkan *event* **startTheGame(playerData)**. Seperti yang
 11 dijelaskan pada Gambar 4.3, data yang dikirimkan merupakan data yang didapatkan dari *event*
 12 sebelumnya. *Event* tersebut akan diterima oleh seluruh *client* yang berada didalam *room* tertentu,
 13 yang kemudian akan memulai permainannya. *Host* akan mengeksekusi *method* **init()** dan **begin-**
14 CountDown(3) untuk memulai permainan. *Method* **init()** berfungsi untuk mulai menggambar
 15 lintasan lari di halaman *PC* yang akan menjadi tempat para karakter dimainkan. *Method* **be-**

- 1 **ginCountDown(3)** berfungsi untuk menampilkan hitungan mundur selama tiga detik sebelum
2 permainan dapat dimulai.
- 3 Para pemain yang menerima *event startTheGame(playerData)* akan mengeksekusi *method*
4 **showInstruction(3)**. *Method* tersebut berfungsi untuk menampilkan instruksi untuk memainkan
5 permainan selama tiga detik. Apabila hitungan mundur telah selesai, maka permainan akan dimulai.
6 Permainan dilakukan dengan cara menekan tombol berbentuk telapak kaki yang ada pada halam-
7 an *smartphone*. Apabila pemain menekan tombol, maka *event stepClicked(id)* akan dipancarkan.
8 *Server* akan menerima *event* tersebut, yang kemudian akan meneruskannya dengan memancarkan
9 *event moveThePlayer(id)* kepada *host*. Setelah *event* tersebut diterima oleh *host*, maka *host*
10 akan menjalankan *method* tertentu untuk menggerakan karakter milik pemain. Apabila *Player1*
11 yang menekan tombol, maka *method readyPlayerOne()* akan dieksekusi oleh *host*. Apabila
12 *Player2*, maka *readyPlayerTwo()* yang akan dieksekusi. Kedua *Method* tersebut berfungsi untuk
13 memindahkan posisi karakter milik pemain dari posisi semula hingga posisi tertentu. Permainan
14 akan berakhir apabila ada karakter yang menyentuh garis akhir pertama kali.
15 Apabila ada pemain yang berhasil menyentuh garis akhir, maka *host* akan memancarkan *event*
16 **sendingTheWinner(playerWin, playerCharArr)**. Data-data yang dikirimkan akan dijelaskan
17 sebagai berikut:
- 18 • **playerWin**, angka *integer* yang menandakan pemain nomor berapa yang memenangkan
19 permainan.
 - 20 • **playerCharArr**, *array* yang menyimpan karakter dari masing-masing pemain.

- 21 *Server* akan menangkap *event* tersebut dan meneruskannya dengan memancarkan *event toWinner-
22 Page(playerWin, playerCharArr)* ke setiap *client* pada *room* tertentu. *Event* tersebut berfungsi
23 untuk berpindah ke halaman selanjutnya.

24 4.1.4 Sequence Mengakhiri Permainan



Gambar 4.4: Menampilkan para pemain yang telah selesai bermain.

1 Pada tahap ini, *server* akan memancarkan *event getTheWinner(playerWin, playerCharArr)*
 2 dengan data-data yang diterima dari *event* sebelumnya. Seperti yang dijelaskan pada Gambar
 3 [4.4](#) *host* akan menerima *event* tersebut dan akan mengeksekusi *method drawWinner()*. *Method*
 4 tersebut berfungsi untuk menampilkan karakter milik para pemenang yang telah selesai bermain.
 5 Para pemain akan menerima *event* yang dipancarkan oleh *server* dan mengeksekusi *method sho-*
 6 **wGameOver()**. *Method* ini akan menampilkan teks yang menunjukkan bahwa permainan telah
 7 selesai.

8 Apabila pemain menekan tombol *exit* yang ada dihalaman *browser* pada *PC*, maka *host* akan
 9 memancarkan *event goBackHome()*. *Event* tersebut akan diterima oleh *server* dan akan diteruskan
 10 dengan memancarkan *event backHome()*. Seluruh *client* didalam *room* yang menerima *event*
 11 tersebut akan kembali kehalaman utama dan koneksi Socket.io pun akan terputus.

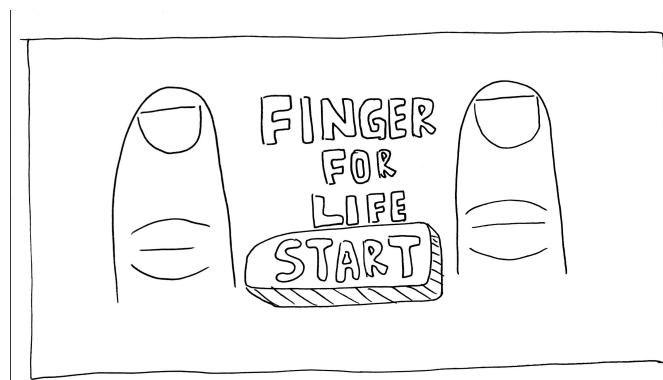
12 **4.2 Perancangan Antarmuka**

13 Antarmuka yang dirancang terbagi menjadi dua bagian, yaitu antarmuka yang ada di *PC* dan
 14 *smartphone*.

15 1. Antarmuka halaman utama

16 **PC**

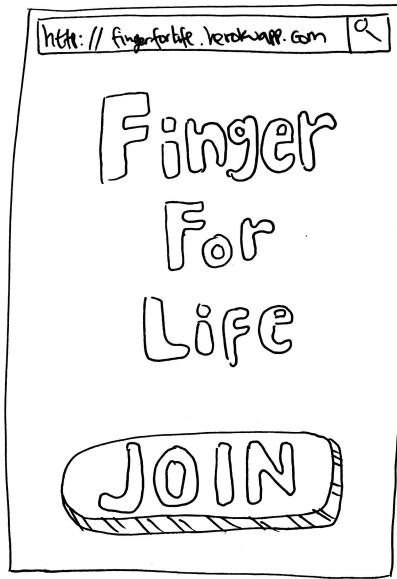
17 Halaman ini merupakan halaman utama yang pertama kali dituju oleh pengguna yang meng-
 18 gunakan *PC*. Komponen halaman ini terdiri dari dua buah gambar jari yang melambangkan
 19 permainan, teks yang menunjukan nama permainan yaitu *Finger For Life*, dan tombol *start*
 20 yang digunakan untuk memulai permainan. Rancangan antarmuka halaman utama dapat
 21 dilihat pada Gambar [4.5](#)



Gambar 4.5: Halaman pada *PC* yang menunjukan halaman utama saat *client* mengakses alamat web.

22 **Smartphone**

23 Halaman ini merupakan halaman utama yang pertama kali dituju oleh pengguna yang
 24 menggunakan *smartphone*. Komponen halaman ini terdiri dari teks yang menunjukan nama
 25 permainan yaitu *Finger For Life*, dan tombol *join* yang digunakan untuk memulai permainan.
 26 Rancangan antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar [4.6](#).

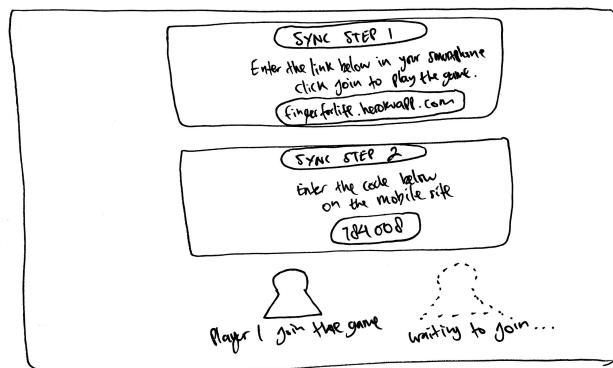


Gambar 4.6: Halaman pada *smartphone* yang menunjukkan halaman utama saat *client* mengakses alamat web.

1 2. Antarmuka halaman Permintaan Bergabung

2 **PC**

3 Halaman ini menampilkan suatu perintah yang dapat dilakukan oleh pengguna apabila akan
4 bergabung kedalam permainan. Halaman ini menyediakan suatu kode untuk para pemain
5 dimana kode tersebut akan berfungsi sebagai suatu *room* bagi para pemain. Pada halaman
6 ini akan dilakukan proses sinkronisasi untuk para pengguna, dan akan dilakukan pengecekan
7 apakah berhasil bergabung dalam permainan atau tidak. Apabila berhasil, maka akan muncul
8 suatu teks yang menunjukkan seorang pemain telah berhasil bergabung. Apabila tidak, maka
9 tidak akan menampilkan apapun dan halaman tidak akan menuju ke halaman selanjutnya
10 sebelum ada dua pemain yang berhasil bergabung. Rancangan antarmuka halaman permintaan
11 bergabung pada *PC* dapat dilihat pada Gambar 4.7.

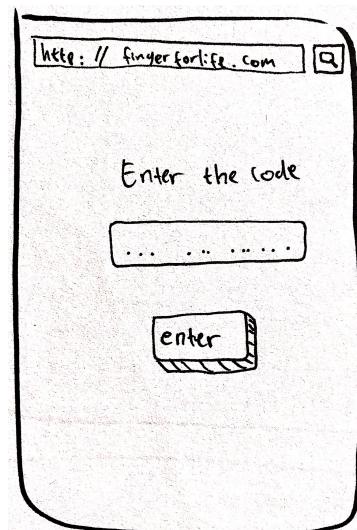


Gambar 4.7: Halaman pada *PC* yang menampilkan langkah untuk bergabung kedalam permainan.

12 **Smartphone**

13 Halaman ini berfungsi untuk melakukan permintaan untuk bergabung kedalam permainan.

1 Komponen halaman ini terdiri dari kolom untuk mengisi kode, dan tombol *send*. *client* harus
 2 mengisi kode yang disediakan dihalaman *PC* kedalam kolom. Setelah mengisi kode, maka *client*
 3 harus menekan tombol *send* untuk mengirim kode tersebut kepada *server* untuk dilakukan
 4 pengecekan. Rancangan antarmuka halaman permintaan bergabung pada *smartphone* dapat
 5 dilihat pada Gambar 4.8.

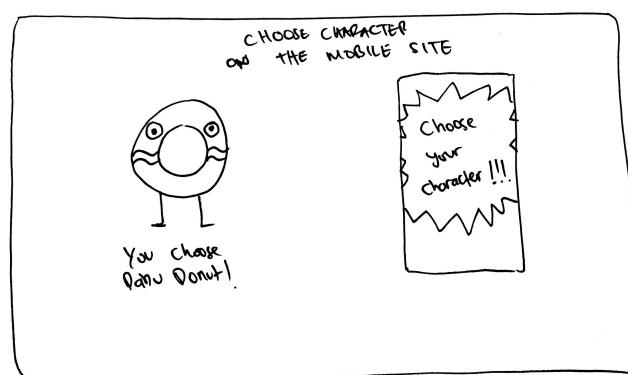


Gambar 4.8: Halaman pada *smartphone* yang menampilkan kolom untuk mengisi kode.

6 3. Antarmuka halaman Memilih Karakter

7 PC

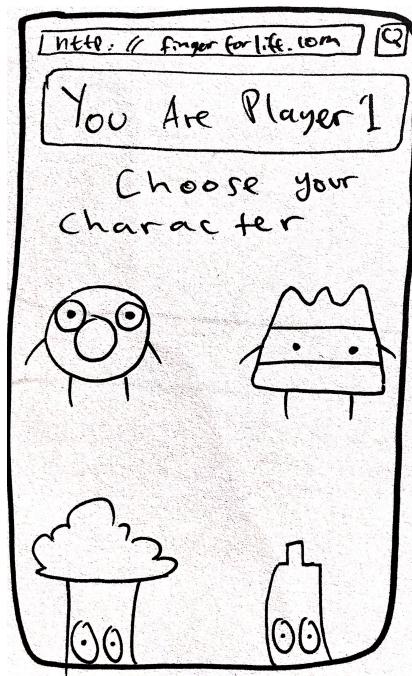
8 Halaman ini akan menampilkan karakter yang telah dipilih oleh pemain. Apabila pemain
 9 belum memilih karakter yang akan dimainkan, maka halaman ini belum menampilkan apapun.
 10 Rancangan antarmuka halaman memilih karakter pada *PC* dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9: Halaman pada *PC* yang menampilkan karakter yang telah ditetapkan oleh pemain.

11 Smartphone

12 Halaman ini akan menampilkan daftar karakter yang dapat dimainkan oleh pemain. Komponen
 13 halaman ini terdiri dari daftar karakter, dan tombol *choose*. Rancangan antarmuka halaman
 14 memilih karakter pada *smartphone* dapat dilihat pada Gambar 4.10.

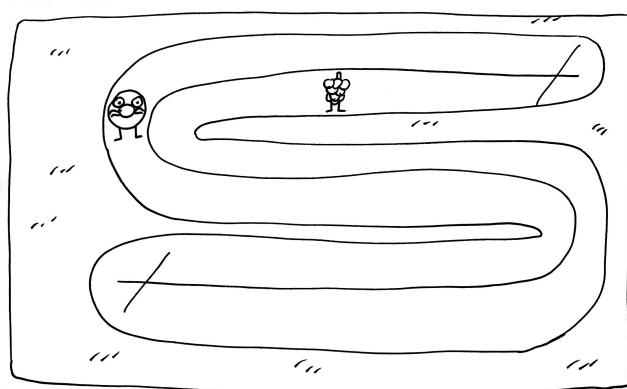


Gambar 4.10: Halaman pada *smartphone* yang menampilkan daftar karakter yang dapat dipilih.

1 4. Antarmuka halaman Memulai Permainan

2 **PC**

3 Halaman ini menampilkan arena permainan untuk para pemain. Komponen halaman ini terdiri
4 dari suatu gambar lintasan lari, dan karakter yang telah dipilih pada halaman sebelumnya.
5 Rancangan antarmuka halaman memulai permainan pada *PC* dapat dilihat pada Gambar
6 4.11.



Gambar 4.11: Halaman pada *PC* yang menampilkan lintasan lari dan karakter untuk dimainkan.

7 Untuk menampilkan karakter yang telah dipilih kelayar *PC*, ada beberapa langkah yang harus
8 dilakukan. Langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- 9 • *Client* akan mengirimkan nilai dari karakter tertentu yang dipilih. Nilai tersebut dikirimkan
10 melalui *event* *Socket.io* yang dipancarkan dengan nama *sendingChar*. *Server*

akan menangkap *event* tersebut, kemudian akan memancarkan *event* dengan nama *startTheGame*, dimana *event* tersebut akan ditangkap oleh *host* untuk memulai permainan.

- *Host* akan mulai menggambar karakter pada layar *PC* setelah mendapatkan data-data yang dikirimkan melalui *event startTheGame*.

Untuk menampilkan karakter kelayar *PC* saat proses animasi, dibutuhkan teknologi Canvas API untuk menggambar karakter agar ditampilkan kelayar *PC*. Canvas API akan menciptakan objek *canvas*, yang akan digunakan sebagai wadah dalam menggambar seluruh elemen yang diperlukan untuk permainan. Pada aplikasi permainan ini, objek *canvas* akan dibuat dengan ukuran panjang 900 piksel, dan lebar 600 piksel. Untuk memulai proses animasi, ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

(a) **Menghapus isi *canvas***

Untuk memulai animasi, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menghapus seluruh elemen yang berada di dalam *canvas*. Langkah tersebut dilakukan untuk menghilangkan bentuk atau elemen lain yang sudah digambar sebelumnya didalam *canvas*, sehingga dapat menggambar suatu *frame*, yang merupakan tempat dimana animasi akan berlangsung. Proses menghapus akan dilakukan dengan menggunakan *method clearRect(0, 0, 900, 600)*. Dengan *method* tersebut, seluruh elemen yang ada didalam *canvas* dengan ukuran panjang 900 piksel dan lebar 600 piksel akan dihilangkan.

(b) **Menyimpan *state* milik *canvas***

State adalah kondisi saat ini dari objek *canvas*. Apabila akan dilakukan perubahan seperti merubah warna bentuk, transformasi bentuk, atau hal lainnya yang akan menyebabkan perubahan pada *state* dari *canvas*, maka *state* harus disimpan setiap ada perubahan. Proses penyimpanan *state* akan dilakukan dengan menggunakan *method save()*.

(c) **Menggambar elemen untuk animasi**

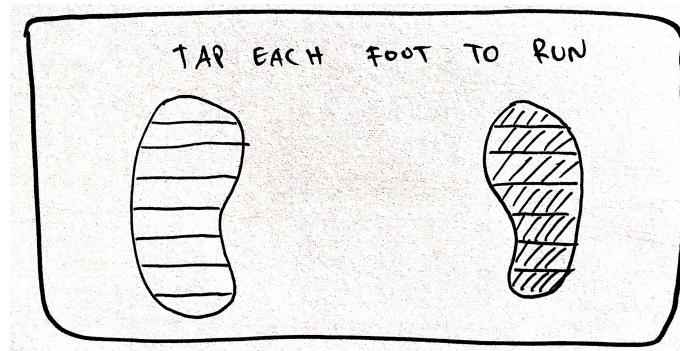
Pada langkah ini, elemen yang akan diproses untuk animasi akan digambar kedalam *canvas*. Elemen yang digambar dapat berupa bentuk bangunan, gambar, maupun tulisan. Proses menggambar kedalam *canvas* akan dilakukan dengan menggunakan *method drawImage()*.

(d) **Mengembalikan *state* dari *canvas***

Beberapa *state* dari *canvas* yang sudah disimpan, harus dikembalikan seluruhnya agar kembali ke *state* pertama sebelum ada perubahan apapun. Hal tersebut dilakukan sebelum menggambar *frame* baru untuk proses animasi selanjutnya. Proses mengembalikan *state* dari *canvas* akan dilakukan dengan menggunakan *method restore()*. Proses animasi akan diulang kembali mulai dari langkah pertama.

Smartphone

Halaman ini berfungsi sebagai pengendali untuk para pemain. Komponen halaman ini terdiri dari dua buah gambar telapak kaki yang berfungsi sebagai tombol. Pemain dapat menekan tombol berulang kali untuk menggerakan karakter yang ada pada halaman memulai permainan di *PC*. Rancangan antarmuka halaman memulai permainan pada *smartphone* dapat dilihat pada Gambar 4.12.

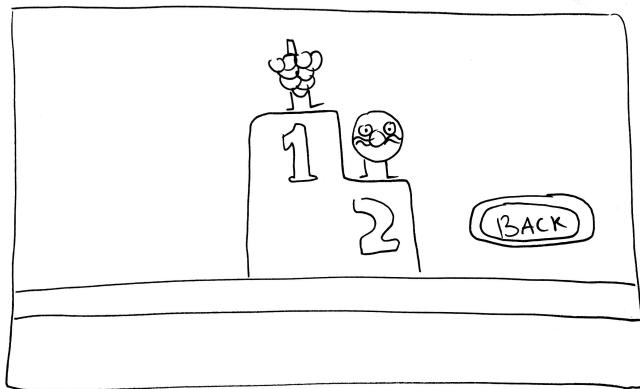


Gambar 4.12: Halaman pada *smartphone* yang menampilkan telapak kaki yang berfungsi sebagai pengendali.

1 5. Antarmuka halaman Mengakhiri Permainan

2 **PC**

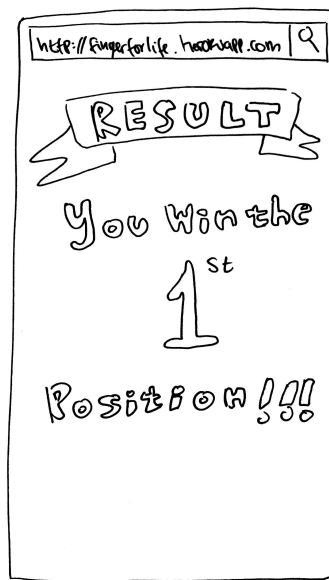
3 Halaman ini menampilkan para pemenang yang telah berhasil menyelesaikan permainan.
4 Setelah pemain selesai bermain, pemain dapat menekan tombol *exit* untuk kembali ke halaman
5 utama dan mengakhiri permainan. Rancangan antarmuka halaman mengakhiri permainan
6 pada *PC* dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13: Halaman pada *PC* yang menampilkan pemenang permainan.

7 **Smartphone**

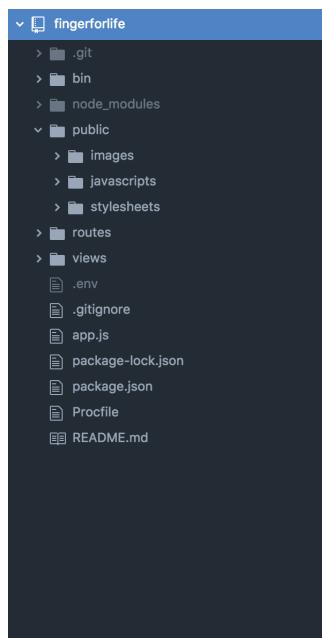
8 Halaman ini menampilkan teks yang menandakan bahwa permainan telah selesai. Rancangan
9 antarmuka halaman mengakhiri permainan pada *smartphone* dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14: Halaman pada *smartphone* yang menampilkan teks bahwa permainan telah selesai.

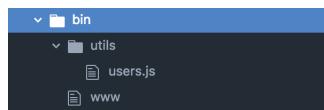
4.3 Perancangan Struktur Direktori

- 2 Bagian ini akan membahas mengenai perancangan struktur direktori untuk membangun web.
- 3 Struktur direktori meliputi beberapa direktori dan berkas yang memiliki fungsi berbeda-beda.
- 4 Folder beserta berkas yang digunakan akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4.15: Direktori seluruh folder dan *file*.

- 5 1. **Direktori bin**



Gambar 4.16: Isi direktori bin.

1 Direktori ini berisi bagian-bagian yang berperan sebagai *server*. Pada direktori ini terdapat
2 direktori lain dan berkas yang berfungsi untuk menangani jalannya koneksi pada saat web
3 diakses. Berikut merupakan isi dari direktori ini:

4 (a) **Direktori utils**

5 Direktori ini menyimpan berkas yang membantu proses berjalananya koneksi untuk *server*.
6 Isi dari direktori ini adalah sebagai berikut:

7 • Berkas **users.js**

8 Berkas ini merupakan suatu kelas yang berfungsi untuk menyimpan seluruh *client*
9 yang terkoneksi pada Socket.io. Seluruh data pengguna yang akan memainkan
10 permainan web akan disimpan dan diatur oleh berkas ini.

11 Kelas *Users* memiliki konstruktor yang menginisialisasi variabel *array* dengan nama
12 *userArray*. Variabel ini bertanggung jawab untuk menyimpan seluruh *client* yang
13 terkoneksi ke Socket.io.

14 *Method-method* yang dimiliki oleh berkas ini akan dijelaskan sebagai berikut:

15 – **addUser(id, room)**

16 *Method* ini akan menambahkan pengguna kedalam *array* yang bernama *userAr-*
17 *ray*.

18 **Parameter:**

19 * **id**, identifikasi unik Socket.io milik pengguna.

20 * **room**, kode *room* milik pengguna.

21 **Kembalian:** Objek *Users*

22 – **IsRoomExist(room)**

23 *Method* ini akan memeriksa apakah parameter *room* cocok dengan *room* milik
24 *client* yang ada didalam *userArray*.

25 **Parameter:**

26 * **room**, kode *room* yang akan dicek.

27 – **Kembalian:** *Integer*

28 – **getUser(id)**

29 *Method* ini akan mendapatkan pengguna dengan parameter *id* yang cocok dengan
30 *id* yang ada didalam *userArray*.

31 **Parameter:**

32 * **id**, identifikasi unik Socket.io milik pengguna.

33 **Kembalian:** Objek *Users*

34 – **removeUser(id)**

35 *Method* ini akan menghapus pengguna dengan *id* tertentu yang ada didalam

1 `userArray.`

2 **Parameter:**

3 * **id**, identifikasi unik Socket.io milik pengguna.

4 **Kembalian:** Objek Users

5 – **getUserList(room)**

6 *Method* ini akan mengembalikan seluruh pengguna yang berada didalam *room*
 7 yang cocok dengan parameter *room*.

8 **Parameter:**

9 * **room**, kode *room* milik pengguna.

10 **Kembalian:** Array objek Users

11 (b) **Berkas www**

12 Berkas ini berfungsi sebagai *server*. Seluruh koneksi yang tersambung dan terputus akan
 13 diatur oleh berkas ini. Komunikasi antara *client* pun akan diatur oleh *server*.

14 Properti yang dimiliki oleh berkas ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- 15 • **app**, variabel yang mendapatkan seluruh fitur dari berkas lain dengan nama *app.js*.
- 16 • **http**, variabel yang mendapatkan seluruh fitur dari modul *HTTP*.
- 17 • **socketIO**, variabel yang mendapatkan seluruh fitur dari modul Socket.io.
- 18 • **Users**, variabel yang mendapatkan seluruh fitur dari kelas *Users* dari berkas *users.js*.
- 19 • **port**, nilai *port* yang akan dituju oleh *server*.
- 20 • **server**, objek HTTP *server* yang memiliki argumen variabel *app* yang berfungsi
 21 sebagai *handler* apabila ada koneksi yang masuk.
- 22 • **io**, objek Socket.io yang memiliki argumen *server*. Objek ini akan menangkap *event*
 23 dengan nama *connection* yang dipancarkan oleh *client*.

24 *Method-method* yang dimiliki oleh berkas ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- 25 • **normalizePort(val)**

26 *Method* ini berfungsi untuk mengubah bentuk parameter *val* menjadi *String*, *Integer*,
 27 atau *Boolean*. // **Parameter:**

28 – **val**, parameter *port*

29 **Kembalian:** Objek *String*, *Integer*, atau *Boolean*.

30 Event Socket.io yang dimiliki berkas ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- 31 • **io.on('connection', (socket) => ...)**

32 Berfungsi untuk menangani suatu koneksi Socket.io yang baru tersambung.

- 33 • **socket.on('hostJoinRoom', (msg) => ...)**

34 Berfungsi untuk menangkap *event hostJoinRoom* yang dipancarkan oleh *host* pada
 35 saat akan masuk kedalam room.

- 36 • **socket.on('sendingTheWinner', (winner) => ...)**

37 Berfungsi untuk menangkap *event sendingTheWinner* yang dipancarkan oleh
 38 *client* setelah ada pemenang permainan.

- 39 • **socket.on('getTheMessage', (message) => ...)**

40 Berfungsi untuk menangkap *event getTheMessage* yang dipancarkan oleh *client*
 41 pada saat ada salah satu pemain yang telah menyentuh garis akhir dari permainan.

1 ● **socket.on('goBackHome', (msg) => ...)**

2 Bergfungsi untuk menangkap *event goBackHome* yang dipancarkan oleh *client* pada
3 saat pemain menekan tombol *exit* untuk kembali kehalaman utama.

4 ● **socket.on('ping', (message) => ...)**

5 Bergfungsi untuk menangkap *event ping* yang dipancarkan oleh *client* untuk menghi-
6 tung *latency* pada saat pemain menekan tombol telapak kaki pada layar *smartphone*,
7 dan karakter digerakan pada layar *PC*.

8 ● **socket.on('roomFull', (msg) => ...)**

9 Bergfungsi untuk menangkap *event roomFull* yang dipancarkan oleh *client* pada
10 saat *room* telah terisi penuh.

11 ● **socket.on('selectingChar', (msg) => ...)**

12 Bergfungsi untuk menangkap *event selectingChar* yang dipancarkan oleh *client*
13 pada saat karakter telah dipilih oleh pemain untuk menampilkan karakter kelayar
14 *PC*.

15 ● **socket.on('sendingChar', (msg) => ...)**

16 Bergfungsi untuk menangkap *event sendingChar* yang dipancarkan oleh *client* pada
17 saat karakter telah ditetapkan oleh pemain.

18 ● **socket.on('charIsReady', (msg) => ...)**

19 Bergfungsi untuk menangkap *event charIsReady* yang dipancarkan oleh *client* pada
20 saat kedua karakter telah ditetapkan oleh kedua pemain.

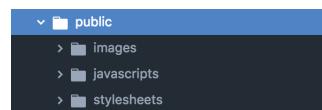
21 ● **socket.on('stepClicked', (message) => ...)**

22 Bergfungsi untuk menangkap *event stepClicked* yang dipancarkan oleh *client* pada
23 saat tombol telapak kaki ditekan oleh pemain.

24 ● **socket.on('requestToJoin', (msg) => ...)**

25 Bergfungsi untuk menangkap *event requestToJoin* yang dipancarkan oleh *client*
26 pada saat melakukan proses permintaan bergabung.

27 2. Direktori public



Gambar 4.17: Isi dari folder public.

29 Direktori ini menyimpan seluruh berkas yang memiliki sifat statis, yang artinya tidak perlu
30 dibangkitkan, dimodifikasi, atau diubah terlebih dahulu sebelum diberikan kepada *client*.
31 Berikut akan dijelaskan isi dari direktori ini:

32 (a) **Direktori images**

33 Direktori ini berisi gambar-gambar yang dibutuhkan untuk ditampilkan dibeberapa
34 halaman yang terdapat didalam web. Berikut merupakan daftar isi dari gambar-gambar
35 yang ada didalam direktori ini:

- 1 • **BrocoDude.png** gambar karakter brokoli dengan ukuran besar, yaitu 1746x2454
2 piksel.
- 3 • **brocoDudeTiny.png** gambar karakter brokoli dengan ukuran kecil, yaitu 65x92
4 piksel.
- 5 • **DabuDonut.png** gambar karakter donat dengan ukuran besar, yaitu 1746x2454
6 piksel.
- 7 • **dabuDonut.png** gambar karakter donat dengan ukuran kecil, yaitu 65x92
8 piksel.
- 9 • **finga.png** gambar jari yang ditampilkan dihalaman awal.
- 10 • **GrapeYoda.png** gambar karakter anggur dengan ukuran besar, yaitu 1746x2454
11 piksel.
- 12 • **grapeYodaTiny.png** gambar karakter anggur dengan ukuran kecil, yaitu 65x92
13 piksel.
- 14 • **stepUp.png** gambar telapak kaki kiri yang ditampilkan dihalaman pengendali.
- 15 • **stepUpRight.png** gambar telapak kaki kanan yang ditampilkan dihalaman pe-
16 ngendali.
- 17 • **grapeYodaTiny.png** gambar karakter anggur dengan ukuran kecil.
- 18 • **SummerEgg.png** gambar karakter telur mata sapi dengan ukuran besar, yaitu
19 1746x2454 piksel.
- 20 • **summerEggTiny.png** gambar karakter telur mata sapi dengan ukuran kecil, yaitu
21 65x92 piksel.
- 22 • **timer1.png** gambar angka 1 yang ditampilkan saat hitungan mundur.
- 23 • **timer2.png** gambar angka 2 yang ditampilkan saat hitungan mundur.
- 24 • **timer3.png** gambar angka 3 yang ditampilkan saat hitungan mundur.
- 25 • **track.png** gambar lintasan saat permainan dimulai.
- 26 • **winning.png** gambar panggung saat sudah ada pemenang dalam permainan.

27 (b) **Direktori javascripts**

28 Direktori ini berisi bagian-bagian yang berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku
29 web pada saat diakses oleh pengguna. Terdapat berbagai berkas dengan ekstensi .js
30 yang memiliki fungsi berbeda-beda. Berikut akan dijelaskan isi dari folder ini:

31 i. **Direktori libs**

32 Direktori ini berisi berkas yang berfungsi untuk mengatur pengiriman data melewati
33 form. Berikut isi dari folder ini:

34 • **jquery-3.3.1.min.js**

35 Berkas ini merupakan jQuery yang menyediakan fungsi-fungsi dalam pengiriman
36 dan penerimaan data yang dilakukan *client* dan *server*.

37 ii. **charDesktopScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku
38 halaman pemilihan karakter pada PC pada saat diakses oleh *client*.

39 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

40 • **marker**, *integer* yang menandakan ada berapa pemain yang sudah menetapkan
41 karakter.

- 1 • **playerData**, *array* yang menyimpan objek pengguna dengan nilai karakter yang
2 dipilihnya.
- 3 • **imageArray**, *array* yang menyimpan daftar karakter yang dapat dipilih.

4 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 5 • **toGamePlayDesktop()**

6 Bertujuan untuk memindahkan halaman kehalaman memulai permainan.

- 7 • **beginWaiting(beginCounter)**

8 Bertujuan untuk melakukan hitungan mundur selama satu detik sebelum me-
9 manggil method **toGamePlayDesktop()** untuk berpindah kehalaman memulai
10 permainan.

11 Event Socket.io yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 12 • **socket.on('charSelecting', function(msg){})**

13 Bertujuan untuk menangkap event *charSelecting* yang dipancarkan oleh *server*
14 pada saat karakter yang dipilih akan ditampilkan ke layar *PC*.

- 15 • **socket.on('charSent', function(msg){})**

16 Bertujuan untuk menangkap event *charSent* yang dipancarkan oleh *server* untuk
17 memeriksa apakah kedua pemain telah menetapkan karakter untuk pindah
18 kehalamannya selanjutnya.

19 iii. **charMobileScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku
20 kehalamannya pemilihan karakter pada *smartphone* pada saat diakses oleh *client*.

21 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 22 • **mark**, *integer* yang menandakan ada berapa pemain yang sudah menetapkan
23 karakter.

24 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 25 • **selectChar()**

26 Bertujuan untuk mengirimkan nilai karakter yang telah dipilih oleh pemain.

27 Event yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 28 • **socket.on('charSent', function(msg))**

29 Bertujuan untuk menangkap event *charSent* yang dipancarkan oleh *server* untuk
30 memeriksa apakah kedua pemain telah menetapkan karakter untuk pindah
31 kehalamannya selanjutnya.

- 32 • **socket.emit('selectingChar', val, id)**

33 Bertujuan untuk memancarkan event *selectingChar* saat pemain telah memilih
34 karakter. Data yang dikirimkan adalah:

35 – **val**, nilai karakter berupa *integer*.

36 – **id**, identifikasi unik Socket.io milik pemain.

- 37 • **socket.on('sendingChar', val, id, marker)**

38 Bertujuan untuk memancarkan event *sendingChar* saat pemain telah menetapkan
39 karakter yang dipilih. Data yang dikirimkan adalah:

40 – **val**, nilai karakter berupa *integer*.

41 – **id**, identifikasi unik Socket.io milik pemain.

1 – **marker**, *integer* penanda seorang pemain telah menetapkan karakter.

2 iv. **gamePlayDesktopScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana
3 perilaku halaman permainan di *PC browser* pada saat diakses oleh *client*.

4 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 5 • **canvas**, elemen *canvas* yang ada pada berkas HTML.
- 6 • **ctx** , menyimpan fungsi-fungsi konteks 2d milik *Canvas API* untuk pemain
7 pertama.
- 8 • **ctx2**, menyimpan fungsi-fungsi konteks 2d milik *Canvas API* untuk pemain
9 kedua.
- 10 • **track**, gambar lintasan lari.
- 11 • **timer1**, gambar angka 1 yang akan digunakan pada *countdown*.
- 12 • **timer2**, gambar angka 2 yang akan digunakan pada *countdown*.
- 13 • **timer3**, gambar angka 3 yang akan digunakan pada *countdown*.
- 14 • **player1Char**, gambar karakter milik pemain pertama.
- 15 • **player2Char**, gambar karakter milik pemain kedua.
- 16 • **dataOfPlayer**, menyimpan data kedua pemain.
- 17 • **player1Val**, menyimpan nilai karakter pemain pertama yang telah dipilih.
- 18 • **player2Val**, menyimpan nilai karakter pemain kedua yang telah dipilih.
- 19 • **winner**, menyimpan pemain pemenang.
- 20 • **timerArray**, menyimpan kumpulan gambar angka untuk proses *coundown*.
- 21 • **charArray**, menyimpan kumpulan gambar karakter.
- 22 • **arrOfPlayerChar**, menyimpan kedua karakter yang telah dipilih oleh pemain.
- 23 • **aniFrame**, menyimpan *animation frame* yang digunakan untuk proses animasi
24 karakter pemain pertama.
- 25 • **aniFrame2**, menyimpan *animation frame* yang digunakan untuk proses animasi
26 karakter pemain kedua.
- 27 • **progressPlayer1**, menyimpan kemajuan suatu posisi karakter yang digerakan
28 pada lintasan lari milik pemain pertama.
- 29 • **progressPlayer2**, menyimpan kemajuan suatu posisi karakter yang digerakan
30 pada lintasan lari milik pemain kedua.
- 31 • **xPosition1**, menyimpan posisi karakter pemain pertama pada sumbu x.
- 32 • **yPosition1**, menyimpan posisi karakter pemain pertama pada sumbu y.
- 33 • **xPosition2**, menyimpan posisi karakter pemain kedua pada sumbu x.
- 34 • **yPosition2**, menyimpan posisi karakter pemain kedua pada sumbu y.

35 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 36 • **init()**

37 Berfungsi untuk menggambar lintasan lari diawal permainan.

- 38 • **beginCountDown(beginCounter, msg)**

39 Berfungsi untuk memulai hitungan mundur dengan menggambar angka tiga
40 hingga satu kelayar permainan.

- 1 • **drawChar(data)**
2 Berfungsi untuk menggambar karakter milik pemain diatas lintasan lari.
- 3 • **beginGamePlay()**
4 Berfungsi untuk memulai permainan.
- 5 • **reachFinishLine(player)**
6 Berfungsi untuk mencatat pemain mana yang sampai pada garis akhir duluan.
- 7 • **toWinningPage()**
8 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman pemenang.
- 9 • **readyPlayerOne()**
10 Berfungsi untuk menggerakan karakter pemain pertama pada saat tombol telapak kaki ditekan.
- 12 • **readyPlayerTwo()**
13 Berfungsi untuk menggerakan karakter pemain kedua pada saat tombol telapak kaki ditekan.

15 Event yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 16 • **socket.on('moveThePlayer', function(msg)...)**
17 Berfungsi untuk menangkap event moveThePlayer yang dipancarkan oleh *server* saat tombol telapak kaki ditekan oleh pemain.
- 19 • **socket.on('startTheGame', function(msg)...)**
20 Berfungsi untuk menangkap event startTheGame yang dipancarkan oleh *server* pada saat akan memulai permainan dengan menggambar asset-asset yang dibutuhkan ke layar *PC*.
- 23 • **socket.on('toWinnerPage', function())**
24 Berfungsi untuk menangkap event toWinnerPage yang dipancarkan oleh *server* yang memindahkan halaman ke halaman pemenang.
- 26 • **socket.emit('sendingTheWinner', playerWin,playerCharArr)**
27 Berfungsi untuk memancarkan event sendingTheWinner pada saat pemain telah mencapai garis akhir. Data yang dikirimkan adalah:
 - 29 – **playerWin**, pemenang yang mencapai garis akhir lebih dulu.
 - 30 – **playerCharArr**, nilai dari kedua karakter milik para pemain.

31 v. **gamePlayMobileScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku halaman permainan di *mobile browser* pada saat diakses oleh *client*.

33 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 34 • **stepLeftHtml**, Elemen HTML berupa gambar telapak kaki.
- 35 • **instructionEl**, Elemen HTML berupa teks instruksi.

36 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 37 • **stepClicked()**
38 Berfungsi untuk menangani aksi menekan tombol telapak kaki oleh pemain.
- 39 • **moveToWinPage()**
40 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman pemenang.

1 • **showInstruction(beginCounter)**

2 Berfungsi untuk menampilkan instruksi kelayar permainan.

3 **Parameter:**

- 4 – **beginCounter**, *integer* yang menunjukan berapa detik instruksi akan ditam-
5 pulkan.

6 *Event* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

7 • **socket.on('startTheGame', function(){...})**

8 Berfungsi untuk menangkap *event* startTheGame yang dipancarkan oleh *server*
9 saat permainan akan segera dimulai.

10 • **socket.on('toWinnerPage', function(){...})**

11 Berfungsi untuk menangkap *event* toWinnerPage yang dipancarkan oleh *server*
12 pada saat permainan telah selesai.

13 • **socket.emit('stepClicked',{playerId})**

14 Berfungsi untuk memancarkan *event* stepClicked pada saat pemain menekan
15 tombol telapak kaki dilayar *smartphone*.

- 16 vi. **homeScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku halaman
17 utama di *PC browser* dan *mobile browser* pada saat diakses oleh *client*.

18 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

19 • **bg**, elemen HTML berupa *div* dengan nama kelas *stage-area*.

20 • **titleHtml**, elemen HTML berupa *div* dengan nama *id* *homePage*.

21 *Method* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

22 • **startClicked()**

23 Berfungsi untuk memindahkan halaman menuju halaman proses permintaan
24 bergabung pada *PC*.

25 • **joinClicked()**

26 Berfungsi untuk memindahkan halaman menuju halaman proses permintaan
27 bergabung pada *smartphone*.

- 28 vii. **mobileScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku halaman
29 proses permintaan koneksi di *mobile browser* pada saat diakses oleh *client*.

30 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

31 • **socket**, variabel koneksi Socket.io

32 *Method* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

33 • **requestToJoin()**

34 Berfungsi untuk melakukan proses permintaan bergabung saat pengguna menek-
35 an tombol *send*.

36 • **toCharMobile()**

37 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman pemilihan karakter.

38 *Event* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

39 • **socket.on('connect',function()//.../)**

40 Berfungsi untuk menangkap *event* connect yang dipancarkan apabila *client*
41 berhasil tersambung ke Socket.io.

- 1 • **socket.on('joinSucceed', function(msg){...})**
2 Berfungsi untuk menangkap *event* joinSucceed yang dipancarkan oleh *server*
3 apabila *client* berhasil bergabung kedalam *room*.
- 4 • **socket.on('joinRejected', function(msg){...})**
5 Berfungsi untuk menangkap *event* joinRejected yang dipancarkan oleh *server*
6 apabila *client* tidak berhasil bergabung kedalam *room*.
- 7 • **socket.on('toCharPage')**
8 Berfungsi untuk menangkap *event* toCharPage yang dipancarkan oleh *server*
9 pada saat akan berpindah halaman ke halaman pemilihan karakter.

10 viii. **syncScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku halaman
11 proses permintaan koneksi di *PC browser* pada saat diakses oleh *client*.

12 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 13 • **socket**, variabel koneksi Socket.io.
- 14 • **player**, *integer* yang menunjukan pemain urutan keberapa.
- 15 • **players**, *array* yang menyimpan data para pemain.
- 16 • **text**, *integer* kode *room*.

17 *Method* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 18 • **toCharDesk()**
19 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman pemilihan karakter pada
20 *PC*.
- 21 • **getRandInt()**
22 Berfungsi untuk membangkitkan kode *room* berupa *integer* secara acak.
- 23 • **requestAccepted(msg)**
24 Berfungsi untuk memasukan data *client* kedalam *array* pada saat telah tersam-
25 bung ke Socket.io.

26 *Event* yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 27 • **socket.on('connect', function(){})**
28 Berfungsi untuk menangkap *event* connect pada saat *client* telah berhasil ter-
29 sambung ke Socket.io.
- 30 • **socket.on('requestAccepted',function(msg){})**
31 Berfungsi untuk menangkap *event* requestAccepted yang dipancarkan oleh *server*
32 pada saat *client* telah berhasil bergabung kedalam *room*.
- 33 • **socket.on('toCharPage', function(){})**
34 Berfungsi untuk menangkap *event* toCharPage yang dipancarkan oleh *server*
35 pada saat akan memindahkan halaman ke halaman pemilihan karakter pada
36 *smartphone*
- 37 • **socket.emit('hostJoinRoom',{id, room})**
38 Berfungsi untuk memancarkan *event* hostJoinRoom saat *host* telah bergabung
39 kedalam *room*. Data yang dikirimkan adalah:
 - **id** identifikasi unik Socket.io milik *client*
 - **room** kode *room* milik *client*

- 1 • **socket.emit('roomFull', {room})**

2 Berfungsi untuk memancarkan *event* hostJoinRoom pada saat *room* sudah terisi
3 penuh.

- 4 ix. **winningDesktopScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana per-
5 ilaku halaman saat permainan telah selesai di *PC browser* pada saat diakses oleh
6 *client*.

7 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 8 • **winCanvas** objek untuk mengambil elemen dengan *id* canvasWinStage.

- 9 • **winCtx** objek 2d *canvas*.

- 10 • **podium** gambar podium yang akan diletakan pada *canvas*.

- 11 • **winnerCharArr** *array* yang akan menampung data milik para pemain.

12 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 13 • **drawStage()**

14 Berfungsi untuk menggambar podium ke layar permainan.

- 15 • **drawWinner(winner)**

16 Berfungsi untuk menggambar para pemenang permainan.

- 17 • **drawFirstWinner(firstWinner)**

18 Berfungsi untuk menggambar pemenang pertama.

- 19 • **drawSecondWinner(secondWinner)**

20 Berfungsi untuk menggambar pemenang kedua.

- 21 • **toHomePage()**

22 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman awal.

23 Event yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 24 • **socket.on('getTheWinner',function(msg){})**

25 Berfungsi untuk menangkap *event* getTheWinner yang dipancarkan oleh *server*
26 pada saat permainan selesai.

- 27 • **socket.on('backHome', function(){})**

28 Berfungsi untuk menangkap *event* backHome yang dipancarkan oleh *server*
29 untuk memindahkan halaman ke halaman awal.

- 30 • **socket.emit('goBackHome', 'back home')**

31 Berfungsi untuk memancarkan *event* goBackHome pada saat pemain menekan
32 tombol *exit*.

- 33 x. **winningMobileScript.js**, Berkas ini berfungsi untuk mengatur bagaimana perilaku
34 halaman saat permainan telah selesai di *mobile browser* pada saat diakses oleh *client*.

35 Atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 36 • **gameOverEl**, elemen HTML berupa teks.

37 Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- 38 • **showGameOver()**

39 Berfungsi untuk menampilkan teks yang menandakan permainan sudah selesai.

- 40 • **backToHome()**

41 Berfungsi untuk memindahkan halaman ke halaman awal.

1 Event yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

2 (c) **Folder stylesheets**

3 Folder ini berisi bagian-bagian yang berfungsi untuk menghias setiap halaman yang
4 terdapat didalam web. Pada folder ini terdapat berbagai berkas dengan ekstensi .css.
5 Berikut akan dijelaskan isi dari folder ini:

- 6 i. **charDesktopStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman pemilihan
7 karakter pada *PC browser*.
- 8 ii. **charMobileStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman pemilihan
9 karakter pada *mobile browser*.
- 10 iii. **gamePlayDesktopStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman per-
11 mainan pada *PC browser*.
- 12 iv. **gamePlayMobileStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman perma-
13 inan pada *mobile browser*.
- 14 v. **homeStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman utama pada *PC*
15 browser dan *mobile browser*.
- 16 vi. **mobileStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman proses permintaan
17 koneksi pada *mobile browser*.
- 18 vii. **Nickname_DEMO.otf**¹, Berkas ini berfungsi sebagai tipe *font* yang digunakan
19 di beberapa halaman yang terdapat pada web.
- 20 viii. **syncStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman proses permintaan
21 koneksi pada *PC browser*.
- 22 ix. **winningDesktopStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman saat
23 permainan telah selesai pada *mobile browser*.
- 24 x. **winningMobileStyle.css**, Berkas ini berfungsi untuk menghias halaman saat per-
25 mainan telah selesai pada *mobile browser*.

26 3. **Folder routes**



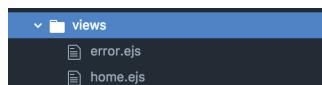
27 Gambar 4.18: Isi dari folder routes

28 Folder ini berisi bagian-bagian yang berperan sebagai *middleware*. Berikut merupakan isi dari
29 folder ini:

- 30 • **homeRoutes.js**, berkas ini berfungsi sebagai *middleware* yang menampilkan halaman
31 utama pada saat *client* mengakses alamat web. Berkas ini akan digunakan oleh berkas
32 app.js yang berperan sebagai modul utama.

33 4. **Folder views**

34 ¹<http://pizzadude.dk/site/fonts/nickname>, diakses 12 September 2018



Gambar 4.19: Isi dari folder views

Folder ini berisi bagian-bagian yang berfungsi untuk menampilkan halaman-halaman kepada *client*. Folder ini memiliki berkas dengan ekstensi **.ejs**. Sama seperti ekstensi **.html**, ekstensi tersebut akan menampilkan berbagai tampilan dengan menggunakan *syntax .html*. Berikut merupakan isi dari folder ini:

- (a) **error.ejs**, berkas ini berisi *template* yang akan menampilkan halaman *error* apabila terjadi kesalahan dalam mengakses web. Halaman ini akan ditampilkan oleh *router*.
- (b) **home.ejs**, berkas ini berisi *template* yang akan menampilkan halaman awal pada saat pengguna mengakses web. Halaman ini akan ditampilkan oleh *router*.

5. Berkas **app.js**

Berkas ini berfungsi sebagai modul utama, yang mengatur akses dari berbagai folder dan berkas yang ada pada struktur direktori aplikasi web ini.

Beberapa atribut yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- **express**, atribut ini akan mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh modul '*express*'.
- **path**, atribut ini akan mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh modul '*path*'.
- **cookieParser**, atribut ini akan mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh modul '*cookie-parser*'.
- **homeRouter**, atribut ini akan mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh modul '*homeRoutes*'.

Method yang dimiliki oleh berkas ini adalah sebagai berikut:

- **app.set('views', path.join(__dirname, 'views'))**, *method* ini akan mengatur penampilan halaman web agar menggunakan seluruh berkas yang berada didalam folder *views*.
- **app.set('view engine', 'ejs')**, *method* ini akan menetapkan *view engine* dengan nilai *ejs*.
- **app.use('/', homeRouter)**, *method* ini akan menetapkan akses yang diberikan kepada *client* apabila mengakses alamat web Finger For Life. Kembalian akan berupa variabel *homeRouter* yang akan menampilkan halaman utama dari web.

1

BAB 5

2

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

3 Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu Implementasi Perangkat Lunak dan Pengujian Perangkat
4 Lunak. Bagian implementasi berisi penjelasan lingkungan implementasi dan hasil implementasi.
5 Sedangkan bagian pengujian berisi hasil pengujian fungsional dan eksperimental terhadap perangkat
6 lunak yang telah dibangun.

7

5.1 Implementasi

8

5.1.1 Lingkungan Implementasi

9 Lingkungan implementasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu lingkungan perangkat keras dan
10 lingkungan perangkat lunak. Kedua bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

11

1. Lingkungan Perangkat Keras

- 12
- 13 (a) **Komputer:** Macbook Pro (Retina, 13 inch, Mid 2014)
 - 14 (b) **Prosesor:** 2.6 GHz Intel Core i5
 - 15 (c) **Memori:** 8 GB 1600 MHz DDR3
 - 16 (d) **Grafis:** Intel Iris 1536 MB

17

2. Lingkungan Perangkat Lunak

18 Lingkungan perangkat lunak terbagi menjadi dua bagian yaitu, lingkungan pada *server* dan
19 *client*. Kedua bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

20

(a) Server

21

i. Heroku

22 Heroku adalah *cloud platform* yang menyediakan fitur-fitur yang membantu pengguna
23 untuk dapat memiliki alamat domain ¹¹. Dengan menggunakan Heroku, pengembang
24 aplikasi dapat menaruh aplikasi yang sudah dibuat seluruhnya di *cloud*. Heroku
25 dapat menjalankan aplikasi berbasis beberapa bahasa pemrograman. Salah satu
26 bahasa pemrograman yang didukung oleh Heroku adalah Node.js.

1 <https://www.heroku.com/what>

Dengan menggunakan Heroku, proses konfigurasi, penyesuaian, dan pengaturan aplikasi dapat dilakukan secara sederhana dan efisien. Proses infrastruktur dalam pengaturan *URL* akan sepenuhnya dilakukan oleh Heroku. Dengan begitu, pengembang aplikasi dapat fokus terhadap pembangunan aplikasi.

Spesifikasi Heroku yang digunakan didalam pengembangan Finger For Life adalah sebagai berikut:

Dyno Type	Sleeps	Professional Features	Memory (RAM)	CPU Share	Dedicated	Compute
free	yes	no	512 MB	1x	no	1x-4x

ii. **Node.js**

Node.js merupakan JavaScript *runtime* yang menyediakan fitur untuk mengeksekusi JavaScript dilingkungan lokal. Pengembangan Finger For Life menggunakan Node.js sebagai dasar penggunaan JavaScript dalam hal pengaturan *server* maupun *client*. Versi Node.js yang dipakai adalah 8.11.4.

iii. **Socket.io**

Socket.io merupakan teknologi yang menyediakan fitur komunikasi dua arah secara *real-time* antara *client* dan *server*. Pengembangan Finger For Life menggunakan Socket.io sebagai cara komunikasi berdasarkan *event* antara *client* dan *server*. Dengan menggunakan Socket.io, maka proses komunikasi dalam permainan menjadi lebih efisien. Versi Socket.io yang dipakai adalah 2.0.4.

(b) **Client**

i. **Express.js**

Express.js adalah web *framework* untuk Node.js. *Framework* ini menyediakan kumpulan fitur yang dapat membantu dalam pembuatan aplikasi web. Pengembangan Finger For Life menggunakan Express.js untuk mengatur struktur direktori yang diperlukan. Dengan menggunakan Express.js, direktori dan berkas yang diperlukan untuk pengembangan dapat diatur peletakannya. Versi Express.js yang dipakai adalah 4.15.5.

ii. **Canvas API**

Pengembangan Finger For Life menggunakan Canvas API untuk membuat elemen-elemen grafis didalam web. Canvas API digunakan untuk membuat animasi permainan pada saat pemain menggerakan karakter yang ada dilintasan lari.

iii. **jQuery**

Pengembangan Finger For Life menggunakan Canvas API untuk mengatur akses elemen-elemen html yang ada didalam berkas-berkas tertentu. jQuery pun digunakan untuk mengirimkan data dalam bentuk form yang sudah diisi oleh pengguna. Versi jQuery yang dipakai adalah 3.3.1.

iv. **The Content Template element**

Pengembangan Finger For Life menggunakan The Content Template element untuk menampilkan kumpulan elemen HTML kelayar dengan menggunakan elemen <template>.

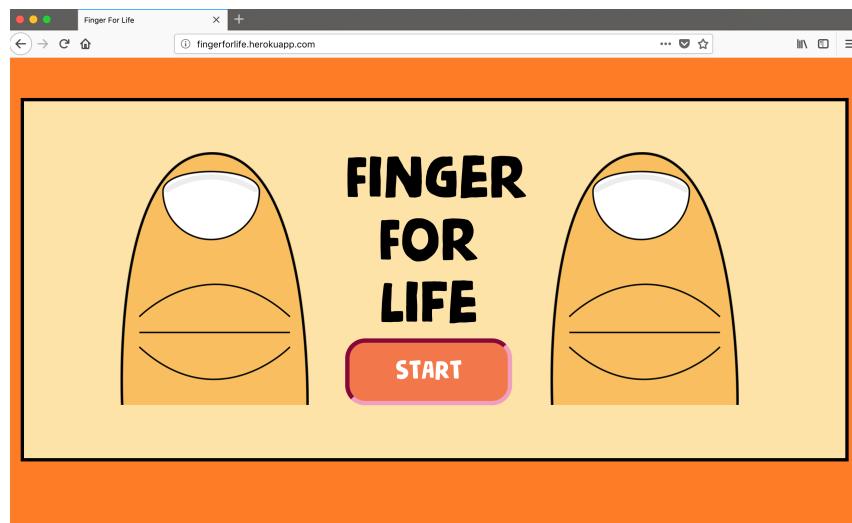
1 5.1.2 Hasil Implementasi

2 Hasil implementasi berupa aplikasi berbasis web yang berjalan berdasarkan Node.js. Aplikasi dapat
3 diakses pada jaringan internet dengan URL <http://fingerforlife.herokuapp.com>. Aplikasi
4 Finger For Life terdiri dari beberapa halaman. Halaman tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu
5 halaman pada *PC* dan pada *smartphone*. Halaman-halaman tersebut antara lain:

6 **1. Halaman Utama**

7 **PC**

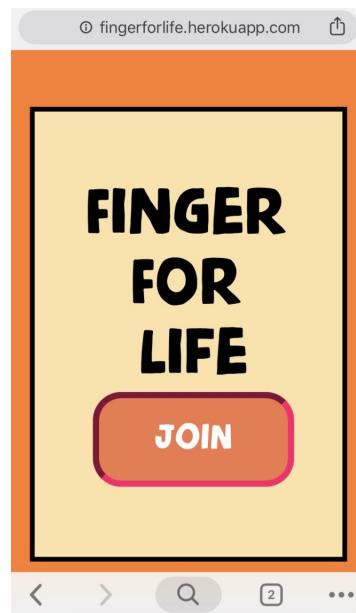
8 Halaman utama pada *PC* digunakan pengguna untuk memulai permainan. Pada halaman
9 ini terdapat tombol *start* yang berfungsi untuk meminta akses masuk kedalam permainan.
10 Apabila pengguna menekan tombol tersebut, maka pengguna akan diarahkan kehalaman
11 selanjutnya. Tangkapan layar dari halaman utama pada *PC* dapat dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5.1: Halaman utama pada *PC*

12 **Smartphone**

13 Halaman utama pada *smartphone* digunakan pengguna untuk memulai permainan. Pada
14 halaman ini terdapat tombol *join* yang berfungsi untuk meminta akses masuk kedalam
15 permainan. Apabila pengguna menekan tombol tersebut, maka pengguna akan diarahkan
16 kehalaman selanjutnya. Tangkapan layar dari halaman utama pada *smartphone* dapat dilihat
17 pada gambar 5.2.

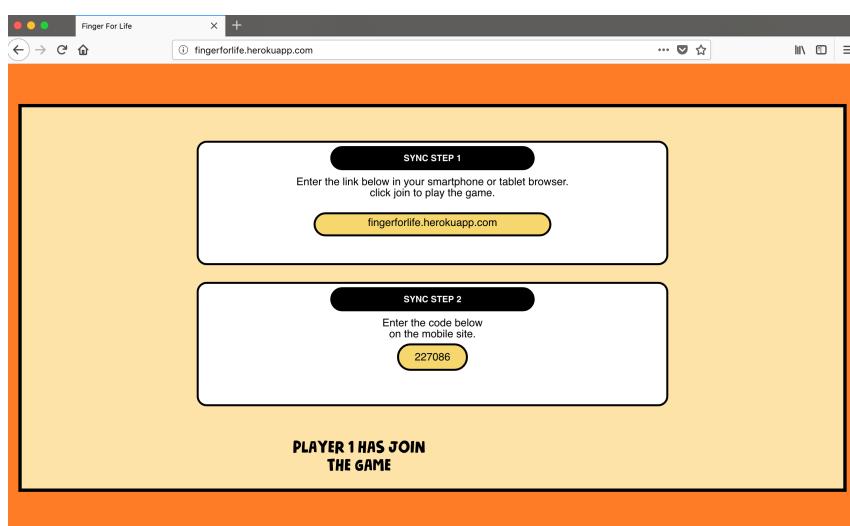


Gambar 5.2: Halaman utama pada *smartphone*

¹ 2. Halaman permintaan bergabung

² PC

³ Halaman permintaan bergabung pada *PC* berguna untuk proses sinkronisasi antara *PC* dan *smartphone*. Halaman ini menyediakan kode *room* yang harus dikirimkan oleh pengguna melalui *smartphone*. Apabila kode yang dikirimkan pengguna sesuai, maka pengguna akan bergabung kedalam *room* permainan. Apabila kode tidak sesuai, maka pengguna tidak bisa bergabung kedalam *room* permainan. Tangkapan layar dari halaman permintaan bergabung pada *PC* dapat dilihat pada gambar 5.3.

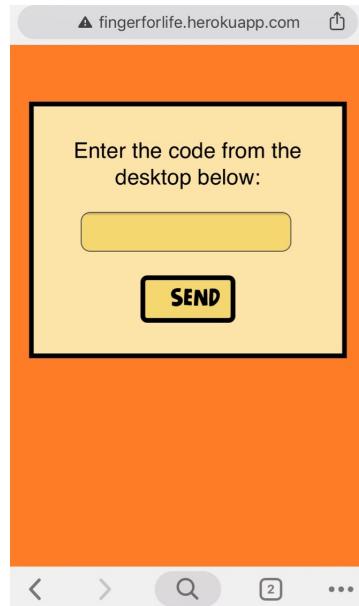


Gambar 5.3: Halaman permintaan bergabung pada *PC*

⁹ **Smartphone**

¹⁰ Halaman permintaan bergabung pada *smartphone* berguna untuk proses sinkronisasi antara *PC* dan *smartphone*. Pengguna dapat mengisi kolom dengan kode yang didapatkan dari

halaman web pada *PC*, kemudian menekan tombol *send*. Apabila kode yang dikirimkan sesuai, maka akan muncul teks yang menunjukkan berhasil bergabung kedalam *room*. Apabila tidak sesuai, maka akan muncul teks yang menunjukkan tidak berhasil bergabung kedalam *room*. Tangkapan layar dari halaman permintaan bergabung pada *PC* dapat dilihat pada gambar 5.4.

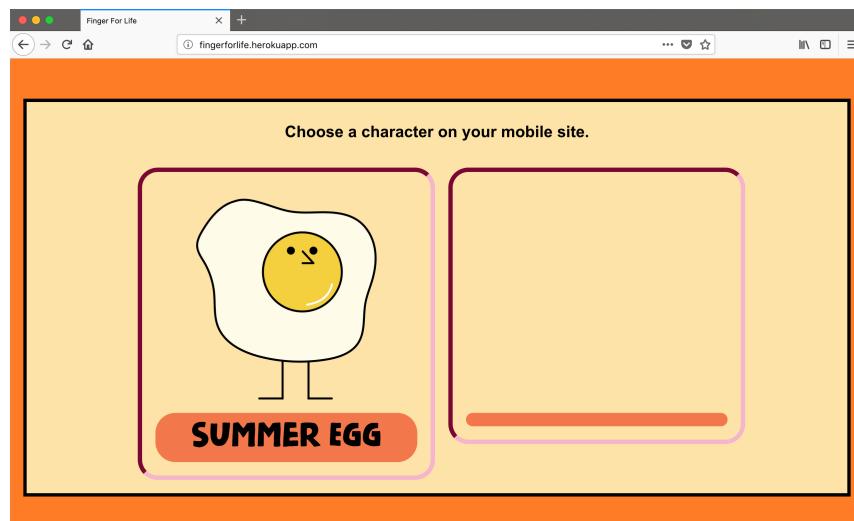


Gambar 5.4: Halaman permintaan bergabung pada *smartphone*

3. Halaman Pemilihan Karakter

PC

Halaman pemilihan karakter pada *PC* akan menampilkan dua karakter yang telah dipilih oleh kedua pemain. Jika pemain menekan karakter yang terdapat pada halaman *smartphone*, maka karakter tersebut akan ditampilkan. Jika pemain belum menekan karakter yang tersedia, maka halaman pada *PC* tidak akan menampilkan karakter. Tangkapan layar dari halaman pemilihan karakter pada *PC* dapat dilihat pada gambar 5.5.



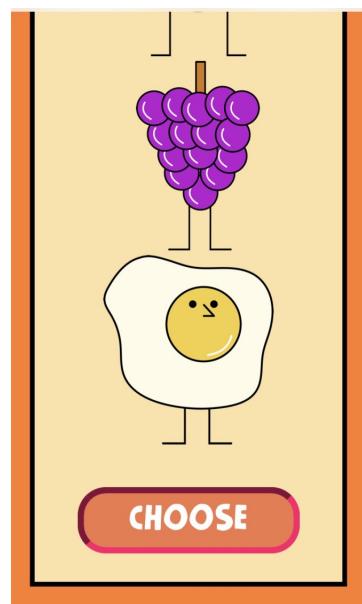
Gambar 5.5: Halaman memilih karakter pada *PC*

1 **Smartphone**

2 Halaman pemilihan karakter pada *smartphone* akan menampilkan daftar karakter permainan
3 Finger For Life. Pemain dapat memilih satu karakter yang ditampilkan, kemudian menekan
4 tombol *choose* untuk menetapkan karakter tersebut. Karakter yang telah ditetapkan akan
5 dapat dimainkan saat permainan dimulai. Apabila kedua pemain telah menetapkan karakter,
6 maka halaman akan berganti kehalaman selanjutnya. Tangkapan layar dari halaman pemilihan
7 karakter pada *smartphone* dapat dilihat pada gambar 5.6.



(a) Halaman memilih karakter 1



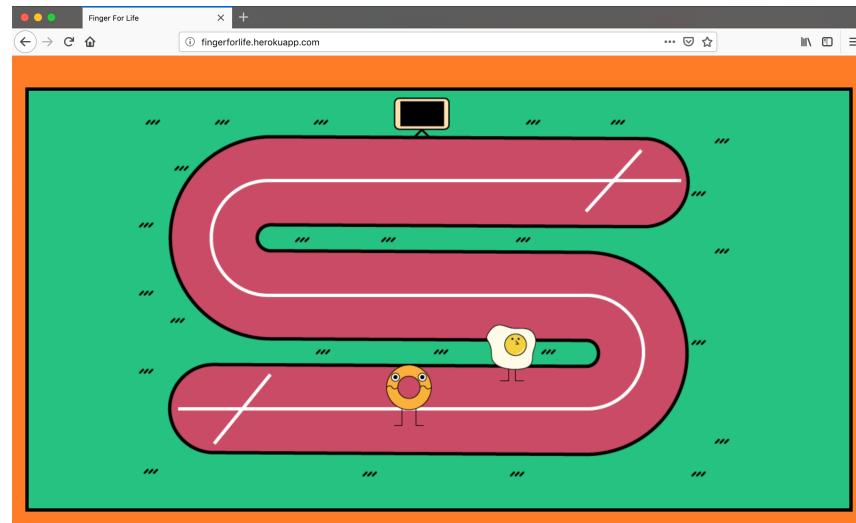
(b) Halaman memilih karakter 2

Gambar 5.6: Halaman memilih karakter pada *smartphone*

8 **4. Halaman Memulai Permainan**

9 **PC**

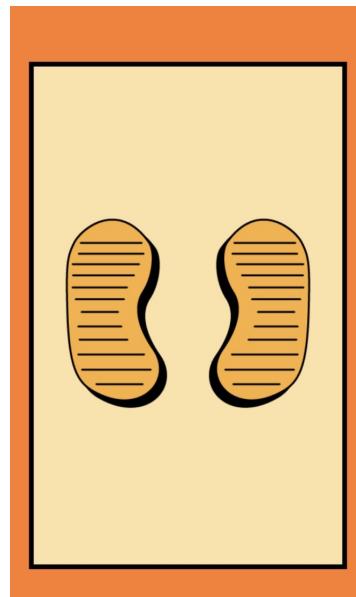
10 Halaman ini menampilkan lintasan lari dan kedua karakter yang dapat dimainkan. Karakter
11 pada layar dapat bergerak melalui lintasan lari apabila pemain menekan tombol yang ada
12 pada halaman *smartphone*. Tangkapan layar dari halaman memulai permainan pada *PC*
13 dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7: Halaman memulai permainan pada *PC*

1 **Smartphone**

2 Halaman ini menampilkan tombol telapak kaki yang dapat ditekan oleh pemain. Tombol
3 tersebut berfungsi untuk menggerakan karakter miliknya yang ditampilkan dihalaman *PC*.
4 Pemain yang pertama kali menggerakan karakter hingga mencapai garis akhir menjadi
5 pemenang, dan halaman akan berganti kehalaman selanjutnya. Tangkapan layar dari halaman
6 memulai permainan pada *smartphone* dapat dilihat pada gambar 5.8.



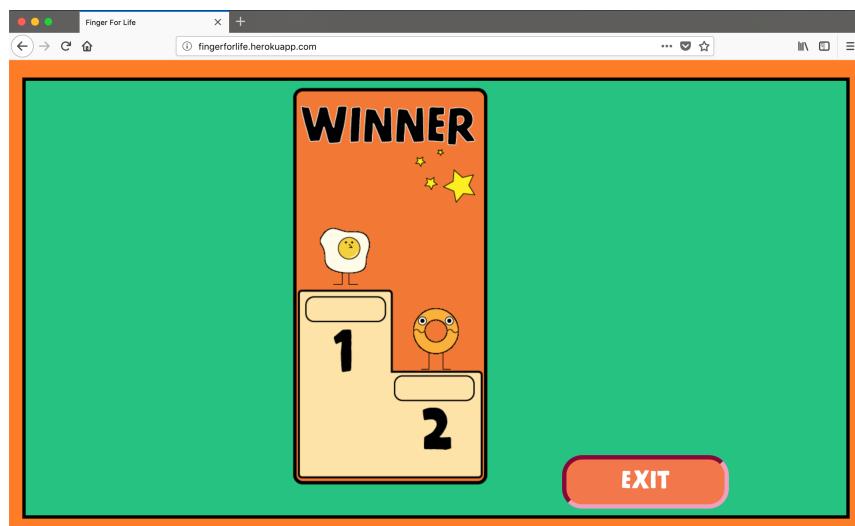
Gambar 5.8: Halaman memulai permainan pada *smartphone*

7 **5. Halaman Mengakhiri Permainan**

8 **PC**

9 Halaman ini menampilkan pemain yang memenangkan permainan. Pemenang pertama akan
10 ditampilkan dipodium posisi atas, sedangkan pemenang kedua akan ditampilkan dipodium
11 posisi bawah. Pemain dapat menekan tombol *exit* untuk keluar dari permainan. Tangkapan

- 1 layar dari halaman mengakhiri permainan pada *PC* dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9: Halaman mengakhiri permainan pada *PC*

2 **Smartphone**

3 Halaman ini menampilkan teks yang menunjukan posisi pemenang. Pemenang pertama
4 akan ditampilkan teks yang menunjukan posisi pertama, sedangkan pemenang kedua akan
5 ditampilkan teks yang menunjukan posisi kedua. Tangkapan layar dari halaman mengakhiri
6 permainan pada *smartphone* dapat dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10: Halaman mengakhiri permainan pada *smartphone*

1 5.2 Pengujian

2 5.2.1 Pengujian Fungsional

3 Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui kesesuaian reaksi perangkat lunak dengan reaksi
4 yang diharapkan berdasarkan aksi pengguna terhadap perangkat lunak. Pada saat pengujian
5 fungsional dilakukan, penulis menemukan beberapa masalah yang muncul pada program aplikasi.
6 Masalah tersebut muncul pada beberapa tahapan saat program dijalankan. Berdasarkan masalah-
7 masalah yang ditemukan, penulis juga mendapatkan solusi atas masalah yang ada. Berikut akan
8 dijelaskan beberapa masalah yang ditemukan, beserta proses memecahkan masalah yang telah
9 dilakukan.

10 1. Halaman utama

- 11 • **Masalah:**

12 Tampilan halaman utama pada *smartphone* terkadang muncul gambar jari, dimana
13 seharusnya gambar jadi hanya muncul dihalaman utama pada *PC*. Masalah ini ditemukan
14 pada *smartphone* dengan resolusi layar yang besar, yaitu dengan ukuran lebar lebih dari
15 1260 piksel.

- 16 • **Solusi:**

17 Solusi dari masalah ini adalah dengan menggunakan fitur dari CSS yaitu *@media querry*.
18 Fitur ini dapat mengatur pada resolusi berapakah suatu elemen ditampilkan kelayar.
19 Berikut merupakan potongan kode solusi dari masalah ini:

```
20 @media (max-width:1260px){  
21     #left, #right, #startButton{  
22         display: none;  
23         float: none;  
24     }  
25  
26     #joinButton{  
27         visibility: visible;  
28         width: 85%;  
29     }  
30 }
```

Listing 5.1: Fitur CSS *@media querry*

31 2. Halaman permintaan bergabung

- 32 • **Masalah:**

33 Pada saat kedua pemain menyelesaikan permainan dan menekan tombol *exit*, kemudian
34 kedua pemain akan mengulang permainan dengan menuju ke halaman permintaan ber-
35 gabung. Pada tahap ini, salah satu pemain tidak dapat bergabung kedalam *room*.

1 *Error* ini terjadi akibat penggunaan elemen jQuery pada halaman permintaan bergabung,
 2 yaitu elemen `.submit()`. Pada saat pemain akan bermain kedua kalinya dan sampai
 3 dihalaman permintaan bergabung, elemen `submit()` akan mengirimkan kode `room` lebih
 4 dari satu kali. Dengan begitu, *server* akan mengira bahwa ada dua pemain yang sudah
 5 bergabung, sehingga halaman langsung berpindah kehalaman selanjutnya. Padahal
 6 pemain kedua belum mengisi kode `room` dan belum mengirimkan ke *server*.

- 7 • **Solusi:**

8 Solusi dari masalah ini adalah dengan menghilangkan elemen `submit()`, kemudian diganti
 9 dengan menggunakan Socket.io untuk memancarkan *event* pada saat tombol `send` ditekan.
 10 Berikut merupakan potongan kode dari solusi masalah ini.

```
11      function requestToJoin(){
12         socket .emit( 'requestToJoin' , {
13             id: socket .id ,
14             room: $( '#code' ) .val ()
15         });
16      }
```

Listing 5.2: Proses memancarkan *event*

17 3. Halaman pemilihan karakter

- 18 • **Masalah:**

19 Pada saat salah satu pemain menekan tombol `choose` dua kali, halaman langsung pindah
 20 kehalaman memulai permainan disaat pemain kedua belum memilih karakter.

22 *Error* terjadi karena pada saat pemain menekan tombol `choose`, seluruh data langsung
 23 dikirimkan ke *server* sehingga *server* menangkap sudah ada satu pemain yang berhasil
 24 mengirimkan data karakter. Apabila ditekan dua kali, maka akan dianggap sudah ada
 25 dua pemain yang mengirimkan data karakter. Dengan begitu halaman pun berpindah.

- 26 • **Solusi:**

27 Solusi untuk masalah ini adalah dengan menggunakan JavaScript untuk menangani
 28 tombol `choose`, sehingga pemain tidak dapat mengirimkan data apabila belum memilih
 29 karakter. Setelah itu, tombol `choose` milik pemain yang telah memilih karakter akan
 30 dinonaktifkan, sehingga tidak dapat ditekan dua kali. Berikut merupakan potongan kode
 31 dari solusi masalah ini:

```
32      var valButton = $( 'input [name="radioChar"] :checked' ) .val ();
33         if ( valButton === undefined ) {
34             alert ( "You have not choose a character." );
35         }
36         else {
37             socket .emit( 'sendingChar' , {
38                 val: valButton ,
39                 id: socket .id ,
```

```

1      marker: 1
2      });
3      document.getElementById("nextButton").disabled = true;
4  }

```

Listing 5.3: Proses menangani tombol *choose*

5 **4. Halaman pemilihan karakter**

6 **• Masalah:**

7 Pada saat memilih karakter, setelah ditekan karakternya pada *smartphone*, karakter
8 tidak muncul dilayar *PC*.

10 *Error* ini terjadi karena adanya kesalahan pengiriman data pada saat proses bergabung
11 kedalam *room*. Yang masuk kedalam *room* hanya satu pemain saja, sedangkan pemain
12 kedua tidak mengirimkan data kepada *server* sehingga tidak masuk kedalam *room*.

13 **• Solusi:**

14 Solusi dari masalah ini adalah dengan menggunakan JavaScript, untuk menangani
15 proses permintaan bergabung agar kedua pemain dapat masuk kedalam room. Berikut
16 merupakan potongan kode dari solusi masalah ini:

```

17  function requestToJoin(){
18      socket.emit('requestToJoin', {
19          id: socket.id,
20          room: $('#code').val()
21      });
22  }

```

Listing 5.4: Proses menangani memancarkan *event*

23 Pengujian fungsional yang dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu pengujian fungsional pada *PC*
24 dan pada *smartphone*.

25 **PC**

26

Tabel 5.1: Tabel Pengujian Fungsional pada *PC*

No.	Aksi Pengguna	Reaksi yang diharapkan	Reaksi perangkat lunak
1	Pengguna menjalankan aplikasi	Halaman utama akan ditampilkan	sesuai
2	Pengguna menekan tombol <i>start</i>	Halaman akan diarahkan menuju halaman pemintaan bergabung	sesuai
3	Pengguna melakukan proses sinkronisasi <i>PC</i> dan <i>smartphone</i> .	Jika pemain pertama berhasil bergabung kedalam <i>room</i> , maka pada layar <i>PC</i> akan muncul pesan "Player 1 has join the room"	sesuai
		Jika pemain kedua berhasil bergabung kedalam <i>room</i> , maka pada layar <i>PC</i> akan muncul pesan "Player 2 has join the room", kemudian halaman langsung diarahkan menuju halaman pemilihan karakter	sesuai
4	Pengguna melakukan proses pemilihan karakter	Jika para pemain memilih karakter, maka kedua karakter yang dipilih akan ditampilkan kelayar <i>PC</i>	sesuai
		Jika para pemain telah menetapkan karakter yang dipilih, maka halaman akan diarahkan menuju halaman permainan	sesuai
5	Pengguna mulai memainkan permainan	Karakter milik pemain bergerak melalui lintasan lari selama permainan dan akan diarahkan kehalaman permainan berakhir apabila ada yang menyentuh garis akhir lebih dulu	sesuai
6	Pengguna menekan tombol <i>exit</i>	Permainan berakhir dan halaman diarahkan kembali menuju halaman <i>home</i>	sesuai

1 Smartphone

2

Tabel 5.2: Tabel Pengujian Fungsional pada *smartphone*

No.	Aksi Pengguna	Reaksi yang diharapkan	Reaksi perangkat lunak
1	Pengguna menjalankan aplikasi	Halaman utama ditampilkan	sesuai
2	Pengguna menekan tombol <i>join</i>	Halaman akan diarahkan menuju halaman permintaan bergabung	sesuai
3	Pengguna memasukan kode <i>room</i> dan menekan tombol <i>send</i>	Jika kode <i>room</i> sesuai, maka akan muncul pesan "Welcome to the game!"	sesuai
		Jika kedua pemain berhasil bergabung, maka halaman akan diarahkan menuju halaman pemilihan karakter	sesuai
4	Pengguna menekan karakter pada layar <i>smartphone</i>	Karakter yang ditekan akan ditampilkan dilayar <i>PC</i>	sesuai
		Jika kedua pemain telah memilih karakter, maka halaman akan diarahkan menuju halaman permainan	sesuai
5	Pengguna menekan tombol telapak kaki secara berulang selama permainan	Karakter pada layar <i>PC</i> akan bergerak	sesuai
		Jika ada pemain yang lebih dulu mencapai garis akhir, maka halaman akan diarahkan menuju halaman permainan berakhir	sesuai
6	Pengguna mengakhiri permainan	Halaman diarahkan kembali menuju halaman utama	sesuai

1 5.2.2 Pengujian Eksperimental

2 Pengujian eksperimental dilakukan terhadap beberapa responden dengan *smartphone* dan *PC* yang
 3 berbeda-beda. Setiap responden diminta untuk mengakses URL yang diberikan melalui *smartphone*
 4 dan *PC* milik masing-masing dan memastikan apakah fungsi dari setiap halaman yang ditampilkan
 5 sudah berjalan. Pengujian eksperimental terbagi menjadi dua, yaitu pengujian *cross-platform* dan
 6 pengujian *latency*.

7 1. Pengujian *Cross-Platform*

8 Pengujian *cross-platform* merupakan pengujian yang dilakukan terhadap jenis *smartphone*
 9 dan jenis *PC* yang berbeda-beda. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan setiap fungsi
 10 dari setiap halaman yang ditampilkan sudah berjalan diseluruh *platform*. Dari beberapa
 11 responden yang sudah melakukan pengujian, didapatkan hasil sebagai berikut:

12 (a) Pengujian pertama

13 Jenis *smartphone* pemain 1: iPhone 7

14 Jenis *browser* pemain 1: Safari

15 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel

1 Jenis *smartphone* pemain 2: iPhone 7 Plus

2 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome

3 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel

4
5 Jenis *PC*: Macbook 13" mid 2014

6 Jenis *browser PC*: Google Chrome

7 Jaringan internet *PC*: Wifi UNPAR9

8
9 Hasil: Berdasarkan tabel 5.1 dan 5.2 yang ada pada subbab 5.2.1, seluruh fungsi telah
10 berjalan dengan baik.

11 (b) **Pengujian kedua**

12 Jenis *smartphone* pemain 1: Samsung Galaxy S4

13 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome

14 Jaringan internet pemain 1: Wifi Megavision

15
16 Jenis *smartphone* pemain 2: Motorola Moto G (5S Plus)

17 Jenis *browser* pemain 2: Dolphin Browser

18 Jaringan internet pemain 2: Wifi Megavision

19
20 Jenis *PC*: Asus A450L

21 Jenis *browser PC*: Google Chrome

22 Jaringan internet *PC*: Wifi Megavision

23
24 Hasil: Berdasarkan tabel 5.1 dan 5.2 yang ada pada subbab 5.2.1, seluruh fungsi telah
25 berjalan dengan baik.

26 (c) **Pengujian ketiga**

27 Jenis *smartphone* pemain 1: iPhone 7 Plus

28 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome

29 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel

30
31 Jenis *smartphone* pemain 2: iPhone 7 Plus

32 Jenis *browser* pemain 2: Safari

33 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel

34
35 Jenis *PC*: Asus ROG FX

36 Jenis *browser PC*: Google Chrome

37 Jaringan internet *PC*: Wifi UNPAR9

38
39 Hasil: Berdasarkan tabel 5.1 dan 5.2 yang ada pada subbab 5.2.1, seluruh fungsi telah
40 berjalan dengan baik.

41 (d) **Pengujian keempat**

42 Jenis *smartphone* pemain 1: iPhone 7

1 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome
2 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel
3
4 Jenis *smartphone* pemain 2: Xiaomi mi note 3
5 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome
6 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel
7
8 Jenis *PC*: Macbook Pro 13" Mid 2014
9 Jenis *browser PC*: Google Chrome
10 Jaringan internet *PC*: Wifi The Kiosk

11
12 Hasil: Berdasarkan tabel 5.1 dan 5.2 yang ada pada subbab 5.2.1, seluruh fungsi telah
13 berjalan dengan baik.

14 (e) **Pengujian kelima**

15 Jenis *smartphone* pemain 1: Samsung J7 Pro
16 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome
17 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel
18
19 Jenis *smartphone* pemain 2: iPhone 7 Plus
20 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome
21 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel
22
23 Jenis *PC*: Asus ROG FX
24 Jenis *browser PC*: Google Chrome
25 Jaringan internet *PC*: Wifi UNPAR9

26
27 Hasil: Berdasarkan tabel 5.1 dan 5.2 yang ada pada subbab 5.2.1, seluruh fungsi telah
28 berjalan dengan baik.

29 Dari beberapa pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah berjalan
30 dengan baik di beberapa *platform* yang berbeda.

31 2. **Pengujian *latency***

32 *Latency* merupakan kecepatan yang dihasilkan pada saat pengiriman data dari *client* menuju
33 *server* maupun sebaliknya. Pengujian ini dilakukan untuk meneliti jumlah *latency* yang
34 dihasilkan dari implementasi Socket.io. Pengujian *latency* yang dilakukan berfokus pada
35 halaman memulai permainan, saat kedua pemain memainkan permainan Finger For Life.
36 *Latency* yang dihitung adalah perbandingan waktu antara pemain menekan tombol kaki pada
37 layar *smartphone* hingga karakter pada layar *PC* bergerak.

38 Dari beberapa responden yang melakukan pengujian, didapatkan beberapa hasil seperti
39 berikut:

1 (a) **Pengujian Pertama**

2 Jenis *smartphone* pemain 1: Samsung J7

3 Jenis *browser* pemain 1: Internet (Default Browser Android)

4 Jaringan internet pemain 1: Wifi UNPAR2

6 Jenis *smartphone* pemain 2: LG Q6+

7 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome

8 Jaringan internet pemain 2: Wifi UNPAR2

10 Jenis *PC*: HP Pavilion G4

11 Jenis *browser PC* : Mozilla Firefox

12 Jaringan internet *PC*: Wifi UNPAR2

14 Hasil: Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, jumlah *latency* yang dihasilkan oleh
15 pemain 1 adalah 203 milidetik, dan jumlah *latency* yang dihasilkan oleh pemain 2 adalah
16 203 milidetik.

17 (b) **Pengujian Kedua**

18 Jenis *smartphone* pemain 1: iPhone 7

19 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome

20 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel

22 Jenis *smartphone* pemain 2: Xiaomi Mi Note 3

23 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome

24 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel

26 Jenis *PC*: Macbook Pro 13" Mid 2014

27 Jenis *browser PC* : Google Chrome

28 Jaringan internet *PC*: Wifi Telkomsel

30 Hasil: Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, jumlah *latency* yang dihasilkan oleh
31 pemain 1 adalah 277 milidetik, dan jumlah *latency* yang dihasilkan oleh pemain 2 adalah
32 298 milidetik.

33 (c) **Pengujian Ketiga**

34 Jenis *smartphone* pemain 1: coolpad e502

35 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome

36 Jaringan internet pemain 1: Telkomsel

38 Jenis *smartphone* pemain 2: Oppo F7

39 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome

40 Jaringan internet pemain 2: Telkomsel

1 Jenis *PC*: Macbook Pro 13" Mid 2014

2 Jenis *browser PC* : Google Chrome

3 Jaringan internet *PC*: Wifi Telkomsel

4

5 Hasil: Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, jumlah *latency* yang dihasilkan oleh
6 pemain 1 adalah 556 milidetik, dan jumlah *latency* yang dihasilkan oleh pemain 2 adalah
7 567 milidetik.

8 (d) **Pengujian Keempat**

9 Jenis *smartphone* pemain 1: Sony Xperia M5

10 Jenis *browser* pemain 1: Google Chrome

11 Jaringan internet pemain 1: Wifi UNPAR2

12

13 Jenis *smartphone* pemain 2: Oppo F3

14 Jenis *browser* pemain 2: Google Chrome

15 Jaringan internet pemain 2: Wifi UNPAR2

16

17 Jenis *PC*: Macbook Pro 13" Mid 2014

18 Jenis *browser PC* : Google Chrome

19 Jaringan internet *PC*: Wifi UNPAR2

20

21 Hasil: Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, jumlah *latency* yang dihasilkan oleh
22 pemain 1 adalah 398 milidetik, dan jumlah *latency* yang dihasilkan oleh pemain 2 adalah
23 396 milidetik.

¹

BAB 6

²

KESIMPULAN DAN SARAN

³ 6.1 Kesimpulan

⁴ Dari hasil pembangunan aplikasi Finger For Life, didapatkan kesimpulan-kesimpulan sebagai
⁵ berikut:

- ⁶ 1. Aplikasi Finger For Life telah berhasil dibangun dengan menggunakan Socket.io. Selain
⁷ itu, aplikasi ini dibangun berdasarkan Node.js, dan juga menggunakan Express.js. Untuk
⁸ proses animasi, Finger For Life menggunakan CanvasAPI dalam proses pengembangannya.
⁹ Dalam proses pengolahan halaman HTML pada aplikasi, proses tersebut dibantu dengan
¹⁰ menggunakan jQuery dan The Content Template Element dari HTML.
- ¹¹ 2. Telah berhasil mendapatkan jumlah *latency* yang dihasilkan oleh aplikasi Finger For Life
¹² dengan pengimplementasian Socket.io. Rata-rata jumlah *latency* yang dihasilkan adalah 362
¹³ *milliseconds*, atau sekitar 0,362 detik.

¹⁴ 6.2 Saran

¹⁵ Dari hasil penelitian termasuk kesimpulan yang didapat, berikut adalah saran untuk pengembangan
¹⁶ lebih lanjut:

- ¹⁷ 1. Penelitian ini menggunakan metode berbasis *event* yang diimplementasi menggunakan Socket.io
¹⁸ untuk menghitung jumlah *latency* yang dihasilkan oleh aplikasi Finger For Life pada saat
¹⁹ dimainkan. Proses menghitung *latency* digunakan dengan menggunakan waktu yang terdapat
²⁰ pada *PC* sebagai acuan waktunya. Dengan demikian, hasil *latency* yang didapat terkadang
²¹ berjumlah negatif. Hal tersebut terjadi karena waktu yang terdapat pada *PC* dan *smartphone*
²² tidak sinkron. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang lebih baik agar waktu yang terdapat
²³ pada *PC* dan *smartphone* akan selalu sinkron, sehingga tidak menghasilkan *latency* dengan
²⁴ bilangan negatif.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arrachequesne, D. (2011) Socket.io Docs. <https://socket.io/docs/>. 3 September 2018.
- [2] Mozilla dan Contributors, I. (2004) Canvas API. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API. 3 September 2018.
- [3] Foundation, N. (2009) Node.js Docs. <https://nodejs.org/en/docs/>. 3 September 2018.
- [4] Foundation, N. (2010) Express.js 4.x API. <https://expressjs.com/en/4x/api.html>. 3 September 2018.
- [5] Mozilla dan Contributors, I. (2005) The Content Template element. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/Element/template>. 3 September 2018.
- [6] jQuery Foundation, T. (2006) jQuery API. <https://api.jquery.com/>. 3 September 2018.

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM CLIENT

A.1 Kode Program Direktori *public*

A.1.1 Kode Program Halaman Utama

A.1.1.1 Kode Program JavaScript Halaman Utama pada *PC*

Listing A.1: homeScript.js

```
1 var bg = $(".stage-area");
2
3 var titleHtml = $("#homePage").html();
4 bg.html(titleHtml);
5
6 function startClicked(){
7     var syncHtml = $("#syncPage").html();
8     bg.html(syncHtml);
9 }
10
11 function joinClicked(){
12     var mobileHtml = $("#mobilePage").html();
13     bg.html(mobileHtml);
14 }
```

A.1.1.2 Kode Program CSS Halaman Utama pada *PC*

Listing A.2: homeStyle.css

```
1 /* Globals */
2
3 body{
4     background-color: #FF7C27;
5     margin: 0;
6     padding: 0;
7 }
8
9 @font-face {
10     font-family: "fingerfunny";
11     src: url("Nickname_DEMO.otf");
12 }
13
14 .stage-area{
15     border-style: solid;
16     border-color: black;
17     border-width: thick;
18     margin: 20px;
19     margin-top: 60px;
20     padding: 10px;
21     background-color: #FDE3A7;
22     /* border: 5px solid blue; */
23 }
24 /* ----- */
25
26 /* Home Page */
27 .container{
28     width:90%;
29     margin:auto;
30     padding-top: 50px;
31     padding-bottom: 50px;
32     overflow:hidden;
33     /* border: 2px solid red; */
34 }
35
36 /* #titles{
37     margin-top:50px;
38     border: 2px solid black;
39 } */
40
41 #titles .title_container{
42     width: 90%;
43     margin: auto;
```

```

44    overflow: hidden;
45    text-align: center;
46    /* border: 2px solid yellow; */
47 }
48
49 #titles .title{
50    float:left;
51    text-align: center;
52    width:30%;
53    margin: 4px;
54    padding:10px;
55    /* border: 2px solid black; */
56 }
57
58 #titles .title .word{
59    float: left;
60    text-align: center;
61    display: block;
62    /* border: 2px solid green; */
63    width: 250px;
64    margin: 0;
65    margin-left: 20px;
66    padding: 0;
67 }
68
69 #titles .title .buttons{
70    float: left;
71    width: 250px;
72    margin-left: 20px;
73    /* border: 2px solid orange; */
74 }
75
76 #titles .title .word p{
77    font-family:'fingerfunny';
78    font-size: 70pt;
79    text-align: center;
80    padding: 0;
81    margin: 0;
82 }
83
84 #startButton, #joinButton{
85    width: 100%;
86    height: 100px;
87    padding: 0;
88    border-radius: 30px;
89    border-width: 5pt;
90    border-color: #DB0A5B;
91    border-style:inset;
92    background-color: #F2784B;
93    font-family: "fingerfunny";
94    text-align: center;
95    font-size: 30pt;
96    color: white;
97 }
98
99 #startButton:hover , #joinButton:hover{
100    background-color: #F54707;
101 }
102
103 #titles .title object{
104    height:380px;
105    /* border: 2px solid purple; */
106 }
107
108 @media (max-width:1260px){
109    #left, #right, #startButton{
110        display: none;
111        float: none;
112    }
113
114    #joinButton{
115        visibility: visible;
116        width: 85%;
117    }
118 }
119
120 @media (max-width:800px){
121    #left, #right{
122        display: none;
123    }
124
125    #titles .title .word, #titles .title .buttons{
126        margin-left: -10px;
127    }
128
129    #titles .title .word p{
130        font-size: 55pt;
131    }
132 }
133
134 @media (min-width:1260px) {
135    #joinButton{
136        display: none;
137    }
138 }
```

A.1.1.3 Kode Program JavaScript Halaman Utama pada *Smartphone*

Listing A.3: mobileScript.js

```

1 //MAKE RESPONSIVE LAYOUT !!!
2
3 var socket = io();
4 // var startTime;
5 // Socket.io Code related
6
7 socket.on('connect', function(){
8     console.log('Client is connected !');
9     console.log('This is client id: ${socket.id}');
10 });
11
12 //When a client successfully join the room
13 //The message is shown here.
14 socket.on('joinSucceed', function(msg){
15     var messages = document.getElementById("joined");
16     messages.innerHTML = msg;
17     document.getElementById("requestButton").disabled = true;
18 });
19
20
21 //When the room is not exist, connection is rejected
22 socket.on('joinRejected', function(msg){
23     var messages = document.getElementById("joined");
24     messages.innerHTML = msg;
25 });
26
27 //When the room is full,
28 //Redirect to character page using toCharMobile() function
29 socket.on('toCharPage', function(msg){
30     toCharMobile();
31 });
32
33 // Socket.io Code Ends Here
34
35 //Client requesting to join the room
36 //After entering the code and click send
37 function requestToJoin(){
38     var codeRoom = $('#code').val();
39     if (codeRoom === "") {
40         alert('Enter the code from the desktop');
41     }else{
42         socket.emit('requestToJoin', {
43             id: socket.id,
44             room: $('#code').val()
45         });
46     }
47
48 // $('form').submit(function(e){
49 //     e.preventDefault();
50 //     socket.emit('requestToJoin', {
51 //         id: socket.id,
52 //         room: $('#code').val()
53 //     });
54 // });
55 }
56
57 //redirecting to a charMobile page.
58 function toCharMobile(){
59     var charMobileHtml = $("#charMobile").html();
60     bg.html(charMobileHtml);
61 }

```

A.1.1.4 Kode Program CSS Halaman Utama pada *Smartphone*

Listing A.4: mobileStyle.css

```

1 /* body{
2     background-color: #F9690E;
3 } */
4
5 @font-face {
6     font-family: "fingerfunny";
7     src: url("Nickname_DEMO.otf");
8 }
9
10 .formContainer {
11     text-align: center;
12     margin: 0 auto;
13 }
14
15 form{
16     text-align: center;
17     margin: 0 auto;
18 }
19
20 #code{
21     margin-bottom: 25px;
22     width: 200px;
23     height: 30px;
24     font-family: helvetica;
25     border-style: solid;
26     border-radius: 10px;
27     font-size: 15pt;
28     background-color: #F5D76E;
29 }

```

```

30| }
31
32 #requestButton{
33   font-family: fingerfunny;
34   font-size: 20pt;
35   width: 100px;
36   height: 50px;
37   text-align: center;
38   border-width: thick;
39   border-color: black;
40   background-color: #F5D76E;
41   border-radius: 7px;
42   text-align: center;
43 }
44
45 #requestButton:hover, #requestButton:focus{
46   background-color: #DCB21D;
47 }
48
49 #command, #joined{
50   text-align: center;
51   font-family: sans-serif;
52   font-size: 17pt;
53 }

```

A.1.2 Kode Program Halaman Permintaan Bergabung

A.1.2.1 Kode Program JavaScript Halaman Permintaan Bergabung pada *PC*

Listing A.5: syncScript.js

```

1 var socket = io();
2 var player = 0;
3 var players = [];
4 var text = 0;
5 var bg = $(".stage-area");
6
7 /**
8  * Socket.io connection related
9 */
10
11 socket.on('connect', function(){
12   getRandInt();
13 });
14
15 socket.on('requestAccepted', function(msg){
16   requestAccepted(msg);
17 });
18
19 socket.on('toCharPage', function(msg){
20   toCharDesk();
21 });
22
23 socket.on('selectingAcc', function(msg){
24   console.log(msg);
25 });
26
27 // Socket.io code related ends here
28
29 function toCharDesk(){
30   var charHtml = $("#charDesktop").html();
31   bg.html(charHtml);
32 }
33
34 function getRandInt(){
35   text = Math.floor(Math.random() * (999999 - 111111)) + 111111;
36   document.getElementById("roomId").innerHTML = text;
37
38   var roomString = text.toString();
39   console.log('this is a host room ${roomString}');
40
41   socket.emit('hostJoinRoom', {
42     id: socket.id,
43     room: roomString
44   });
45 }
46
47 function requestAccepted(msg){
48   var rom = text.toString();
49
50   //debug purpose
51   console.log('this is room: ${rom}');
52   console.log('sum of player: ${player}');
53
54   if (msg.room === rom) {
55     if (player == 0) {
56
57       //debug purpose
58       console.log('Player with id: ${msg.id} is joined');
59
60       var player1 = {
61         id: msg.id,
62         number: 1
63     }
64     players.push(player1);
65   }
}

```

```

66  var play1 = document.getElementById("player1");
67  play1.innerHTML = '<p>PLAYER 1 HAS JOIN THE GAME</p>';
68  player++;
69
70 //debug purpose
71 console.log('after player1 joining: ${player}');
72 }else {
73
74 //debug purpose
75 console.log('Player with id: ${msg.id} is joined');
76
77 var player2 = {
78   id: msg.id,
79   number: 2
80 }
81
82 players.push(player2);
83 console.log(players);
84
85 var play2 = document.getElementById("player2");
86 play2.innerHTML = '<p>PLAYER 2 HAS JOIN THE GAME</p>';
87 socket.emit('roomFull', {
88   // id: msg.id,
89   room: msg.room
90 });
91 player = 0;
92
93 console.log('after player2 joining: ${player}');
94 }
95 }
96 }
```

A.1.2.2 Kode Program CSS Halaman Permintaan Bergabung pada *PC*

Listing A.6: syncStyle.css

```

1 /* body{
2   background-color: #F9690E;
3 } */
4
5 /* .bg{
6   width: 1210px;
7   height: 660px;
8   border-style: solid;
9   border-color: black;
10  border-width: thick;
11  margin-top: 20px;
12  margin-left: 20px;
13  background-color: #FDE3A7;
14 } */
15
16 .pageContainer{
17   width: 800px;
18   height: 400px;
19   margin: auto;
20   margin-top: 40px;
21 }
22
23 .step1{
24   width: 700px;
25   height: 180px;
26   border-style: solid;
27   border-color: black;
28   border-width: 3px;
29   border-radius: 15px;
30   margin: auto;
31   background-color: white;
32 }
33
34 .step1Title{
35   width: 300px;
36   height: 30px;
37   border-style: solid;
38   border-color: black;
39   border-width: 3px;
40   border-radius: 20px;
41   margin: auto;
42   margin-top: 5px;
43   background-color: black;
44 }
45
46 .step1Title h1{
47   font-size: 10pt;
48   text-align: center;
49   color: white;
50   font-family: sans-serif;
51 }
52
53 .step1 p{
54   margin: auto;
55   text-align: center;
56   margin-top: 10px;
57   font-family: sans-serif;
58 }
59 }
60 .link{
```

```
62| width: 350px;
63| height: 30px;
64| border-style: solid;
65| border-color: black;
66| border-width: 3px;
67| border-radius: 20px;
68| margin: auto;
69| margin-top: 20px;
70| background-color: #F5D76E;
71}
72
73.link p{
74| margin: auto;
75| text-align: center;
76| margin-top: 5px;
77| font-family: sans-serif;
78}
79
80.step2 {
81| width: 700px;
82| height: 180px;
83| border-style: solid;
84| border-color: black;
85| border-width: 3px;
86| border-radius: 15px;
87| margin: auto;
88| margin-top: 25px;
89| background-color: white;
90}
91
92.step2 p{
93| margin: auto;
94| text-align: center;
95| margin-top: 10px;
96| font-family: sans-serif;
97}
98
99.step2Title{
100| width: 300px;
101| height: 30px;
102| border-style: solid;
103| border-color: black;
104| border-width: 3px;
105| border-radius: 20px;
106| margin: auto;
107| margin-top: 5px;
108| background-color: black;
109}
110
111.step2Title h1{
112| font-size: 10pt;
113| text-align: center;
114| color: white;
115| font-family: sans-serif;
116}
117
118.wrapperCode{
119| width: 100px;
120| height: 35px;
121| border-style: solid;
122| border-color: black;
123| border-width: 3px;
124| border-radius: 20px;
125| margin: auto;
126| margin-top: 5px;
127| background-color: #F5D76E;
128}
129
130.wrapperCode p{
131| font-size: 12pt;
132| text-align: center;
133| color: black;
134| font-family: sans-serif;
135}
136
137#gameArea{
138| width: 500px;
139| height: 100px;
140| margin: auto;
141| margin-top: 10px;
142}
143
144.player{
145| width: 500px;
146| height: 100px;
147| margin: auto;
148| margin-top: 10px;
149
150| text-align: center;
151}
152
153.player1wrap{
154| width: 200px;
155| height: 70px;
156| margin: auto;
157| margin-top: 10px;
158| margin-left: 40px;
159| font-family: helvetica;
160| float: left
```

```

161 }
162 .player2wrap{
163   width: 200px;
164   height: 70px;
165   margin: auto;
166   margin-top: 10px;
167   margin-left: 15px;
168   font-family: helvetica;
169   float: left;
170 }
171 }
172 .player p{
173   font-family: 'fingerfunny';
174   font-size: 20pt;
175 }
176 }
```

A.1.2.3 Kode Program JavaScript Halaman Permintaan Bergabung pada *Smartphone*

Listing A.7: mobileScript.js

```

1 //MAKE RESPONSIVE LAYOUT !!!
2
3 var socket = io();
4 // var startTime;
5 // Socket.io Code related
6
7 socket.on('connect', function(){
8   console.log('Client is connected !');
9   console.log('This is client id: ${socket.id}');
10 });
11
12 //When a client successfully join the room
13 //The message is shown here.
14 socket.on('joinSucceed', function(msg){
15   var messages = document.getElementById("joined");
16   messages.innerHTML = msg;
17   document.getElementById("requestButton").disabled = true;
18 });
19
20
21 //When the room is not exist, connection is rejected
22 socket.on('joinRejected', function(msg){
23   var messages = document.getElementById("joined");
24   messages.innerHTML = msg;
25 });
26
27 //When the room is full,
28 //Redirect to character page using toCharMobile() function
29 socket.on('toCharPage', function(msg){
30   toCharMobile();
31 });
32
33 // Socket.io Code Ends Here
34
35 //Client requesting to join the room
36 //After entering the code and click send
37 function requestToJoin(){
38   var codeRoom = $('#code').val();
39   if (codeRoom === "") {
40     alert('Enter the code from the desktop');
41   }else{
42     socket.emit('requestToJoin', {
43       id: socket.id,
44       room: $('#code').val()
45     });
46   }
47
48 // $('form').submit(function(e){
49 //   e.preventDefault();
50 //   socket.emit('requestToJoin', {
51 //     id: socket.id,
52 //     room: $('#code').val()
53 //   });
54 // });
55 }
56
57 //redirecting to a charMobile page.
58 function toCharMobile(){
59   var charMobileHtml = $("#charMobile").html();
60   bg.html(charMobileHtml);
61 }
```

A.1.2.4 Kode Program CSS Halaman Permintaan Bergabung pada *Smartphone*

Listing A.8: mobileStyle.css

```

1 /* body{
2   background-color: #F9690E;
3 } */
4
5 @font-face {
```

```

6   font-family: "fingerfunny";
7   src: url("Nickname_DEMO.otf");
8 }
9
10.formContainer {
11   text-align: center;
12   margin: 0 auto;
13 }
14 }
15
16form{
17   text-align: center;
18   margin: 0 auto;
19 }
20
21#code{
22   margin-bottom: 25px;
23   width: 200px;
24   height: 30px;
25   font-family: helvetica;
26   border-style: solid;
27   border-radius: 10px;
28   font-size: 15pt;
29   background-color: #F5D76E;
30 }
31
32#requestButton{
33   font-family: fingerfunny;
34   font-size: 20pt;
35   width: 100px;
36   height: 50px;
37   text-align: center;
38   border-width: thick;
39   border-color: black;
40   background-color: #F5D76E;
41   border-radius: 7px;
42   text-align: center;
43 }
44
45#requestButton:hover, #requestButton:focus{
46   background-color: #DCB21D;
47 }
48
49#command, #joined{
50   text-align: center;
51   font-family: sans-serif;
52   font-size: 17pt;
53 }

```

A.1.3 Kode Program Halaman Memilih Karakter

A.1.3.1 Kode Program JavaScript Halaman Memilih Karakter pada *PC*

Listing A.9: charDesktopScript.js

```

1 //debug purpose begin
2 console.log('char desktop id is ${socket.id}');
3
4 socket.emit('charDesktop', 'Char Desktop is connecting to socket.io');
5
6 socket.on('charDesktopAcc', function(msg){
7   console.log(msg);
8 });
9 //debug purpose end
10
11 var marker = 0;
12 var playerData = [];
13 var timeoutID;
14
15 var imageArray = [];
16 imageArray.push('');
17 imageArray.push('');
18 imageArray.push('');
19 imageArray.push('');
20
21 //When a client is selecting a char on mobile page,
22 //The choosen character is shown.
23 socket.on('charSelecting', function(msg){
24   if (msg.id === players[0].id) {
25     var imagep1 = document.getElementById("image_1_char");
26     if (msg.val == 1) {
27       imagep1.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
28     }else if (msg.val == 2) {
29       imagep1.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
30     }else if (msg.val == 3) {
31       imagep1.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
32     }else{
33       imagep1.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
34     }
35   }else{
36     var imagep2 = document.getElementById("image_2_char");
37     if (msg.val == 1) {
38       imagep2.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
39     }else if (msg.val == 2) {
40       imagep2.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
41     }else if (msg.val == 3) {

```

```

42     imagep2.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
43 }else{
44     imagep2.innerHTML = imageArray[msg.val - 1];
45 }
46 });
47 });
48 socket.on('playerDisconnected', function(playerId){
49     if(!alert('Oh no, player has been disconnected! Find your partner to continue!')){
50         window.location.href = "/";
51     }
52 });
53 });
54 socket.on('charSent', function(msg){
55     marker = marker + msg.marker;
56     console.log('This is marker: ${marker}');
57
58     if (msg.id === players[0].id) {
59         var play1 = document.getElementById("char_1_name");
60         var playerData1 = {
61             playerId: msg.id,
62             charValue: msg.val
63         };
64         playerData[0] = playerData1;
65         console.log('this is value play 1 : ${msg.val}');
66         if (msg.val == 1) {
67             play1.innerHTML = 'Broco Dude';
68         }else if (msg.val == 2) {
69             play1.innerHTML = 'Dabu Donut';
70         }else if (msg.val == 3) {
71             play1.innerHTML = 'Grape Yoda';
72         }else{
73             play1.innerHTML = 'Summer Egg';
74         }
75     }else {
76         var play2 = document.getElementById("char_2_name");
77         var playerData2 = {
78             playerId: msg.id,
79             charValue: msg.val
80         };
81         playerData[1] = playerData2;
82         console.log('this is value play 2 : ${msg.val}');
83         if (msg.val == 1) {
84             play2.innerHTML = 'Broco Dude';
85         }else if (msg.val == 2) {
86             play2.innerHTML = 'Dabu Donut';
87         }else if (msg.val == 3) {
88             play2.innerHTML = 'Grape Yoda';
89         }else{
90             play2.innerHTML = 'Summer Egg';
91         }
92     }
93 }
94
95 if (marker == 2) {
96     marker = 0;
97     beginWaiting(1);
98
99     // toGamePlayDesktop();
100    // console.log('Player data: ${playerData[0].playerId}');
101    // socket.emit('charIsReady', playerData);
102 }
103 });
104
105 function beginWaiting(beginCounter){
106     var timer = setInterval(waitingToCall, 1000);
107
108     function waitingToCall(){
109         if (beginCounter >= 1) {
110             beginCounter -= 1;
111         }else{
112             clearInterval(timer);
113             toGamePlayDesktop();
114         }
115     }
116 }
117
118 function toGamePlayDesktop(){
119     var gamePlayDesktop = $("#gamePlayDesktop").html();
120     bq.html(gamePlayDesktop);
121     socket.emit('charIsReady', playerData);
122 }

```

A.1.3.2 Kode Program CSS Halaman Memilih Karakter pada *PC*

Listing A.10: charDesktopStyle.css

```

1 .container_char_desktop{
2     width: 90%;
3     margin: auto;
4     overflow: hidden;
5     /* border: 2px solid red; */
6 }
7
8 .word_select_desktop{
9     text-align: center;
10    font-family: Arial;
11    margin: 10px;

```

```

12  /* border: 2px solid black; */
13 }
14
15 .player_char_container{
16   text-align: center;
17   width: 90%;
18   margin: auto;
19   padding: 10px;
20   margin-left: 7%;
21   /* border: 2px solid black; */
22 }
23
24 .player_char_container .player_1_char, .player_char_container .player_2_char{
25   /* border: 5px solid green; */
26   width: 40%;
27   float: left;
28   text-align: center;
29   margin: 10px;
30   padding: 20px;
31
32   border-radius: 30px;
33   border-width: 5pt;
34   border-color: #DB0A5B;
35   border-style: inset;
36 }
37
38 .player_1_char #image_1_char, .player_2_char #image_2_char{
39   text-align: center;
40   padding: 10px;
41   margin: 10px;
42   height: 300px;
43
44   /* border: 5px solid red; */
45 }
46
47 .player_1_char #image_1_char img, .player_2_char #image_2_char img{
48   height: 300px;
49 }
50
51 .player_1_char #char_1_name, .player_2_char #char_2_name{
52   text-align: center;
53   padding: 10px;
54   font-family: 'fingerfunny';
55   font-size: 40pt;
56
57   border-radius: 30px;
58   border-width: 5pt;
59   border-color: #DB0A5B;
60   background-color: #F2784B;
61   border-style: none;
62   /* border: 2px solid blue; */
63 }

```

A.1.3.3 Kode Program JavaScript Halaman Memilih Karakter pada *Smartphone*

Listing A.11: charMobileScript.js

```

1 var mark = 0;
2
3 // socket.io connection related starts here
4
5 socket.emit('charMobile', 'Char Mobile is connecting to Socket.io with id: ${socket.id}');
6
7 socket.on('CharMobileAccepted', function(msg){
8   console.log(msg);
9 });
10
11 socket.on('playerDisconnected', function(playerId){
12   if(!alert('Oh no, player has been disconnected! Find your partner to continue!')){
13     window.location.href = "/";
14   }
15 });
16
17 socket.on('charSent', function(msg){
18   mark += 1;
19   if (mark == 2) {
20     mark = 0;
21     waitForCall(1);
22     // toGamePlayMobile();
23   }
24 });
25
26 // socket.io connection related ends here
27
28 function waitForCall(beginCounter){
29   var timer = setInterval(countWaiting, 1000);
30
31   function countWaiting(){
32     if (beginCounter >= 1) {
33       beginCounter -= 1;
34     }else{
35       clearInterval(timer);
36       toGamePlayMobile();
37     }
38   }
39 }
40

```

```

41 function selectChar(){
42     var valButton = $('input[name="radioChar"]:checked').val();
43     socket.emit('selectingChar', {
44         val: valButton,
45         id: socket.id
46     });
47
48 //debug purpose
49 console.log('Player is choosing char number ${valButton}');
50 }
51
52 function toGamePlayMobile(){
53     var gpMobile = $('#gamePlayMobile').html();
54     bg.html(gpMobile);
55 }
56
57 function sendChar(){
58     var valButton = $('input[name="radioChar"]:checked').val();
59     console.log(valButton);
60     if (valButton === undefined) {
61         alert("You have not choose a character.");
62     }
63     else{
64         socket.emit('sendingChar', {
65             val: valButton,
66             id: socket.id,
67             marker: 1
68         });
69         document.getElementById("nextButton").disabled = true;
70     }
71 }

```

A.1.3.4 Kode Program CSS Halaman Memilih Karakter pada *Smartphone*

Listing A.12: charMobileStyle.css

```

1 .container_char{
2     width: 90%;
3     margin: auto;
4     overflow: hidden;
5     /* border: 2px solid red; */
6 }
7
8 .word_select{
9     font-family: Arial;
10    text-align: center;
11    /* border: 2px solid blue; */
12 }
13
14 .charList{
15     text-align: center;
16     padding: 20px;
17     /* border: 2px solid black; */
18 }
19
20 .charList input[type=radio]{
21     display: none;
22 }
23
24 input[type=radio]:checked + label img{
25     border-radius: 30px;
26     border-width: 5pt;
27     border-color: #DB0A5B;
28     border-style:inset;
29     background-color: #F2784B;
30     padding: 5px;
31 }
32
33 .charList label{
34     padding: 20px;
35 }
36
37 .charList label img{
38     height: 200px;
39 }
40
41 .send_button{
42     padding: 20px;
43     text-align: center;
44     /* border: 2px solid green; */
45 }
46
47 .send_button button{
48     width: 100%;
49     height: 70px;
50     padding: 0;
51     border-radius: 30px;
52     border-width: 5pt;
53     border-color: #DB0A5B;
54     border-style:inset;
55     background-color: #F2784B;
56     font-family: "fingerfunny";
57     text-align: center;
58     font-size: 30pt;
59     color: white;
60 }
61

```

```

62|.send_button button:hover, .send_button button:focus{
63|    background-color: #F54707;
64|

```

A.1.4 Kode Program Halaman Memulai Permainan

A.1.4.1 Kode Program JavaScript Halaman Memulai Permainan pada PC

Listing A.13: gamePlayDesktopScript.js

```

1 var canvas = document.getElementById('canvasGpDesktop');
2 var ctx = canvas.getContext('2d');
3 var ctx2 = canvas.getContext('2d');
4
5 var track = new Image();
6 var timer1 = new Image();
7 var timer2 = new Image();
8 var timer3 = new Image();
9
10 var player1Char = new Image();
11 var player2Char = new Image();
12
13 var dataOfPlayer;
14
15 var player1Val = 0;
16 var player2Val = 0;
17
18 var winner = 0;
19
20 var timerArray = [];
21 var charArray = [];
22
23 var arrOfPlayerChar = [2];
24
25 var aniFrame;
26 var aniFrame2;
27 var progressPlayer1 = 0;
28 var progressPlayer2 = 0;
29 var xPosition1 = 100;
30 var yPosition1 = 340;
31 var xPosition2 = 90;
32 var yPosition2 = 400;
33
34 var counterLatencyP1 = 0;
35 var counterLatencyP2 = 0;
36 var totalLatencyP1 = 0;
37 var totalLatencyP2 = 0;
38
39 timer1.src = 'images/timer1.png';
40 timer2.src = 'images/timer2.png';
41 timer3.src = 'images/timer3.png';
42
43 charArray.push('images/brocoDudeTiny.png');
44 charArray.push('images/dabuDonutTiny.png');
45 charArray.push('images/grapeYodaTiny.png');
46 charArray.push('images/summerEggTiny.png');
47
48 timerArray.push(timer1);
49 timerArray.push(timer2);
50 timerArray.push(timer3);
51
52 socket.on('moveThePlayer', function(msg){
53     if (msg === dataOfPlayer[0].playerId) {
54         socket.on('pong', function(startTime){
55             var times = new Date();
56             var currentTime = times.getMilliseconds();
57             var latency = currentTime - startTime;
58             totalLatencyP1 += latency;
59             counterLatencyP1 += 1;
60         });
61
62         readyPlayerOne();
63     } else {
64         socket.on('pong', function(startTime){
65             var times = new Date();
66             var currentTime = times.getMilliseconds();
67             var latency = currentTime - startTime;
68             totalLatencyP2 += latency;
69             counterLatencyP2 += 1;
70         });
71         readyPlayerTwo();
72     }
73 });
74
75 socket.on('playerDisconnected', function(playerId){
76     if(!alert('Oh no, player has been disconnected! Find your partner to continue!')){
77         window.location.href = "/";
78     }
79 });
80
81 socket.on('startTheGame', function(msg){
82     init();
83
84     //debug purpose
85     dataOfPlayer = msg;
86     console.log(dataOfPlayer);

```

```
87| console.log('data of player 1: ${dataOfPlayer[0].playerId}');
88| console.log('data of player 2: ${dataOfPlayer[1].playerId}');
89| // ends here
90|
91| beginCountDown(3, msg);
92});
93|
94socket.on('toWinnerPage', function(msg){
95    toWinningPage();
96});
97|
98function init(){
99    track.src = 'images/track.png';
100   track.onload = function(){
101       ctx.drawImage(track, 0, 0);
102   }
103}
104|
105function beginCountDown(beginCounter, msg){
106    var counter = beginCounter - 1;
107    console.log('before showCountDown: ${counter}');
108    var timer = setInterval(showCountDown, 1000);
109|
110    function showCountDown(){
111        if (beginCounter >= 1) {
112            ctx.drawImage(timerArray[counter], 330, 150);
113            beginCounter -= 1;
114            counter -= 1;
115            console.log('after showCountDown: ${counter}');
116        }else{
117            clearInterval(timer);
118            drawChar(msg);
119            beginGamePlay();
120        }
121    }
122}
123|
124function drawChar(data){
125    player1Val = data[0].charValue;
126    player2Val = data[1].charValue;
127|
128    console.log('this is player1Val : ${player1Val}');
129    console.log('this is player2Val : ${player2Val}');
130|
131    player1Char.src = charArray[player1Val - 1];
132    player2Char.src = charArray[player2Val - 1];
133|
134    arrOfPlayerChar[0] = player1Char;
135    arrOfPlayerChar[1] = player2Char;
136}
137|
138function beginGamePlay(){
139    readyPlayerOne();
140    readyPlayerTwo();
141}
142|
143function reachFinishLine(player){
144    if (winner == 0) {
145        winner = player;
146    }
147    socket.emit('sendingTheWinner',{
148        playerWin: winner,
149        playerCharArr: arrOfPlayerChar
150    });
151    // toWinningPage();
152}
153|
154function toWinningPage(){
155    var winDesktop = $('#winningDesktop').html();
156    bg.html(winDesktop);
157}
158|
159function readyPlayerOne(){
160    ctx.globalCompositeOperation = 'destination-over';
161    ctx.clearRect(0, 0, 900, 600);
162|
163    ctx.save();
164    console.log('lets draw player 1');
165|
166    progressPlayer1 += 1;
167    if ( xPosition1 < 680 && yPosition1 == 340 ) {
168        //BOTTOM ROW
169        console.log('bottom Row');
170        ctx.save();
171        xPosition1 += 0.5;
172        ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
173        ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
174        ctx.restore();
175    }else if(yPosition1 > 250){
176        console.log('right curve');
177        // RIGHT CURVE
178|
179        ctx.save();
180|
181        console.log('xPosition1: ${xPosition1}');
182        console.log('yPosition1: ${yPosition1}');
183|
184        if(yPosition1 > 300) {
185            xPosition1 += 0.2;
```

```

186     yPosition1 -= 0.5;
187 }else{
188     xPosition1 -= 0.3;
189     yPosition1 -= 0.5;
190 }
191
192 ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
193 ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
194 ctx.restore();
195
196 }else if(xPosition1 > 150 && yPosition1 >= 250){
197     console.log('middle row');
198     // MIDDLE ROW
199
200     xPosition1 -= 0.5;
201     ctx.save();
202
203     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
204     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
205     ctx.restore();
206 }else if(xPosition1 < 680 && yPosition1 >= 10){
207     // LEFT CURVE
208     console.log('left curve');
209     ctx.save();
210
211     if(yPosition1 > 120) {
212         if (yPosition1 > 160) {
213             xPosition1 -= 0.7;
214             yPosition1 -= 0.6;
215         }else {
216             yPosition1 -= 0.5;
217         }
218     }else{
219         xPosition1 += 0.5;
220         yPosition1 -= 0.7;
221     }
222
223     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
224     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
225     ctx.restore();
226 }else if(xPosition1 < 700 && yPosition1 >= 8){
227     //TOP ROW
228     console.log('top row');
229     ctx.save();
230     xPosition1 += 0.5;
231     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
232     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
233     ctx.restore();
234 }else {
235     reachFinishLine(1);
236     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
237     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
238 }
239
240 ctx.restore();
241
242 ctx.drawImage(track, 0, 0);
243
244 if (progressPlayer1 < 40) {
245     console.log('progressPlayer1: ${progressPlayer1}');
246     aniFrame = requestAnimationFrame(readyPlayerOne);
247 }
248 else {
249     progressPlayer1 = 0;
250 }
251 }
252 // USE ARRAY FOR PLAYER AND CHARACTER
253
254 function readyPlayerTwo(){
255     ctx.globalCompositeOperation = 'destination-over';
256     ctx.clearRect(0, 0, 900, 600);
257
258     ctx.save();
259     progressPlayer2 += 1;
260
261     if (xPosition2 < 680 && yPosition2 == 400 ) {
262         console.log('bottom Row 2');
263         xPosition2 += 0.5;
264         ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
265         ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
266     }else if(yPosition2 > 190){
267         console.log('right curve 2');
268         // RIGHT CURVE
269
270         ctx.save();
271
272         console.log('xPosition2: ${xPosition2}');
273         console.log('yPosition2: ${yPosition2}');
274
275         if(yPosition2 > 250) {
276             if (yPosition2 > 340) {
277                 xPosition2 += 0.7;
278                 yPosition2 -= 0.6;
279             }else {
280                 yPosition2 -= 0.5;
281             }
282         }else{
283             xPosition2 -= 0.5;
284             yPosition2 -= 0.7;

```

```

285    }
286    ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
287    ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
288
289    ctx.restore();
290
291 }else if(xPosition2 > 150 && yPosition2 >= 180){
292     console.log('middle row 2');
293     // MIDDLE ROW
294
295     xPosition2 -= 0.5;
296     ctx.save();
297
298     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
299     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
300     ctx.restore();
301
302 }else if(xPosition2 < 680 && yPosition2 >= 70){
303     // LEFT CURVE
304     console.log('left curve 2');
305
306     ctx.save();
307
308     if(yPosition2 > 100) {
309         xPosition2 -= 0.2;
310         yPosition2 -= 0.5;
311     }else{
312         xPosition2 += 0.3;
313         yPosition2 -= 0.5;
314     }
315
316     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
317     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
318     ctx.restore();
319
320 }else if(xPosition2 < 700 && yPosition2 >= 65){
321     console.log('top row 2');
322     ctx.save();
323     xPosition2 += 0.5;
324     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
325     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
326     ctx.restore();
327
328 }else {
329     reachFinishLine(2);
330     ctx.drawImage(player2Char, xPosition2, yPosition2);
331     ctx.drawImage(player1Char, xPosition1, yPosition1);
332 }
333
334 ctx.restore();
335
336 if (progressPlayer2 < 40) {
337     console.log('progressPlayer2: ${progressPlayer2}');
338     aniFrame2 = requestAnimationFrame(readyPlayerTwo);
339 }
340 else {
341     progressPlayer2 = 0;
342 }
343 }
```

A.1.4.2 Kode Program CSS Halaman Memilih Karakter pada *PC*

Listing A.14: gamePlayDesktopStyle.css

```

1 .canvasContainer{
2     /* padding: 10px;
3     padding-left: 140px; */
4     margin: auto;
5     text-align: center;
6 }
7
8 .stage-area{
9     background-color: #26C281;
10 }
```

A.1.4.3 Kode Program JavaScript Halaman Memulai Permainan pada *Smartphone*

Listing A.15: gamePlayMobileScript.js

```

1 var stepLeftHtml = document.getElementById('stepLeft');
2 var instructionEl = document.getElementById('instruction');
3
4 socket.on('startTheGame', function(msg){
5     showInstruction(3);
6 });
7
8 socket.on('toWinnerPage', function(msg){
9     moveToWinPage();
10 });
11
12 socket.on('playerDisconnected', function(playerId){
13     if(!alert('Oh no, player has been disconnected! Find your partner to continue!')){
14         window.location.href = "/";
15     }
```

```

16 });
17
18
19 function stepClicked(){
20   socket.emit('stepClicked', {
21     playerID: socket.id
22   });
23
24   var time = new Date();
25   startTime = time.getMilliseconds();
26   socket.emit('ping', startTime);
27 }
28
29 function moveToWinPage(){
30   var winMobile= $('#winningMobile').html();
31   bg.html(winMobile);
32 }
33
34
35 function showInstruction(beginCounter){
36   instructionEl.innerHTML = 'Press left and right to move your character';
37
38   var timer = setInterval(showText, 1000);
39
40   function showText(){
41     beginCounter -= 1;
42     if (beginCounter < 1) {
43       instructionEl.innerHTML = '';
44       clearInterval(timer);
45     }
46   }
47 }

```

A.1.4.4 Kode Program CSS Halaman Memulai Permainan pada *Smartphone*

Listing A.16: gamePlayMobileStyle.css

```

1 /* #stepButton{
2   background: url('images/stepUp.png') 100px 100px no-repeat;
3 } */
4 #instruction{
5   font-size: 20pt;
6   font-family: Arial;
7   text-align: center;
8 }
9
10 .step_container{
11   text-align: center;
12   margin-top: 150px;
13   margin-bottom: 150px;
14 }
15
16 #step img{
17   height: 200px;
18 }
19
20 #step{
21   padding: 20px;
22 }

```

A.1.5 Kode Program Halaman Mengakhiri Permainan

A.1.5.1 Kode Program JavaScript Halaman Mengakhiri Permainan pada *PC*

Listing A.17: winningDesktopScript.js

```

1 var winCanvas = document.getElementById('canvasWinStage');
2 var winCtx = winCanvas.getContext('2d');
3
4 var podium = new Image();
5
6 var winnerCharArr = [];
7
8 winnerCharArr.push('images/brocoDudeTiny.png');
9 winnerCharArr.push('images/dabuDonutTiny.png');
10 winnerCharArr.push('images/grapeYodaTiny.png');
11 winnerCharArr.push('images/summerEggTiny.png');
12
13 socket.on('getTheWinner', function(msg){
14   var averageLatencyP1 = totalLatencyP1 / counterLatencyP1;
15   var averageLatencyP2 = totalLatencyP2 / counterLatencyP2;
16
17   console.log('This is counter latency p1: ${counterLatencyP1}');
18   console.log('This is counter latency p2: ${counterLatencyP2}');
19
20   console.log('This is average latency p1: ${averageLatencyP1}');
21   console.log('This is average latency p2: ${averageLatencyP2}');
22
23   console.log('The Winner is : ${msg.playerWin}');
24   drawWinner(msg.playerWin);
25
26 });
27

```

```

28 socket.on('backHome', function(msg){
29   var homePage = $("#homePage").html();
30   bg.html(homePage);
31 });
32
33 function drawStage(){
34   podium.src = 'images/winning.png';
35   podium.onload = function(){
36     winCtx.drawImage(podium, 0, 0);
37   }
38 }
39
40 function drawWinner(winner){
41   if (winner == 1) {
42     drawFirstWinner(player1Val);
43     drawSecondWinner(player2Val);
44   }else{
45     drawFirstWinner(player2Val);
46     drawSecondWinner(player1Val);
47   }
48 }
49
50 function drawFirstWinner(firstWinner){
51   var first = new Image();
52   first.src = winnerCharArr[firstWinner - 1];
53   winCtx.drawImage(first, 40, 210);
54 }
55
56 function drawSecondWinner(secondWinner){
57   var second = new Image();
58   second.src = winnerCharArr[secondWinner - 1];
59   winCtx.drawImage(second, 180, 330);
60 }
61
62 function toHomePage(){
63   socket.emit('goBackHome', 'back home');
64 }
65 drawStage();

```

A.1.5.2 Kode Program CSS Halaman Mengakhiri Permainan pada *PC*

Listing A.18: winningDesktopStyle.css

```

1 .canvasWinStageContainer{
2   margin: auto;
3 }
4
5 #exitButton{
6   width: 250px;
7   height: 80px;
8
9   border-radius: 30px;
10  border-width: 5pt;
11  border-color: #DB0A5B;
12  border-style:inset;
13  background-color: #F2784B;
14
15  font-family: "fingerfunny";
16  text-align: center;
17
18  font-size: 30pt;
19  color: white;
20 }
21
22 #exitButton:hover{
23   background-color: #F54707;
24 }
25
26 .stage-area{
27   background-color: #26C281;
28   padding-left: 400px;
29 }

```

A.1.5.3 Kode Program JavaScript Halaman Mengakhiri Permainan pada *Smartphone*

Listing A.19: winningMobileScript.js

```

1 var game_over = document.getElementById('gameOver');
2
3 socket.on('getTheWinner', function(msg){
4   showGameOver(msg.playerWin);
5 });
6
7 socket.on('backHome', function(msg){
8   backToHome();
9 });
10
11 function showGameOver(winner){
12   gameOver.innerHTML = '<p>GAME OVER</p>';
13 }
14
15 function backToHome(){

```

```

16| var homePage = $("#homePage").html();
17| bg.html(homePage);
18|

```

A.1.5.4 Kode Program CSS Halaman Mengakhiri Permainan pada *Smartphone*

Listing A.20: charMobileStyle.css

```

1|.gameOverContainer{
2|   margin: auto;
3|   padding: 10px;
4| }
5|
6|.gameOverContainer #gameOver{
7|   font-family: 'fingerfunny';
8|   font-size: 80pt;
9|   text-align: center;
10|

```

A.2 Kode Program Direktori *routes*

A.2.1 Kode Program *homeRoutes.js*

Listing A.21: homeRoutes.js

```

1| var express = require('express');
2| var router = express.Router();
3|
4| /* GET home page. */
5| router.get('/', function(req, res, next) {
6|   res.render('home', { title: 'Home Pages' });
7| });
8|
9| module.exports = router;

```

A.3 Kode Program Direktori *views*

A.3.1 Kode Program Halaman *Error*

Listing A.22: error.ejs

```

1| <h1><%= message %></h1>
2| <h2><%= error.status %></h2>
3| <pre><%= error.stack %></pre>

```

A.3.2 Kode Program Seluruh Halaman pada Finger For Life

Listing A.23: home.ejs

```

1| <!DOCTYPE html>
2| <html>
3|   <head>
4|     <meta charset="utf-8" >
5|     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0,
6|       user-scalable=0, shrink-to-fit=no">
7|
8|     <title>Finger For Life</title>
9|     <link rel="stylesheet" href="stylesheets/homeStyle.css">
10|
11|   </head>
12|   <body>
13|     <div class="stage-area">
14|     </div>
15|
16|     <template id="homePage">
17|       <section id="titles">
18|         <div class="container">
19|           <div class="title_container">
20|             <div class="title" id="left">
21|               <object type="image/svg+xml" data="images/finga.svg"></object>
22|             </div>
23|
24|             <div class="title">
25|               <div class="word">
26|                 <p>Finger <br> For <br> Life</p>
27|               </div>
28|             <div class="buttons">
29|               <button id="startButton" onclick="startClicked()">START</button>
30|               <button id="joinButton" onclick="joinClicked()">JOIN</button>
31|             </div>
32|           </div>
33|
34|           <div class="title" id="right">

```

```
35         <object type="image/svg+xml" data="images/finga.svg"></object>
36     </div>
37   </div>
38 </div>
39 </section>
40</template>
41
42 <!-- Mobile Page -->
43 <template id="mobilePage">
44   <link rel="stylesheet" href="stylesheets/mobileStyle.css">
45   <div class="formContainer">
46     <p id="command">Enter the code from the desktop below:</p>
47     <!-- <form> -->
48       <input id="code" type="number" autocomplete="off" autofocus> <br>
49       <button id="requestButton" onclick="requestToJoin()">SEND</button>
50     <!-- </form> -->
51   </div>
52   <p id="joined"></p>
53
54 <!-- Character Page Mobile -->
55 <template id="charMobile">
56   <link rel="stylesheet" href="stylesheets/charMobileStyle.css">
57   <section id="char_section">
58     <div class="container_char">
59       <div class="word_select">
60         <h1>Please select a character and press "choose" to play the game.</h1>
61       </div>
62
63       <div class="charList">
64
65         <input type="radio" name="radioChar" id="char1" value="1" onclick="selectChar()">
66         <label for="char1"></label>
67
68         <input type="radio" name="radioChar" id="char2" value="2" onclick="selectChar()">
69         <label for="char2"></label>
70
71         <input type="radio" name="radioChar" id="char3" value="3" onclick="selectChar()">
72         <label for="char3"></label>
73
74         <input type="radio" name="radioChar" id="char4" value="4" onclick="selectChar()">
75         <label for="char4"></label>
76
77     </div>
78
79     <div class="send_button">
80       <button onclick="sendChar()" id="nextButton">CHOOSE</button>
81     </div>
82   </div>
83 </section>
84 <script src="/javascripts/charMobileScript.js"></script>
85
86 <!-- GamePlay Mobile Page -->
87 <template id="gamePlayMobile">
88   <link rel="stylesheet" href="stylesheets/gamePlayMobileStyle.css">
89   <div class="gameplay_container">
90     <div id="instruction">
91
92     </div>
93
94     <div class="step_container">
95       <span id="step" onclick="stepClicked()">
96         
97       </span>
98
99       <span id="step" onclick="stepClicked()">
100        
101      </span>
102    </div>
103
104  </div>
105
106 <template id="winningMobile">
107   <link rel="stylesheet" href="stylesheets/winningMobileStyle.css">
108   <div class="gameOverContainer">
109     <div id="gameOver">
110
111     </div>
112   </div>
113
114   <script src="/javascripts/winningMobileScript.js"></script>
115 </template>
116
117   <script src="/javascripts/gamePlayMobileScript.js"></script>
118 </template>
119
120 </template>
121
122   <script src="/javascripts/mobileScript.js"></script>
123 </template>
124 <!-- Mobile Page ends here -->
125
126 <!-- Sync Page -->
127 <template id="syncPage">
128   <link rel="stylesheet" href="stylesheets/syncStyle.css">
129   <div class="pageContainer">
130     <div class="step1">
131       <div class="step1Title">
132         <h1>SYNC STEP 1</h1>
133       </div>
```

```
134     <p>Enter the link below in your smartphone or tablet browser.<br>
135         click join to play the game.</p>
136     <div class="link">
137         <p>fingerforlife.herokuapp.com</p>
138     </div>
139 </div>
140
141 <div class="step2">
142     <div class="step2Title">
143         <h1>SYNC STEP 2</h1>
144     </div>
145     <p>Enter the code below<br> on the mobile site.</p>
146     <div class="wrapperCode">
147         <p id="roomId"></p>
148     </div>
149 </div>
150 </div>
151
152 <div class="player">
153     <div class="player1wrap">
154         <div id="player1"></div>
155     </div>
156     <div class="player2wrap">
157         <div id="player2"></div>
158     </div>
159 </div>
160
161 <!-- Choose a Char Page Desktop -->
162 <template id="charDesktop">
163     <link rel="stylesheet" href="stylesheets/charDesktopStyle.css">
164     <section id="char_desktop_section">
165         <div class="container_char_desktop">
166             <div class="word_select_desktop">
167                 <h1>Choose a character on your mobile site.</h1>
168             </div>
169
170             <div class="player_char_container">
171                 <div class="player_1_char">
172                     <div id="image_1_char">
173                         </div>
174
175                 </div>
176
177                 <div id="char_1_name">
178                     </div>
179                 </div>
180             </div>
181
182             <div class="player_2_char">
183                 <div id="image_2_char">
184                     </div>
185
186             <div id="char_2_name">
187                 </div>
188             </div>
189         </div>
190     </div>
191 </div>
192 </div>
193 </section>
194
195 <!-- Game Play Page on Desktop -->
196 <template id="gamePlayDesktop">
197     <link rel="stylesheet" href="stylesheets/gamePlayDesktopStyle.css">
198
199     <div class="canvasContainer">
200         <canvas id="canvasGpDesktop" width="900" height="600"></canvas>
201     </div>
202
203     <script src="/javascripts/gamePlayDesktopScript.js"></script>
204
205     <!-- Winning Page on Desktop -->
206     <template id="winningDesktop">
207         <link rel="stylesheet" href="stylesheets/winningDesktopStyle.css">
208
209
210         <span class="canvasWinStageContainer">
211             <canvas id="canvasWinStage" width="400" height="600"></canvas>
212         </span>
213
214         <span class="navigatorContainer">
215             <button id="exitButton" onclick="toHomePage()">Exit</button>
216         </span>
217
218
219         <script src="/javascripts/winningDesktopScript.js"></script>
220     </template>
221
222 </template>
223
224     <script src="/javascripts/charDesktopScript.js"></script>
225 </template>
226
227     <script src="/javascripts/syncScript.js"></script>
228 </template>
229
230     <script src="/socket.io/socket.io.js"></script>
231     <script src="javascripts/libs/jquery-3.3.1.min.js"></script>
232     <script src="javascripts/homeScript.js"></script>
```

```
233 |     </body>
234 |   </html>
```

A.4 Kode Program *app.js*

Listing A.24: *app.js*

```
1 var createError = require('http-errors');
2 var express = require('express');
3 var path = require('path');
4 var cookieParser = require('cookie-parser');
5 var logger = require('morgan');
6
7 var homeRouter = require('./routes/homeRoutes');
8
9 var app = express();
10
11 // view engine setup
12 app.set('views', path.join(__dirname, 'views'));
13 app.set('view engine', 'ejs');
14
15 app.use(logger('dev'));
16 //app.use(express.json());
17 //app.use(express.urlencoded({ extended: false }));
18 app.use(cookieParser());
19 app.use(express.static(path.join(__dirname, 'public')));
20
21 app.use('/', homeRouter);
22
23 // catch 404 and forward to error handler
24 // app.use(function(req, res, next) {
25 //   next(createError(404));
26 // });
27
28 // error handler
29 // app.use(function(err, req, res, next) {
30 //   // set locals, only providing error in development
31 //   res.locals.message = err.message;
32 //   res.locals.error = req.app.get('env') === 'development' ? err : {};
33 //
34 //   // render the error page
35 //   res.status(err.status || 500);
36 //   res.render('error');
37 // });
38
39 module.exports = app;
```


LAMPIRAN B

KODE PROGRAM *SERVER*

B.1 Kode Program Kelas *users.js*

Listing B.1: *users.js*

```
1| class Users{
2|   constructor(){
3|     this.userArray = [];
4|   }
5|
6|   addUser(id, room){
7|     var newUser = {id, room};
8|     this.userArray.push(newUser);
9|     console.log(this.userArray);
10|    return newUser;
11|  }
12|
13|  isRoomExist(room){
14|    var result = false;
15|    console.log('The room to be Checked: ${room}');
16|    var tempUser = this.userArray.filter((user) => user.room === room);
17|    console.log(tempUser);
18|    if (tempUser.length == 0) {
19|      result = false;
20|      console.log('result false: ${result}');
21|    }else{
22|      result = true;
23|      console.log('result true: ${result}');
24|    }
25|
26|    return result;
27|  }
28|
29|  getUser(id){
30|    return this.userArray.filter((user) => user.id === id)[0];
31|  }
32|
33|  removeUser(id){
34|    var tempUser = this.userArray.filter((user) => user.id === id);
35|
36|    if (tempUser) {
37|      this.userArray = this.userArray.filter((user) => user.id !== id);
38|    }
39|
40|    return tempUser;
41|  }
42|
43|  removeRoom(room){
44|    var tempRoom = this.userArray.filter((user) => user.room === room);
45|
46|    if (tempRoom) {
47|      this.userArray = this.userArray.filter((user) => user.room !== room);
48|    }
49|
50|    return tempRoom;
51|  }
52|
53|  getUserList(room){
54|    var userList = this.userArray.filter((user) => user.room === room);
55|    var idList = userList.map((user) => user.id);
56|
57|    return idList;
58|  }
59| }
60|
61| module.exports = {Users};
```

B.2 Kode Program *www*

```
1|#!/usr/bin/env node
2|
3|/**
```

```

4| * Module dependencies.
5|
6|
7| var app = require('../app');
8| var http = require('http');
9| var socketIO = require('socket.io');
10| var {Users} = require('./utils/users');
11|
12| /**
13|  * Get port from environment and store in Express.
14|  */
15| var port = normalizePort(process.env.PORT || '3000');
16| app.set('port', port);
17|
18| /**
19|  * Create HTTP server.
20|  */
21| var server = http.createServer(app);
22|
23| /**
24|  * Create Socket.io Server
25|  */
26| var io = socketIO(server);
27|
28| /**
29|  * Create Users Object
30|  */
31| var users = new Users();
32|
33| /**
34|  * Listen to socket.io connection
35|  */
36| io.on('connection', function(socket){
37|
38|   socket.on('hostJoinRoom', (msg) => {
39|     socket.join(msg.room);
40|     users.removeUser(msg.id);
41|     users.addUser(msg.id, msg.room);
42|   }),
43|
44|   socket.on('sendingTheWinner', (winner) => {
45|     var user = users.getUser(socket.id);
46|     io.to(user.room).emit('getTheWinner', winner);
47|
48|     io.to(user.room).emit('toWinnerPage', winner);
49|   }),
50|,
51|
52|   socket.on('goBackHome', (msg) => {
53|     var user = users.getUser(socket.id);
54|     users.removeRoom(user.room);
55|     io.to(user.room).emit('backHome', msg);
56|   }),
57|
58|   socket.on('ping', (message) => {
59|     socket.emit('pong', message);
60|   }),
61|
62| //When a room is already full
63| //redirecting to the character page
64| socket.on('roomFull', (msg) => {
65|   io.to(msg.room).emit('toCharPage');
66| }),
67|
68| //When a user is selecting a character
69| //And the character which is clicked is shown.
70| socket.on('selectingChar', (msg) => {
71|   var user = users.getUser(socket.id);
72|   io.to(user.room).emit('charSelecting', msg);
73| }),
74|
75| socket.on('sendingChar', (msg) => {
76|   var user = users.getUser(socket.id);
77|   io.to(user.room).emit('charSent', msg);
78| }),
79|
80| socket.on('charIsReady', (msg) => {
81|   var user = users.getUser(socket.id);
82|   io.to(user.room).emit('startTheGame', msg);
83| }),
84|
85| socket.on('stepClicked', (message) => {
86|   var user = users.getUser(socket.id);
87|   io.to(user.room).emit('moveThePlayer', socket.id);
88| }),
89|
90| //debug purpose
91| socket.on('charMobile', (msg) => {
92|   socket.emit('CharMobileAccepted', msg);
93| }),
94|
95| // When a user requesting to join the game
96| socket.on('requestToJoin', function(msg){
97|   var check = users.isRoomExist(msg.room);
98|   var roomList = users.getUserList(msg.room);
99|
100|   if (check === true) {
101|     if (roomList.length === 3) {
102|       socket.emit('joinRejected', 'The room is already full');
103|     }
104|   }
105| })
106|
107| /**
108|  * Room Exist
109|  */
110| users.isRoomExist = function(roomName) {
111|   return roomName in rooms;
112| }
113|
114| /**
115|  * Room User List
116|  */
117| users.getUserList = function(roomName) {
118|   return rooms[roomName];
119| }
120|
121| /**
122|  * Room Join
123|  */
124| users.joinRoom = function(roomName, id) {
125|   rooms[roomName].push(id);
126| }
127|
128| /**
129|  * Room Remove
130|  */
131| users.removeRoom = function(roomName) {
132|   delete rooms[roomName];
133| }
134|
135| /**
136|  * Room User Remove
137|  */
138| users.removeUser = function(id) {
139|   for (var room in rooms) {
140|     if (rooms[room].includes(id)) {
141|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
142|     }
143|   }
144| }
145|
146| /**
147|  * Room User Add
148|  */
149| users.addUser = function(id, roomName) {
150|   if (!rooms[roomName]) {
151|     rooms[roomName] = [id];
152|   } else {
153|     rooms[roomName].push(id);
154|   }
155| }
156|
157| /**
158|  * Room User Length
159|  */
160| users.getRoomLength = function(roomName) {
161|   return rooms[roomName].length;
162| }
163|
164| /**
165|  * Room User Get
166|  */
167| users.getUser = function(id) {
168|   for (var room in rooms) {
169|     if (rooms[room].includes(id)) {
170|       return rooms[room];
171|     }
172|   }
173| }
174|
175| /**
176|  * Room User Remove
177|  */
178| users.removeUser = function(id) {
179|   for (var room in rooms) {
180|     if (rooms[room].includes(id)) {
181|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
182|     }
183|   }
184| }
185|
186| /**
187|  * Room User Add
188|  */
189| users.addUser = function(id, roomName) {
190|   if (!rooms[roomName]) {
191|     rooms[roomName] = [id];
192|   } else {
193|     rooms[roomName].push(id);
194|   }
195| }
196|
197| /**
198|  * Room User Length
199|  */
200| users.getRoomLength = function(roomName) {
201|   return rooms[roomName].length;
202| }
203|
204| /**
205|  * Room User Get
206|  */
207| users.getUser = function(id) {
208|   for (var room in rooms) {
209|     if (rooms[room].includes(id)) {
210|       return rooms[room];
211|     }
212|   }
213| }
214|
215| /**
216|  * Room User Remove
217|  */
218| users.removeUser = function(id) {
219|   for (var room in rooms) {
220|     if (rooms[room].includes(id)) {
221|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
222|     }
223|   }
224| }
225|
226| /**
227|  * Room User Add
228|  */
229| users.addUser = function(id, roomName) {
230|   if (!rooms[roomName]) {
231|     rooms[roomName] = [id];
232|   } else {
233|     rooms[roomName].push(id);
234|   }
235| }
236|
237| /**
238|  * Room User Length
239|  */
240| users.getRoomLength = function(roomName) {
241|   return rooms[roomName].length;
242| }
243|
244| /**
245|  * Room User Get
246|  */
247| users.getUser = function(id) {
248|   for (var room in rooms) {
249|     if (rooms[room].includes(id)) {
250|       return rooms[room];
251|     }
252|   }
253| }
254|
255| /**
256|  * Room User Remove
257|  */
258| users.removeUser = function(id) {
259|   for (var room in rooms) {
260|     if (rooms[room].includes(id)) {
261|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
262|     }
263|   }
264| }
265|
266| /**
267|  * Room User Add
268|  */
269| users.addUser = function(id, roomName) {
270|   if (!rooms[roomName]) {
271|     rooms[roomName] = [id];
272|   } else {
273|     rooms[roomName].push(id);
274|   }
275| }
276|
277| /**
278|  * Room User Length
279|  */
280| users.getRoomLength = function(roomName) {
281|   return rooms[roomName].length;
282| }
283|
284| /**
285|  * Room User Get
286|  */
287| users.getUser = function(id) {
288|   for (var room in rooms) {
289|     if (rooms[room].includes(id)) {
290|       return rooms[room];
291|     }
292|   }
293| }
294|
295| /**
296|  * Room User Remove
297|  */
298| users.removeUser = function(id) {
299|   for (var room in rooms) {
300|     if (rooms[room].includes(id)) {
301|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
302|     }
303|   }
304| }
305|
306| /**
307|  * Room User Add
308|  */
309| users.addUser = function(id, roomName) {
310|   if (!rooms[roomName]) {
311|     rooms[roomName] = [id];
312|   } else {
313|     rooms[roomName].push(id);
314|   }
315| }
316|
317| /**
318|  * Room User Length
319|  */
320| users.getRoomLength = function(roomName) {
321|   return rooms[roomName].length;
322| }
323|
324| /**
325|  * Room User Get
326|  */
327| users.getUser = function(id) {
328|   for (var room in rooms) {
329|     if (rooms[room].includes(id)) {
330|       return rooms[room];
331|     }
332|   }
333| }
334|
335| /**
336|  * Room User Remove
337|  */
338| users.removeUser = function(id) {
339|   for (var room in rooms) {
340|     if (rooms[room].includes(id)) {
341|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
342|     }
343|   }
344| }
345|
346| /**
347|  * Room User Add
348|  */
349| users.addUser = function(id, roomName) {
350|   if (!rooms[roomName]) {
351|     rooms[roomName] = [id];
352|   } else {
353|     rooms[roomName].push(id);
354|   }
355| }
356|
357| /**
358|  * Room User Length
359|  */
360| users.getRoomLength = function(roomName) {
361|   return rooms[roomName].length;
362| }
363|
364| /**
365|  * Room User Get
366|  */
367| users.getUser = function(id) {
368|   for (var room in rooms) {
369|     if (rooms[room].includes(id)) {
370|       return rooms[room];
371|     }
372|   }
373| }
374|
375| /**
376|  * Room User Remove
377|  */
378| users.removeUser = function(id) {
379|   for (var room in rooms) {
380|     if (rooms[room].includes(id)) {
381|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
382|     }
383|   }
384| }
385|
386| /**
387|  * Room User Add
388|  */
389| users.addUser = function(id, roomName) {
390|   if (!rooms[roomName]) {
391|     rooms[roomName] = [id];
392|   } else {
393|     rooms[roomName].push(id);
394|   }
395| }
396|
397| /**
398|  * Room User Length
399|  */
400| users.getRoomLength = function(roomName) {
401|   return rooms[roomName].length;
402| }
403|
404| /**
405|  * Room User Get
406|  */
407| users.getUser = function(id) {
408|   for (var room in rooms) {
409|     if (rooms[room].includes(id)) {
410|       return rooms[room];
411|     }
412|   }
413| }
414|
415| /**
416|  * Room User Remove
417|  */
418| users.removeUser = function(id) {
419|   for (var room in rooms) {
420|     if (rooms[room].includes(id)) {
421|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
422|     }
423|   }
424| }
425|
426| /**
427|  * Room User Add
428|  */
429| users.addUser = function(id, roomName) {
430|   if (!rooms[roomName]) {
431|     rooms[roomName] = [id];
432|   } else {
433|     rooms[roomName].push(id);
434|   }
435| }
436|
437| /**
438|  * Room User Length
439|  */
440| users.getRoomLength = function(roomName) {
441|   return rooms[roomName].length;
442| }
443|
444| /**
445|  * Room User Get
446|  */
447| users.getUser = function(id) {
448|   for (var room in rooms) {
449|     if (rooms[room].includes(id)) {
450|       return rooms[room];
451|     }
452|   }
453| }
454|
455| /**
456|  * Room User Remove
457|  */
458| users.removeUser = function(id) {
459|   for (var room in rooms) {
460|     if (rooms[room].includes(id)) {
461|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
462|     }
463|   }
464| }
465|
466| /**
467|  * Room User Add
468|  */
469| users.addUser = function(id, roomName) {
470|   if (!rooms[roomName]) {
471|     rooms[roomName] = [id];
472|   } else {
473|     rooms[roomName].push(id);
474|   }
475| }
476|
477| /**
478|  * Room User Length
479|  */
480| users.getRoomLength = function(roomName) {
481|   return rooms[roomName].length;
482| }
483|
484| /**
485|  * Room User Get
486|  */
487| users.getUser = function(id) {
488|   for (var room in rooms) {
489|     if (rooms[room].includes(id)) {
490|       return rooms[room];
491|     }
492|   }
493| }
494|
495| /**
496|  * Room User Remove
497|  */
498| users.removeUser = function(id) {
499|   for (var room in rooms) {
500|     if (rooms[room].includes(id)) {
501|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
502|     }
503|   }
504| }
505|
506| /**
507|  * Room User Add
508|  */
509| users.addUser = function(id, roomName) {
510|   if (!rooms[roomName]) {
511|     rooms[roomName] = [id];
512|   } else {
513|     rooms[roomName].push(id);
514|   }
515| }
516|
517| /**
518|  * Room User Length
519|  */
520| users.getRoomLength = function(roomName) {
521|   return rooms[roomName].length;
522| }
523|
524| /**
525|  * Room User Get
526|  */
527| users.getUser = function(id) {
528|   for (var room in rooms) {
529|     if (rooms[room].includes(id)) {
530|       return rooms[room];
531|     }
532|   }
533| }
534|
535| /**
536|  * Room User Remove
537|  */
538| users.removeUser = function(id) {
539|   for (var room in rooms) {
540|     if (rooms[room].includes(id)) {
541|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
542|     }
543|   }
544| }
545|
546| /**
547|  * Room User Add
548|  */
549| users.addUser = function(id, roomName) {
550|   if (!rooms[roomName]) {
551|     rooms[roomName] = [id];
552|   } else {
553|     rooms[roomName].push(id);
554|   }
555| }
556|
557| /**
558|  * Room User Length
559|  */
560| users.getRoomLength = function(roomName) {
561|   return rooms[roomName].length;
562| }
563|
564| /**
565|  * Room User Get
566|  */
567| users.getUser = function(id) {
568|   for (var room in rooms) {
569|     if (rooms[room].includes(id)) {
570|       return rooms[room];
571|     }
572|   }
573| }
574|
575| /**
576|  * Room User Remove
577|  */
578| users.removeUser = function(id) {
579|   for (var room in rooms) {
580|     if (rooms[room].includes(id)) {
581|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
582|     }
583|   }
584| }
585|
586| /**
587|  * Room User Add
588|  */
589| users.addUser = function(id, roomName) {
590|   if (!rooms[roomName]) {
591|     rooms[roomName] = [id];
592|   } else {
593|     rooms[roomName].push(id);
594|   }
595| }
596|
597| /**
598|  * Room User Length
599|  */
600| users.getRoomLength = function(roomName) {
601|   return rooms[roomName].length;
602| }
603|
604| /**
605|  * Room User Get
606|  */
607| users.getUser = function(id) {
608|   for (var room in rooms) {
609|     if (rooms[room].includes(id)) {
610|       return rooms[room];
611|     }
612|   }
613| }
614|
615| /**
616|  * Room User Remove
617|  */
618| users.removeUser = function(id) {
619|   for (var room in rooms) {
620|     if (rooms[room].includes(id)) {
621|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
622|     }
623|   }
624| }
625|
626| /**
627|  * Room User Add
628|  */
629| users.addUser = function(id, roomName) {
630|   if (!rooms[roomName]) {
631|     rooms[roomName] = [id];
632|   } else {
633|     rooms[roomName].push(id);
634|   }
635| }
636|
637| /**
638|  * Room User Length
639|  */
640| users.getRoomLength = function(roomName) {
641|   return rooms[roomName].length;
642| }
643|
644| /**
645|  * Room User Get
646|  */
647| users.getUser = function(id) {
648|   for (var room in rooms) {
649|     if (rooms[room].includes(id)) {
650|       return rooms[room];
651|     }
652|   }
653| }
654|
655| /**
656|  * Room User Remove
657|  */
658| users.removeUser = function(id) {
659|   for (var room in rooms) {
660|     if (rooms[room].includes(id)) {
661|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
662|     }
663|   }
664| }
665|
666| /**
667|  * Room User Add
668|  */
669| users.addUser = function(id, roomName) {
670|   if (!rooms[roomName]) {
671|     rooms[roomName] = [id];
672|   } else {
673|     rooms[roomName].push(id);
674|   }
675| }
676|
677| /**
678|  * Room User Length
679|  */
680| users.getRoomLength = function(roomName) {
681|   return rooms[roomName].length;
682| }
683|
684| /**
685|  * Room User Get
686|  */
687| users.getUser = function(id) {
688|   for (var room in rooms) {
689|     if (rooms[room].includes(id)) {
690|       return rooms[room];
691|     }
692|   }
693| }
694|
695| /**
696|  * Room User Remove
697|  */
698| users.removeUser = function(id) {
699|   for (var room in rooms) {
700|     if (rooms[room].includes(id)) {
701|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
702|     }
703|   }
704| }
705|
706| /**
707|  * Room User Add
708|  */
709| users.addUser = function(id, roomName) {
710|   if (!rooms[roomName]) {
711|     rooms[roomName] = [id];
712|   } else {
713|     rooms[roomName].push(id);
714|   }
715| }
716|
717| /**
718|  * Room User Length
719|  */
720| users.getRoomLength = function(roomName) {
721|   return rooms[roomName].length;
722| }
723|
724| /**
725|  * Room User Get
726|  */
727| users.getUser = function(id) {
728|   for (var room in rooms) {
729|     if (rooms[room].includes(id)) {
730|       return rooms[room];
731|     }
732|   }
733| }
734|
735| /**
736|  * Room User Remove
737|  */
738| users.removeUser = function(id) {
739|   for (var room in rooms) {
740|     if (rooms[room].includes(id)) {
741|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
742|     }
743|   }
744| }
745|
746| /**
747|  * Room User Add
748|  */
749| users.addUser = function(id, roomName) {
750|   if (!rooms[roomName]) {
751|     rooms[roomName] = [id];
752|   } else {
753|     rooms[roomName].push(id);
754|   }
755| }
756|
757| /**
758|  * Room User Length
759|  */
760| users.getRoomLength = function(roomName) {
761|   return rooms[roomName].length;
762| }
763|
764| /**
765|  * Room User Get
766|  */
767| users.getUser = function(id) {
768|   for (var room in rooms) {
769|     if (rooms[room].includes(id)) {
770|       return rooms[room];
771|     }
772|   }
773| }
774|
775| /**
776|  * Room User Remove
777|  */
778| users.removeUser = function(id) {
779|   for (var room in rooms) {
780|     if (rooms[room].includes(id)) {
781|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
782|     }
783|   }
784| }
785|
786| /**
787|  * Room User Add
788|  */
789| users.addUser = function(id, roomName) {
790|   if (!rooms[roomName]) {
791|     rooms[roomName] = [id];
792|   } else {
793|     rooms[roomName].push(id);
794|   }
795| }
796|
797| /**
798|  * Room User Length
799|  */
800| users.getRoomLength = function(roomName) {
801|   return rooms[roomName].length;
802| }
803|
804| /**
805|  * Room User Get
806|  */
807| users.getUser = function(id) {
808|   for (var room in rooms) {
809|     if (rooms[room].includes(id)) {
810|       return rooms[room];
811|     }
812|   }
813| }
814|
815| /**
816|  * Room User Remove
817|  */
818| users.removeUser = function(id) {
819|   for (var room in rooms) {
820|     if (rooms[room].includes(id)) {
821|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
822|     }
823|   }
824| }
825|
826| /**
827|  * Room User Add
828|  */
829| users.addUser = function(id, roomName) {
830|   if (!rooms[roomName]) {
831|     rooms[roomName] = [id];
832|   } else {
833|     rooms[roomName].push(id);
834|   }
835| }
836|
837| /**
838|  * Room User Length
839|  */
840| users.getRoomLength = function(roomName) {
841|   return rooms[roomName].length;
842| }
843|
844| /**
845|  * Room User Get
846|  */
847| users.getUser = function(id) {
848|   for (var room in rooms) {
849|     if (rooms[room].includes(id)) {
850|       return rooms[room];
851|     }
852|   }
853| }
854|
855| /**
856|  * Room User Remove
857|  */
858| users.removeUser = function(id) {
859|   for (var room in rooms) {
860|     if (rooms[room].includes(id)) {
861|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
862|     }
863|   }
864| }
865|
866| /**
867|  * Room User Add
868|  */
869| users.addUser = function(id, roomName) {
870|   if (!rooms[roomName]) {
871|     rooms[roomName] = [id];
872|   } else {
873|     rooms[roomName].push(id);
874|   }
875| }
876|
877| /**
878|  * Room User Length
879|  */
880| users.getRoomLength = function(roomName) {
881|   return rooms[roomName].length;
882| }
883|
884| /**
885|  * Room User Get
886|  */
887| users.getUser = function(id) {
888|   for (var room in rooms) {
889|     if (rooms[room].includes(id)) {
890|       return rooms[room];
891|     }
892|   }
893| }
894|
895| /**
896|  * Room User Remove
897|  */
898| users.removeUser = function(id) {
899|   for (var room in rooms) {
900|     if (rooms[room].includes(id)) {
901|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
902|     }
903|   }
904| }
905|
906| /**
907|  * Room User Add
908|  */
909| users.addUser = function(id, roomName) {
910|   if (!rooms[roomName]) {
911|     rooms[roomName] = [id];
912|   } else {
913|     rooms[roomName].push(id);
914|   }
915| }
916|
917| /**
918|  * Room User Length
919|  */
920| users.getRoomLength = function(roomName) {
921|   return rooms[roomName].length;
922| }
923|
924| /**
925|  * Room User Get
926|  */
927| users.getUser = function(id) {
928|   for (var room in rooms) {
929|     if (rooms[room].includes(id)) {
930|       return rooms[room];
931|     }
932|   }
933| }
934|
935| /**
936|  * Room User Remove
937|  */
938| users.removeUser = function(id) {
939|   for (var room in rooms) {
940|     if (rooms[room].includes(id)) {
941|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
942|     }
943|   }
944| }
945|
946| /**
947|  * Room User Add
948|  */
949| users.addUser = function(id, roomName) {
950|   if (!rooms[roomName]) {
951|     rooms[roomName] = [id];
952|   } else {
953|     rooms[roomName].push(id);
954|   }
955| }
956|
957| /**
958|  * Room User Length
959|  */
960| users.getRoomLength = function(roomName) {
961|   return rooms[roomName].length;
962| }
963|
964| /**
965|  * Room User Get
966|  */
967| users.getUser = function(id) {
968|   for (var room in rooms) {
969|     if (rooms[room].includes(id)) {
970|       return rooms[room];
971|     }
972|   }
973| }
974|
975| /**
976|  * Room User Remove
977|  */
978| users.removeUser = function(id) {
979|   for (var room in rooms) {
980|     if (rooms[room].includes(id)) {
981|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
982|     }
983|   }
984| }
985|
986| /**
987|  * Room User Add
988|  */
989| users.addUser = function(id, roomName) {
990|   if (!rooms[roomName]) {
991|     rooms[roomName] = [id];
992|   } else {
993|     rooms[roomName].push(id);
994|   }
995| }
996|
997| /**
998|  * Room User Length
999|  */
1000| users.getRoomLength = function(roomName) {
1001|   return rooms[roomName].length;
1002| }
1003|
1004| /**
1005|  * Room User Get
1006|  */
1007| users.getUser = function(id) {
1008|   for (var room in rooms) {
1009|     if (rooms[room].includes(id)) {
1010|       return rooms[room];
1011|     }
1012|   }
1013| }
1014|
1015| /**
1016|  * Room User Remove
1017|  */
1018| users.removeUser = function(id) {
1019|   for (var room in rooms) {
1020|     if (rooms[room].includes(id)) {
1021|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1022|     }
1023|   }
1024| }
1025|
1026| /**
1027|  * Room User Add
1028|  */
1029| users.addUser = function(id, roomName) {
1030|   if (!rooms[roomName]) {
1031|     rooms[roomName] = [id];
1032|   } else {
1033|     rooms[roomName].push(id);
1034|   }
1035| }
1036|
1037| /**
1038|  * Room User Length
1039|  */
1040| users.getRoomLength = function(roomName) {
1041|   return rooms[roomName].length;
1042| }
1043|
1044| /**
1045|  * Room User Get
1046|  */
1047| users.getUser = function(id) {
1048|   for (var room in rooms) {
1049|     if (rooms[room].includes(id)) {
1050|       return rooms[room];
1051|     }
1052|   }
1053| }
1054|
1055| /**
1056|  * Room User Remove
1057|  */
1058| users.removeUser = function(id) {
1059|   for (var room in rooms) {
1060|     if (rooms[room].includes(id)) {
1061|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1062|     }
1063|   }
1064| }
1065|
1066| /**
1067|  * Room User Add
1068|  */
1069| users.addUser = function(id, roomName) {
1070|   if (!rooms[roomName]) {
1071|     rooms[roomName] = [id];
1072|   } else {
1073|     rooms[roomName].push(id);
1074|   }
1075| }
1076|
1077| /**
1078|  * Room User Length
1079|  */
1080| users.getRoomLength = function(roomName) {
1081|   return rooms[roomName].length;
1082| }
1083|
1084| /**
1085|  * Room User Get
1086|  */
1087| users.getUser = function(id) {
1088|   for (var room in rooms) {
1089|     if (rooms[room].includes(id)) {
1090|       return rooms[room];
1091|     }
1092|   }
1093| }
1094|
1095| /**
1096|  * Room User Remove
1097|  */
1098| users.removeUser = function(id) {
1099|   for (var room in rooms) {
1100|     if (rooms[room].includes(id)) {
1101|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1102|     }
1103|   }
1104| }
1105|
1106| /**
1107|  * Room User Add
1108|  */
1109| users.addUser = function(id, roomName) {
1110|   if (!rooms[roomName]) {
1111|     rooms[roomName] = [id];
1112|   } else {
1113|     rooms[roomName].push(id);
1114|   }
1115| }
1116|
1117| /**
1118|  * Room User Length
1119|  */
1120| users.getRoomLength = function(roomName) {
1121|   return rooms[roomName].length;
1122| }
1123|
1124| /**
1125|  * Room User Get
1126|  */
1127| users.getUser = function(id) {
1128|   for (var room in rooms) {
1129|     if (rooms[room].includes(id)) {
1130|       return rooms[room];
1131|     }
1132|   }
1133| }
1134|
1135| /**
1136|  * Room User Remove
1137|  */
1138| users.removeUser = function(id) {
1139|   for (var room in rooms) {
1140|     if (rooms[room].includes(id)) {
1141|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1142|     }
1143|   }
1144| }
1145|
1146| /**
1147|  * Room User Add
1148|  */
1149| users.addUser = function(id, roomName) {
1150|   if (!rooms[roomName]) {
1151|     rooms[roomName] = [id];
1152|   } else {
1153|     rooms[roomName].push(id);
1154|   }
1155| }
1156|
1157| /**
1158|  * Room User Length
1159|  */
1160| users.getRoomLength = function(roomName) {
1161|   return rooms[roomName].length;
1162| }
1163|
1164| /**
1165|  * Room User Get
1166|  */
1167| users.getUser = function(id) {
1168|   for (var room in rooms) {
1169|     if (rooms[room].includes(id)) {
1170|       return rooms[room];
1171|     }
1172|   }
1173| }
1174|
1175| /**
1176|  * Room User Remove
1177|  */
1178| users.removeUser = function(id) {
1179|   for (var room in rooms) {
1180|     if (rooms[room].includes(id)) {
1181|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1182|     }
1183|   }
1184| }
1185|
1186| /**
1187|  * Room User Add
1188|  */
1189| users.addUser = function(id, roomName) {
1190|   if (!rooms[roomName]) {
1191|     rooms[roomName] = [id];
1192|   } else {
1193|     rooms[roomName].push(id);
1194|   }
1195| }
1196|
1197| /**
1198|  * Room User Length
1199|  */
1200| users.getRoomLength = function(roomName) {
1201|   return rooms[roomName].length;
1202| }
1203|
1204| /**
1205|  * Room User Get
1206|  */
1207| users.getUser = function(id) {
1208|   for (var room in rooms) {
1209|     if (rooms[room].includes(id)) {
1210|       return rooms[room];
1211|     }
1212|   }
1213| }
1214|
1215| /**
1216|  * Room User Remove
1217|  */
1218| users.removeUser = function(id) {
1219|   for (var room in rooms) {
1220|     if (rooms[room].includes(id)) {
1221|       rooms[room].splice(rooms[room].indexOf(id), 1);
1222|     }
1223|   }
1224| }
1225|
1226| /**
1227|  * Room User Add
1228|  */
1229| users.addUser = function(id, roomName) {
1230|   if (!rooms[roomName]) {
1231|     rooms[roomName] = [id];
1232|   } else {
1233|     rooms[roomName].push(id);
1234|   }
1235| }
1236|
1237| /**
1238|  * Room User Length
1239|  */
1240| users.getRoomLength = function(roomName) {
12
```

```
103    }
104    else{
105        socket.join(msg.room);
106        users.removeUser(msg.id);
107        users.addUser(msg.id, msg.room);
108
109        io.to(user.room).emit('requestAccepted', msg);
110        socket.emit('joinSucceed', 'Welcome to the game !');
111    }
112
113    }else{
114        socket.emit('joinRejected', 'The room is not exist');
115    }
116 });
117 });
118
119 /**
120 * Listen on provided port, on all network interfaces.
121 */
122
123 server.listen(port, (req, res) => {
124     console.log("Listening to " + port);
125 });
126
127
128 /**
129 * Normalize a port into a number, string, or false.
130 */
131
132 function normalizePort(val) {
133     var port = parseInt(val, 10);
134
135     if (isNaN(port)) {
136         // named pipe
137         return val;
138     }
139
140     if (port >= 0) {
141         // port number
142         return port;
143     }
144
145     return false;
146 }
```