

## **ABSTRAK**

Pada perkembangan teknologi saat ini, hiburan untuk masyarakat bermacam-macam dan salah satunya adalah *game*. Perkembangan *game* di dunia semakin pesat dan semakin menjamur, tidak terkecuali di Indonesia. Aplikasi *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur. Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam. Salah satunya adalah aplikasi *game* yang dibangun untuk melatih kemampuan pemainnya dalam menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan tersebut.

Aplikasi *Game Othello* merupakan permainan catur sederhana yang menggunakan papan permainan dan bidak-bidak permainan. Papan permainan terbagi menjadi petak-petak kecil dengan jumlah dan ukuran yang sama sebagai media untuk menempatkan bidak permainan. Bidak permainan berupa biji-biji berwarna hitam dan putih. Permainan othello hanya dapat dimainkan oleh dua orang pemain saja. Setiap pemain bergerak berdasarkan giliran. Permainan othello diawali dengan menempatkan dua buah bidak hitam dan putih pada tengah-tengah papan permainan dengan posisi bidak saling bersilangan. Pemain hanya boleh bergerak jika dapat mengambil alih bidak lawan. Permainan akan berakhir bila seluruh papan permainan sudah terisi penuh. Pemain dengan jumlah bidak terbanyak pada papan permainan akan menjadi pemenang. Berdasarkan uraian di atas, saya bermaksud untuk merancang suatu perangkat lunak permainan *Othello* yang dapat dimainkan dalam suatu jaringan komputer (*local area network*).

Implementasi dari pembuatan *game* ini menggunakan beberapa *software* pendukung yaitu *Borland Delphi*, *Microsoft Visio*.