

ABSTRAK

Game atau permainan telah menjadi sebuah sarana hiburan yang paling banyak digemari masyarakat belakangan ini karena setiap manusia membutuhkan hiburan supaya dapat menyegarkan pikirannya dan kembali bekerja atau melaksanakan tugasnya dengan baik. Seperti yang telah diketahui bahwa permainan papan cukup banyak jenisnya. Salah satu jenis permainan papan itu adalah *dots and lines*. Pada awal munculnya permainan *dots and lines* berbentuk pensil dan kertas dimainkan oleh dua pemain sebagai area permainan. Tetapi dengan semakin berkembangnya zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang pesat dan jaranganya permainan ini dalam bentuk aplikasi, permainan ini semakin lama semakin terlupakan. Oleh karena itu, dalam memasyarakatkan kembali permainan papan seperti *dots and lines*, perlu diterapkan aplikasi *game* jaringan didalamnya yang saling terhubung melalui suatu sambungan langsung atau melalui suatu jaringan komputer dengan topologi tertentu.

Metode yang dilakukan adalah metode GRAPPLE (*Guidelines for Rapid APPLication Enginerring*) dengan menggunakan notasi UML. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah Visual Basic .NET 2010 dan SQL Server 2008 sebagai database server.

Aplikasi *game* yang dibuat diberi nama *game board dots and lines* merupakan aplikasi permainan papan menggunakan media koneksi jaringan LAN (*Local Area Network*) sebagai penghubung dengan sistem *client-server* yang dapat dimainkan dua pemain yang berbeda komputer (PC) atau laptop.