

## INTISARI

Skripsi kualitatif ini menggunakan metode studi pustaka dan observasi untuk menginvestigasi implementasi dan tantangan sistem anti-cheat dalam game Apex Legends. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki berbagai metode anti-cheat yang diterapkan dalam permainan daring ini, serta menganalisis kelebihan dan kelemahan dari masing-masing metode tersebut. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi pustaka, yaitu pengumpulan informasi dari sumber-sumber tertulis seperti artikel ilmiah, buku, dan sumber-sumber online yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu penelitian ini juga melibatkan observasi terhadap sistem anti-cheat yang diterapkan dalam permainan Apex Legends. Hasil penelitian ini mengungkapkan berbagai metode anti-cheat yang digunakan dalam permainan daring tersebut, termasuk metode client-side dan server-side. Metode client-side cenderung rentan terhadap manipulasi, sementara metode server-side cenderung lebih aman dan efektif dalam menghadapi cheat yang semakin canggih. Namun penelitian ini juga menemukan bahwa implementasi sistem anti-cheat menghadapi tantangan, seperti masalah privasi dan tingkat intrusivitas. Dengan metode observasi, penelitian ini menganalisis sejauh mana sistem anti-cheat dapat mengatasi cheat yang muncul dalam permainan dan beradaptasi dengan taktik kecurangan yang berkembang.

Kata kunci: penelitian kualitatif, sistem anti-cheat, apex legends

## **ABSTRACT**

*This qualitative thesis employs literature review and observation methods to investigate the implementation and challenges of anti-cheat systems in the game Apex Legends. The aim of this research is to explore various anti-cheat methods applied in this online game and analyze the strengths and weaknesses of each approach. Data for this study is collected through literature review, which involves gathering information from written sources such as academic articles, books, and relevant online resources related to the research topic. Additionally, the research involves observation of the anti-cheat systems implemented in Apex Legends. The findings of this study reveal various anti-cheat methods used in the online game, including client-side and server-side approaches. Client-side methods tend to be more vulnerable to manipulation, while server-side methods are considered more secure and effective in combating increasingly sophisticated cheats. However, the study also uncovers challenges in the implementation of anti-cheat systems, such as privacy concerns and intrusive measures. Utilizing the observation method, this research analyzes how well the anti-cheat system can handle emerging cheats in the game and adapt to evolving cheating tactics.*

*Keywords: qualitative research, anti-cheat system, apex legends*