

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan ruang lingkup yang membatasi fitur pada penelitian ini. Keseluruhan pada bab ini akan menjelaskan masalah yang dihadapi sehingga penelitian ini ada dan gambaran dasar pada Tugas Akhir ini.

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang teknologi yang sudah maju membuat para generasi muda tidak lagi mencari permainan di luar rumah namun hanya dengan komputer dan smartphone sudah bisa mendapatkan hiburan permainan, baik yang dimainkan secara perorangan maupun bersama-sama. Tidak hanya generasi muda, game online sudah dikenali dan dimainkan semua umur terutama melalui smartphone. Game online merupakan hiburan yang dapat menghilangkan rasa stress namun hal tersebut tentu saja memiliki pengaruh baik dan buruk.

Pengaruh buruk game online adalah ketika seseorang kecanduan bermain game online. Berita mengenai pengaruh buruk game online yang merusak generasi jaman sekarang banyak ditemui di website maupun siaran berita di televisi, dari kesehatan mental sampai kesehatan fisik. Hal tersebut tentu saja membuat game online merupakan hal yang perlu dihindari karena para orang tua menghawatirkan anak-anaknya menjadi korban pengaruh buruk tersebut.

Namun tentu saja tidak semua game online memberikan pengaruh buruk, ada juga prestasi yang dapat diraih oleh para *gamer* online. Pertanyaannya adalah apakah wadah untuk menampung prestasi dan bakat anak-anak tersebut sudah memadai? Salah satu wadah prestasi tersebut adalah *tournament esports*. *Tournament esports* sudah cukup populer dan sampai tingkat internasional. Seiring berjalannya perkembangan

teknologi, *tournament esports* bisa dilakukan secara online tanpa harus berkumpul disuatu tempat tertentu.

Di Indonesia, pemerintah juga menyadari bahwa dibutuhkannya wadah untuk prestasi bidang esports dengan mengadakan Piala Presiden. Masyarakat yang menyukai *esports* dan mau mengikuti perlombaan belum tentu mengetahui perihal Piala Presiden tersebut. Peserta yang mengikuti Piala Presiden merupakan pemain yang sudah kelas atas dan kelompok yang sudah terkenal di Indonesia. Para pemain yang masih belum sampai ke tahap tersebut kesulitan mencari wadah berprestasi di bidang *esports*.

Sangat jarang ditemui situs mengenai *tournament esports*. Di Indonesia sudah ada beberapa web yang dapat kita temui contohnya, metindonesia.co.id, esportsnesia.com, esports.id. Dari web yang telah disebutkan, informasi yang ditampung memudahkan masyarakat untuk terus update di dunia *esports*. Namun yang menjadi permasalahan adalah turnamen untuk kelas menengah ke bawah sangat sulit ditemui.

Web *esports* di Indonesia masih memiliki kekurangan yaitu adanya beberapa halaman yang tidak bisa dibuka dan sebagian besar hanya menampung berita. Pengiklanan mengenai *tournament esports* sangatlah minim. Ada yang menampung iklan *join tournament esports* namun kebanyakan tidak bisa dibuka dan informasi yang ditampung tidak cukup jelas. Kurangnya keseimbangan antara berita dan *event tournament* menyebabkan masyarakat tidak mendapatkan wadah yang cukup untuk berprestasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini terdapat beberapa masalah yang harus dihapadi dalam proses pembuatannya. Berikut adalah rumusan masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini:

1. Bagaimana cara membuat *website* dengan *User Interface* yang menarik dan tidak membingungkan *user*?
2. Bagaimana membedakan penggunaan *website* sebagai *customer* atau *admin* dengan tujuan halaman yang berbeda dan aktifitas yang berbeda? *Login* sebagai *admin* atau *customer*.
3. Bagaimana cara membuat *database* yang baik dan benar sehingga proses transaksi dan pengecekan tidak mendapati masalah?
4. Bagaimana tiap *user* dapat bergabung pada suatu *event* dalam waktu yang ditentukan dengan memanfaatkan pengaturan waktu pada *website* untuk penjadwalan?
5. Bagaimana cara membatasi satu *user* bergabung *event* sesuai kapasitas peruser? Misalnya, satu *user* hanya boleh daftar satu kali pada *event* tersebut atau boleh mendaftar dua kali pada *event* tersebut.
6. Bagaimana *admin* dapat mengatur *event* yang akan datang dan berita yang terbaru? Termasuk *create*, *update* dan *delete*.

1.3 Tujuan

Dengan dibuatnya penelitian ini, ada tujuan yang ingin dicapai. Berikut adalah tujuan yang akan dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini:

1. Menampung berita mengenai *esports* dari berbagai sumber agar *user* dapat terus mengikuti perkembangan berita yang ada.
2. Membuat *event* yang terjadwal dan memiliki persyaratan sesuai kebutuhan *event* yang dapat di cek secara sistem.
3. Memudahkan *admin* mengatur *event* yang akan datang dan berita terbaru dengan sistem yang sudah disediakan.
4. Memudahkan masyarakat mendaftar *event* secara *online* yang dicek secara otomatis untuk beberapa ketentuan.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini diperlukannya ruang lingkup untuk membatasi fitur-fitur yang akan dibuat. Berikut adalah ruang lingkup pada penelitian Tugas Akhir ini:

1. Aplikasi yang dibuat adalah perangkat lunak yang berbasis web dengan memanfaatkan *web service* untuk keperluan pembuatan sistem *admin* dan *customer*. Untuk pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman html, javascript, dan php.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah Visual Studio Code 1.44.1. Dalam perancangan *database* menggunakan Sybase PowerDesigner 15.1.0.2850. *Web server* menggunakan XamppServer dan *database* phpMyAdmin.
3. *Login* untuk *admin* dan *customer* dibedakan sesuai status. *Admin* akan masuk ke halaman yang mengatur *event* dan berita. *Customer* akan masuk ke halaman konten yang telah dimasukkan oleh *admin* yaitu *event* yang akan datang dan berita terbaru.
4. *Admin* dapat *create*, *update*, *delete event* maupun berita. *Customer* hanya dapat membaca berita dan mendaftar *event* yang akan datang. *Customer* juga dapat mengakses sumber asli berita yang telah dicantumkan.
5. *Customer* yang akan mendaftar suatu *event* akan di cek apakah memenuhi persyaratan mengikuti *event*, misalnya hanya bisa mendaftar sekali lalu jika mendaftar lagi akan diberi peringatan jika sudah mendaftar *event* tersebut dan tidak bisa mendaftar lagi.
6. *Customer* yang mendaftar akan melakukan pembayaran sesuai biaya yang ditentukan pada *event* tersebut. Didalam penelitian ini pembayaran hanya berbentuk simulasi pembayaran yang di cek manual oleh *admin*.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini dibuat dengan format berikut agar pembaca dapat lebih mudah dimengerti dan memahami isi dari laporan ini. Berikut adalah pembagian bab yang dibahas pada laporan ini:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dibuatnya penelitian ini dan ruang lingkup yang membatasi pembuatan fitur.

2. BAB II: ESPORTS

Bab ini menjelaskan *esports* yang menjadi landasan teori penelitian ini. Pembahasan akan mencakup apa itu *esports*, sejarah *esports* dan Pengaruh Baik dan Buruk *esports*.

3. BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisa dan perancangan sistem dari *website* yang dibangun. Bagian analisa menjelaskan sistem yang diperlukan untuk sebuah *event esports*. Bagian perancangan menjelaskan rancangan sistem yang terdiri dari *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, struktur table, kamus data dan rancangan *user interface*.

4. BAB IV: IMPLEMENTASI PROGRAM

Bab ini menjelaskan mengenai program web *victorem* yang dibangun yaitu *backend* dan *frontend*. Alur dalam menggunakan fitur yang disediakan dari pihak user maupun admin.

5. BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari pembangunan sistem dan aplikasi mengenai *esports* pada tugas akhir ini, serta saran mengenai aplikasi maupun sistem agar dapat menunjang pengembangan selanjutnya.