

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini diiringi dengan perkembangan video *game*. Permainan video (*game*) tidak hanya sebagai sarana bermain untuk menghibur diri, tetapi juga menciptakan kompetisi video *game*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan para gamer di Indonesia kini berlomba-lomba membangun tim *esport* mereka. Hasilnya pun cukup positif, dimana tim *esport* Indonesia yang bertanding unggul di turnamen nasional maupun internasional. *Esport* atau yang sering dikenal dengan *Electronic Sports* adalah kegiatan kompetisi ketangkasan antar individu atau kelompok dengan menggunakan perangkat elektronik. Berdasarkan data yang dihimpun KompasTekno, Indonesia memiliki 43,7 juta pemain *game* yang menghabiskan 880 juta *dollar* AS (sekitar 11 miliar rupiah) untuk bermain *game* [1]. Dengan potensi tersebut, terdapat peluang yang cukup menjanjikan di bidang *esport*.

Untuk mengikuti perkembangan *game* saat ini, Pemerintah Indonesia berinisiatif untuk menciptakan wadah bagi komunitas-komunitas *game* yaitu ESI. ESI singkatan dari *Esport* Indonesia. ESI merupakan organisasi *Esport* Indonesia yang diresmikan pada tanggal 18 Januari 2020 lalu. ESI juga merupakan induk organisasi prestasi *esports* di Indonesia. ESI yang dipimpin Jenderal Budi Gunawan bertanggung jawab untuk memajukan ekosistem *esport*, dari tim hingga pemain [2]. Selain itu, ESI juga bertugas membantu perkembangan *esport* dari tingkat daerah hingga nasional agar bisa berkiprah di kancah internasional. Salah satu daerah yang sudah berkembang organisasi ESI nya adalah Kota Surabaya.

ESI Surabaya saat ini sudah memiliki aktivitas untuk mengembangkan potensi-potensi atlet di Surabaya salah satunya mengadakan turnamen. Dalam mengadakan turnamen di Surabaya, ESI Surabaya bekerja sama dengan *event organizer* yang ada di Surabaya dalam manajemen turnamen seperti memberi informasi bahwa ada turnamen, mendata semua pemain yang ikut serta, mendata organisasi / perusahaan yang ingin memberikan *sponsorship*. Namun perlu kita ingat lagi, faktanya dalam mengadakan suatu turnamen *esport* itu juga merupakan industri yang menjanjikan. Hal tersebut memungkinkan terjadinya penipuan turnamen. Apalagi saat ini ESI Surabaya saat ini sedang berkembang dan menurut saya, belum

memaksimalkan manajemen turnamen *esport*. Ditambah lagi belum ada aplikasi untuk ESI Surabaya dalam memanajemen turnamen.

Maka dari itu pembuatan aplikasi ini khusus untuk manajemen turnamen *esport* di Kota Surabaya. yang diharapkan dapat meminimalisir terjadinya pendaftaran fiktif dan untuk para pemain *esport* dimana turnamen ini bertujuan untuk menyaring pemain-pemain berbakat di bidang *esport* di tingkat nasional maupun internasional sehingga membuat *esport* Indonesia semakin kompetitif , dan berkembang. dan membuat gamer lebih produktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka muncul rumusan masalah pada perancangan sistem manajemen turnamen *esport* berbasis web diantaranya:

1. Bagaimana membangun sistem manajemen turnamen *esport* sebagai platform untuk ESI Surabaya?
2. Apakah sistem manajemen turnamen *esport* dapat digunakan oleh ESI Surabaya?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dalam pembuatan proposal tugas akhir ini, mempunyai beberapa tujuan dan manfaat. Tujuan dan manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut

1.3.1 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini :

1. Membangun sistem manajemen turnamen *esport*
2. Menguji sistem apakah dapat digunakan oleh ESI Surabaya

1.3.2 Manfaat

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini :

1. Memudahkan ESI Surabaya untuk memanajemen turnamen *esport* di Surabaya
2. Memudahkan para pemain *esport* dalam mencari informasi turnamen *esport* di Surabaya
3. Meminimalisir terjadinya penipuan turnamen *esport* di Surabaya

1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini

1. Turnamen *esport* di ESI Surabaya
2. Turnamen hanya berupa *single* eliminasi
3. *Bracket* bersifat statis

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh metode-metode berikut ini

1.5.1.1 Wawancara

Data yang diperoleh dengan metode bertanya secara langsung dengan pihak yang terkait dalam pembuatan penelitian ini

1.5.1.2 Studi Literatur

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dengan membaca, mencatat, dan mengelola dari sejumlah pustaka.

1.5.1.3 Studi Literatur

Data yang diperoleh dengan metode observasi, yaitu dengan cara mengamati secara langsung di tempat pelaksanaannya.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *Agile* yaitu scrum.



Gambar 1. 1 Metode Scrum

Scrum adalah *framework* yang dapat memecahkan suatu masalah kompleks yang selalu berubah, dan juga dianggap mampu memberikan kualitas produk yang baik sesuai dengan kebutuhan keinginan pengguna secara kreatif dan produktif.

1.6 Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2				Bulan Ke-3				Bulan Ke-4				Bulan Ke-5				Bulan Ke-6				Bulan Ke-7			
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■	■	■	■																								
2	Wawancara	■	■	■	■																								
3	Studi literatur	■	■	■	■																								
4	Sprint 1					■	■																						
5	Sprint 1 increment							■	■																				
6	Sprint 2									■	■																		
7	Sprint 2 increment											■	■																
8	Sprint 3													■	■														
9	Sprint 3 increment															■	■												
10	Sprint 4																	■	■	■	■								
11	Sprint 4 increment																					■	■	■	■				
12	Penulisan laporan																					■	■	■	■	■	■	■	■
13	Penulisan jurnal																									■	■	■	■

Gambar 1. 2 Jadwal Pelaksanaan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang pendahuluan dari penelitian tugas akhir yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan

manfaat dari penelitian tugas akhir. Selain itu terdapat metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi dan sistematika penulisan termasuk dalam bab I.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi penelitian terkait dan landasan sebagai acuan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab III berisi tentang tahapan mengenai metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian menggunakan metode *SDLC Agile* model *scrum* dimana mulai tahap membuat *product backlog*, *sprint planning*, memulai *sprint*, *sprint review*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab IV berisi tentang pembahasan implementasi dari desain yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi penjelasan kesimpulan dari penelitian dan saran terkait penelitian tugas akhir.