

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi berbasis komputer saat ini menjadi suatu hal yang primer bagi kebutuhan manusia sebagai pemenuhan kebutuhan informasi. Mulai dari kalangan pebisnis sampai dengan kalangan akademisi/pendidikan memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk memudahkan pekerjaan atau mendapatkan informasi. Sistem informasi juga dibutuhkan dalam mendapatkan informasi seputar E-Sports DotA 2 untuk mengetahui dan berbagi informasi seputar perkembangan E-Sports DotA 2 di Indonesia maupun di dunia.

Media *Internet* sekarang ini adalah sebagai sumber dari berbagai informasi yang kita ingin temukan di internet, dan salah satunya didalamnya kita bisa menemukan forum tentang informasi yang secara khusus membahas yang diinginkan si pembuat forum tersebut. Maka diperlukan sistem informasi yang dapat mempertemukan para *player* DotA 2, agar antara *player* satu dan *player* lainnya dapat saling bertukar informasi, dan dapat saling berdiskusi mengenai tips dalam permainan, baik informasi mengenai kompetisi dan cara permainan yang *pro* layaknya atlet E-Sports DotA 2. Dengan membangun media informasi secara online sehingga dapat mempermudah para *player* DotA 2, baik untuk menambah wawasan tentang informasi perkembangan apa saja yang belum diketahui tentang E-Sports DotA 2.

Player E-Sports DotA 2 biasanya ingin menguji dirinya serta tim yang telah dibentuknya untuk mengikuti sebuah kompetisi, biasanya mereka mencari kompetisi tersebut dengan cara melihat poster/brosur yang dibagikan ke *Game Center* untuk mencari kompetisi yang di adakan di daerah sekitar. Maka dari itu pembuatan aplikasi forum tentang *player* DotA

2 memudahkan bagi pengguna karena bisa diakses melalui web.

Diambil topik dengan judul “**Membangun Aplikasi Forum Komunitas E-Sports DotA 2 Berbasis Web**” karena kurangnya informasi bagi para player E-Sports DotA 2 dan memiliki suatu wadah yang dapat menyalurkan hobi tersebut secara positif.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang telah teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi forum komunitas tersebut menarik dan Informatif.
- b. Bagaimana *player* DotA 2 mendapatkan informasi perkembangan E-Sports DotA 2 yang baik dari sumber yang terbaik.
- c. Bagaimana para *player* dapat saling berdiskusi mengenai perkembangan E-Sports DotA 2.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi forum diskusi hanya mengenai E-Sports DotA 2 tidak semua E-Sports.
- b. Memuat informasi perkembangan E-Sports DotA 2 dan informasi kompetisi serta event yang akan diadakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun aplikasi forum komunitas berbasis website yang dapat memudahkan *player* DotA 2 mencari maupun berbagi informasi.
- b. Membangun aplikasi forum yang dapat membantu *player* untuk mencari kompetisi/lomba yang diselenggarakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi tentang kompetisi E-Sports DotA 2 dari sumber yang terbaik.
- b. Sebagai sarana diskusi tanya jawab antar *player*.
- c. Memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang E-Sports DotA 2.
- d. Menjadikan E-Sports DotA 2 semakin dikenal dan dimengerti oleh masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan meliputi 2 (dua) hal, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang di perlukan dalam penelitian maka penulis menggunakan beberapa metode. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Observasi

Melakukan observasi pada forum diskusi DotA 2 yang ada sekarang ini. Salah satunya adalah dengan mempelajari kegiatan-kegiatan forum diskusi tersebut sampai penyajian informasi bagi para *player* DotA 2.

- b. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti, maka mendapatkan data dengan cara membaca buku-buku yang ada melalui sumber-sumber dari kepustakaan yang berhubungan dengan website, dan mempelajari sistem komunikasi dan penyajian informasi diforum diskusi.

1.6.2 Metode *Waterfall*

Metode *System Development Life Cycle* digunakan untuk pengembangan sistem. Pada metode dan pendekatan ini, tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. *Requirement Gathering and analysis*
Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
- b. *System Design*
Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
- c. *Implementation*
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
- d. *Integration and Testing*
Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).
- e. *Deployment of system*
Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.
- f. *Maintenance*
Kegiatan untuk mendukung beroperasinya sistem. Pemeliharaan sistem akan dilakukan oleh seorang administrator, yang akan meng-update data agar data tetap *up to date*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disesuaikan dengan tata cara penulisan Laporan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, tahapan dan uraian dari metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian-pengertian dasar judul laporan dan definisi-definisi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada bagian sistem yang berjalan saat ini serta sistem informasi yang di usulkan seperti landasan teori yang membahas tentang konsep dasar forum diskusi online, serta membahas teori-teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan topik yang di bahas dalam penelitian.

BAB III ANALISIS

Pada bab ini memberikan deskripsi mengenai analisis proses bisnis yang sedang berjalan dan berisikan analisis dengan menggunakan metode *SDLC Waterfall* yaitu terdiri dari *Requirement Gathering and analysis*, *System Design*, *Implementation*, *Integration and Testing*, *Deployment of system*, *Maintenance* dengan kebutuhan sistem dan melakukan pemetaan kebutuhan sistem dengan menggunakan metode analisis *PIECES*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai uraian dari hasil dan pembahasan dari analisis dan implementasi yang telah dibangun serta berisikan beberapa rancangan diagram *Unified Model Language* yang di usulkan seperti: *Use Case Diagram* yang di usulkan, *Class Diagram* yang di usulkan, *Sequence Diagram* yang di usulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai uraian dari kesimpulan pada penelitian yang dilakukan dalam proses pengelolaan forum diskusi *online* beserta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya dalam melakukan pengembangan sistem informasi pengelolaan penerbitan artikel yang baik.