

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga Elektronik atau yang lebih dikenal dengan Esports merupakan suatu bentuk olahraga dimana aspek utama olahraga difasilitasi oleh sistem elektronik; input pemain dan tim serta output dari sistem eSports dimediasi oleh *human-computer interfaces*. [2] Saat ini eSports menjadi olahraga yang banyak dimainkan oleh kaum muda Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya tim - tim eSports dari berbagai macam divisi *game* yang ada. Bahkan di beberapa tahun terakhir tim-tim eSports Indonesia menunjukkan prestasinya dengan menjuarai beberapa turnamen eSports ditingkat internasional.

Di Indonesia sendiri sudah banyak turnamen eSports yang diselenggarakan baik dari pihak swasta maupun dari pemerintah. Dukungan dari pemerintah dibuktikan dengan ditampilkannya eSports dalam *Asean Games 2018* yang diselenggarakan di Indonesia meski hanya sebagai olahraga demonstrasi, yang berarti medali yang diperoleh tidak akan dihitung sebagai medali resmi. [3] Dari Indonesia sendiri sebuah turnamen yang digelar khusus untuk eSports telah dibuat dengan judul *Piala Presiden Esport* pada tahun 2019 dan tahun 2020 turnamen tersebut kembali digelar dengan skala yang lebih besar yaitu mencakup Asia Tenggara. [4] Selain dari pemerintah banyak juga turnamen yang dibuat oleh pihak *Pembuat Game* atau organisasi eSports lainnya. Sebagai contoh *Mobile Legends Profesional League* yang telah mencapai musim ke 5 di tahun 2020. Selain itu banyak juga turnamen yang dibuat oleh organisasi/perorangan demi meraup keuntungan dari penggemar eSports yang ada di Indonesia.

Kelebihan dari sistem turnamen eSports adalah pertandingannya dapat dilakukan secara *online*. Pendaftaran, pembagian bagan pertandingan, komunikasi antara panitia dan pemain, penyiaran pertandingan dan pembagian hadiah bisa dilakukan secara *online*. Dengan sistem tersebut dapat mengurangi biaya yang harus dikeluarkan. Namun dalam sistem tersebut masih banyak kelemahan salah satunya yaitu kemungkinan terjadinya penipuan terhadap pendaftar turnamen.

Dikutip dari halaman facebook milik UniPin yang menyatakan bahwa pihaknya tidak mendukung sebuah acara turnamen eSports *online* yang menggunakan logo mereka sebagai salah satu sponsornya.[5] Turnamen ini dipublikasikan oleh salah satu website turnamen yang masih menggunakan sistem kirim uang ke bank milik pembuat turnamen langsung. Beberapa pendaftar yang telah mengirimkan uangnya untuk bisa mengikuti turnamen tersebut merasa tertipu dan masih belum diketahui kejelasan tentang pengembalian uang pendaftaran milik mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut, saya mengajukan penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Esport Menggunakan Metode *Waterfall***”. Sistem informasi ini akan menjadi perantara antara pendaftar turnamen (pemain) dengan penyelenggara turnamen (promotor). Dengan sistem ini para pemain dapat mendapatkan uangnya kembali jika diketahui pihak promotor melakukan penipuan di turnamen yang dibuatnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem menggunakan metode pengembangan *waterfall* pada Sistem Informasi Turnamen Esport?
2. Bagaimana mengatasi masalah penipuan terhadap pemain yang telah mendaftar?
3. Bagaimana memilih promotor yang dapat dipercaya?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Sistem Informasi Turnamen Esports menggunakan metode *Waterfall*.

2. Membangun sistem yang terintegrasi dan transparan untuk mengatasi masalah penipuan terhadap pendaftar turnamen.
3. Menciptakan sistem yang dapat dipercaya oleh promotor dan juga pendaftar turnamen.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi turnamen esports yang dapat mengelola proses berjalannya turnamen dari awal sampai akhir. Selain itu diharapkan dapat mengurangi kemungkinan penipuan terhadap pendaftar turnamen, dan juga dapat meningkatkan kepercayaan pendaftar turnamen terhadap turnamen *online*. Meningkatkan kepercayaan terhadap turnamen *online*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

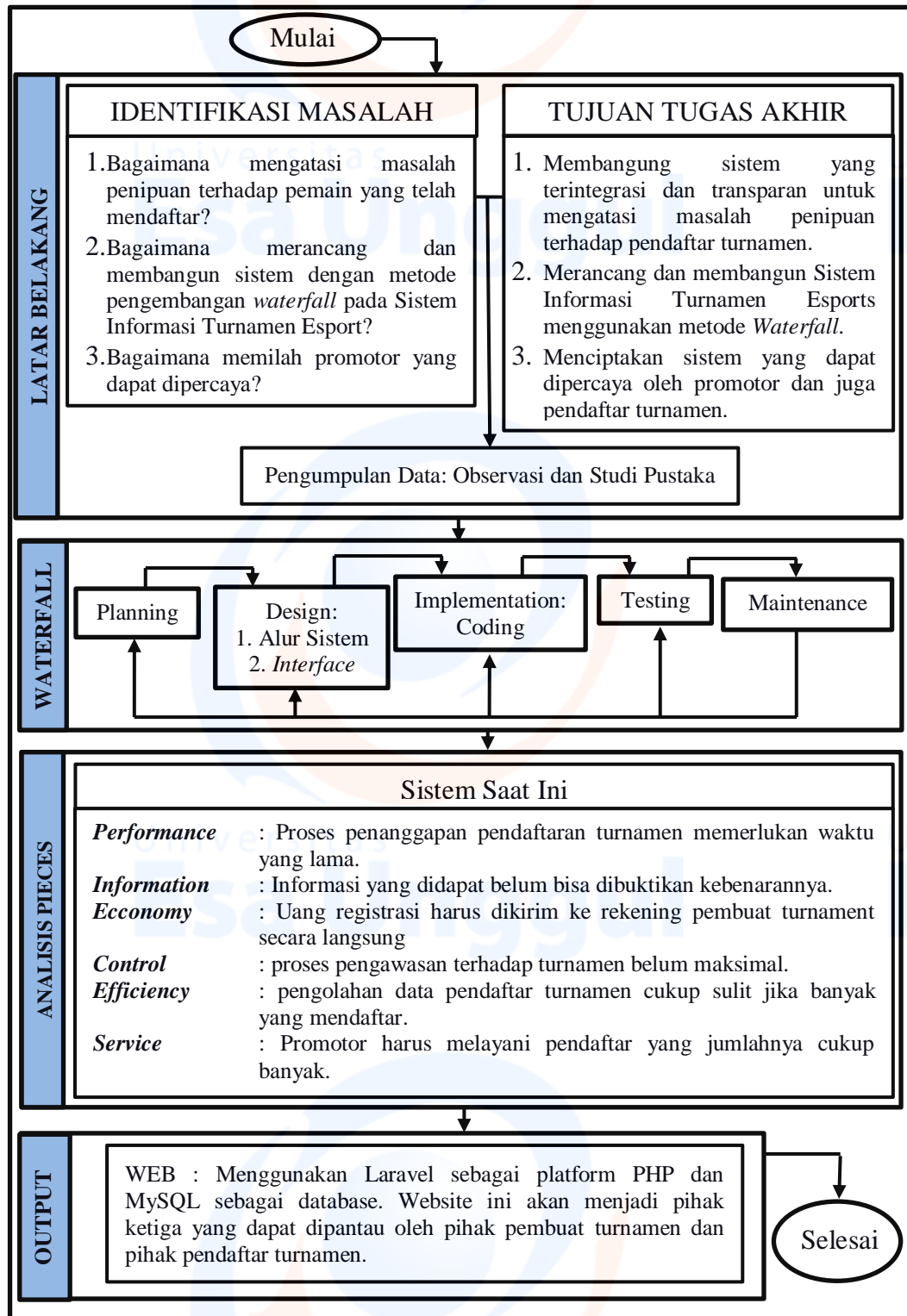
Pada Sistem Informasi Turnamen Esports pembatasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini memiliki 3 aktor yaitu member (pendaftar), promotor (pembuat turnamen), dan admin (pihak ketiga/penghubung antara pendaftar dan promotor).
2. Fungsi yang dimiliki sistem ini adalah *Register Account, Verification Email, Login, Registration To Tournament, Payment Registration, Add Athletes, Upgrade Role/Upgrade To Promoter, Create Tournament, Input Tournament Winner Team, Complain To Tournament*, dan *Validation Promoter*.
3. Setiap aktor memiliki hak aksesnya masing – masing contoh *Upgarde Role* hanya dapat diakses oleh member, *Create Tournament* hanya dapat diakses oleh promotor, dan *Validation Promoter* hanya dapat diakses oleh admin.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah

yang penting. Berikut adalah kerangka pemikiran dalam proses pembuatan sistem informasi turnamen eSports menggunakan metode *Waterfall*:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Dari kerangka berfikir di atas, akan diuraikan sebagai berikut:

1. Latar Belakang

a. Identifikasi Masalah

Merumuskan masalah yang akan dijadikan topik pembahasan dalam penelitian ini.

b. Batasan Masalah

Memberikan ruang lingkup yang jelas untuk penelitian yang dilakukan agar penelitian dapat selesai tepat pada waktunya

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi terhadap website yang berhubungan dengan pembuatan turnamen dan melakukan studi pustaka yaitu mencari informasi - informasi dari buku, artikel, jurnal maupun berita yang berkaitan dengan penelitian.

2. Metode *Waterfall*

a. *Planning*

Merencanakan proses dan kebutuhan dalam membangun sistem WEB.

b. *Design*

Alur Sistem dibuat dengan menggunakan *Unified Modeling Language*. Selain alur sistem pada tahap ini juga akan menggambarkan rancangan *user interface* dari sistem yang akan dibuat.

c. *Implementation*

Setelah perancangan dan pengumpulan data selesai dilakukan, sistem akan dibuat dengan bantuan platform Laravel.

d. *Testing*

Tahap ini merupakan tahap pengujian sistem yang telah dibuat, apakah sistem sudah berjalan dengan semestinya

e. *Maintenance*

Pada tahap ini adalah proses perbaikan terhadap eror yang ditemukan pada tahap *testing*.

3. Analisis PIECES
 - a. Sistem Saat Ini
Menganalisis dari segi Kinerja, Informasi, Biaya, Kontrol, Efisiensi, dan Service yang dimiliki sistem lama atau sistem saat ini.
4. Output
 - a. WEB
Produk yang akan dihasilkan berupa website yang telah dihosting.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat tugas akhir, ruang lingkup, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB 3 METODE

Pada bab ini diterangkan tentang Rencana Penelitian, Obyek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Metode Pengembangan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian, termasuk prosedur yang dijalankan, tolok ukur yang dipakai dan indikator keberhasilannya. Dari hasil evaluasi dapat diperlihatkan kemungkinan ketercapaian pelaksanaan TA (solusi yang ditawarkan dapat menyelesaikan persoalan yang

didefinisikan pada pernyataan masalah, atau bagaimana sebuah *future* dapat direalisasikan/didekati)

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.