

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini permainan *Defense Of The Ancients 2 (Dota 2)* di tanah air berkembang pesat, bahkan di kota-kota besar di Indonesia telah diadakan banyak turnamen *Dota 2* dengan hadiah yang terbilang besar dan dapat melanjutkan ke kejuaraan yang lebih bergengsi, tingkat nasional ataupun internasional. Akan tetapi, kebanyakan turnamen selalu didominasi oleh nama-nama lama yang sudah tidak asing lagi. Sangat sedikit kesempatan bagi nama-nama baru untuk menjuarai turnamen ataupun untuk sekedar berkembang. Lihat saja Malaysia yang sudah meloloskan 2 *team* untuk berkompetisi di ajang bergengsi *The International* karena didasari oleh kerja keras dan dukungan dari berbagai pihak.

Dengan teknologi yang digunakan *Steam* saat ini, yaitu *Web-API*. Semua data-data yang berkaitan dengan *Dota 2* termasuk data permainan, strategi yang digunakan, *hero* yang digunakan, *item build* yang digunakan, semuanya dapat diakses secara bebas, sehingga dapat dipelajari dan dianalisa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penyusun berusaha merancang aplikasi sederhana berbasis *android* disesuaikan dengan kebutuhan. Penyusun juga ingin memberikan saran pertimbangan dalam pemilihan *hero* berdasarkan data yang aktual dari *Steam Web-API*. Aplikasi tersebut yaitu **"ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI "COUNTER PICK DOTA 2 MENGGUNAKAN STEAM WEB-API BERBASIS ANDROID"**. Aplikasi ini

diharapkan mampu memudahkan dalam mempelajari pemilihan *hero* dalam permainan *Dota 2*.

1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan cara membantu pemilihan *hero* dalam permainan *Dota 2*, maka penulis mengasumsikan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah Bagaimana membuat data dari *Steam Web-API* dapat diakses dengan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengetahui begitu pentingnya penambahan metode baru ini, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Aplikasi ini berjalan di sistem Operasi Android.
2. Perangkat lunak yang digunakan adalah Xampp, codeigniter, dota2-api wrapper, Sublime Text 2 dan Android Studio beserta SDK android nya.
3. Aplikasi ini hanya akan berjalan pada android dengan versi 11 ke atas.
4. Aplikasi ini ditujukan kepada pemain baru yang ingin mempelajari dan mengikuti kompetisi *Dota 2*.
5. Android Text-to-Speech digunakan untuk membacakan teks pada aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Membantu para pemain baru agar dapat bersaing di turnamen dalam hal pemilihan *hero*.
2. Membantu para pengembang aplikasi yang menggunakan *Steam Web-API* agar lebih mudah mengakses data dari *Steam*.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu di STMIK AMIKOM jurusan Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

Bagi penulis :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.

Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA :

1. Menambah karya ilmiah yang ada di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam mempelajari pemrograman android.

Bagi pengguna aplikasi :

1. Bisa mempelajari pemilihan *hero* yang digunakan oleh para pemain profesional.
2. Metode baru yang diterapkan akan mempermudah dalam mengembangkan aplikasi berdasarkan *Steam Web-API* selanjutnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah secara pustaka, yaitu melakukan pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

2. Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah *di-fetch* dari *Steam Web-API*. Dari rumusan masalah dapat diperoleh bahwa masalah adalah bagai mana mengemas informasi dari *Steam Web-API* sehingga mudah untuk diakses, kemudian dari pustaka kita dapat menemukan solusinya. Dengan solusi yang jelas maka aplikasi siap untuk dibangun.

3. Perancangan

Adapun rancangan penulisan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Perancangan sistem secara umum

Adalah memberikan gambaran umum kepada pemakai sistem tentang sistem teknologi informasi yang baru. Perancangan sistem secara umum lebih diarahkan kepada pemakai sistem untuk menyetujuinya ke perancangan sistem selanjutnya. Yang dirancang di tahap perencanaan sistem secara umum adalah menggambarkan bentuk dari sistem teknologi informasinya secara logika atau secara konsep dan mengidentifikasikan komponen-komponen dari sistem teknologi informasi.

b. Perancangan sistem terinci

Dimaksudkan untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen sistem teknologi informasi yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya.

4. Pengujian

Pengujian bertujuan untuk menemukan kelemahan sistem yang dilakukan dengan metode black box.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan variable, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi teori-teori dalam pembuatan penelitian ini. Teori didapat dari studi pustaka yang selama ini dilakukan oleh penulis.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Akan membahas tentang analisi dari program yang akan dibuat serta hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini. Beserta hasil dari analisis cara kerja aplikasi.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi akan membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca.