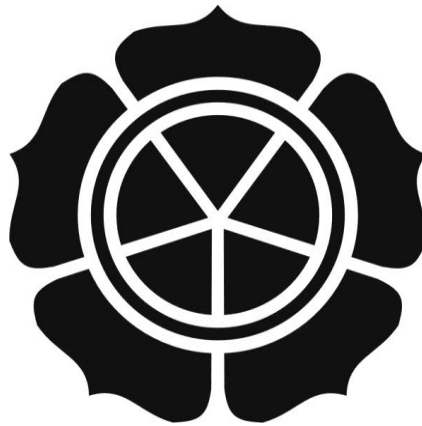


**PERANGKAT LUNAK BANTU DRAFT PICKING DOTA UNTUK AS  
OUR WISH (AOW) DOTA COMMUNITY**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fikri Hailal**

**10.11.3710**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANGKAT LUNAK BANTU DRAFT PICKING DOTA UNTUK AS  
OUR WISH (AOW) DOTA COMMUNITY**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Fikri Hailal**

**10.11.3710**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANGKAT LUNAK BANTU DRAFT PICKING DOTA UNTUK AS  
OUR WISH (AOW) DOTA COMMUNITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fikri Hailal**

**10.11.3710**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANGKAT LUNAK BANTU DRAFT PICKING DOTA UNTUK AS  
OUR WISH (AOW) DOTA COMMUNITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fikri Hailal**

**10.11.3710**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 9 Mei 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 26 Mei 2014

**KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS SEBELA MARET  
YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK.190302001**

## PERNYATAAN

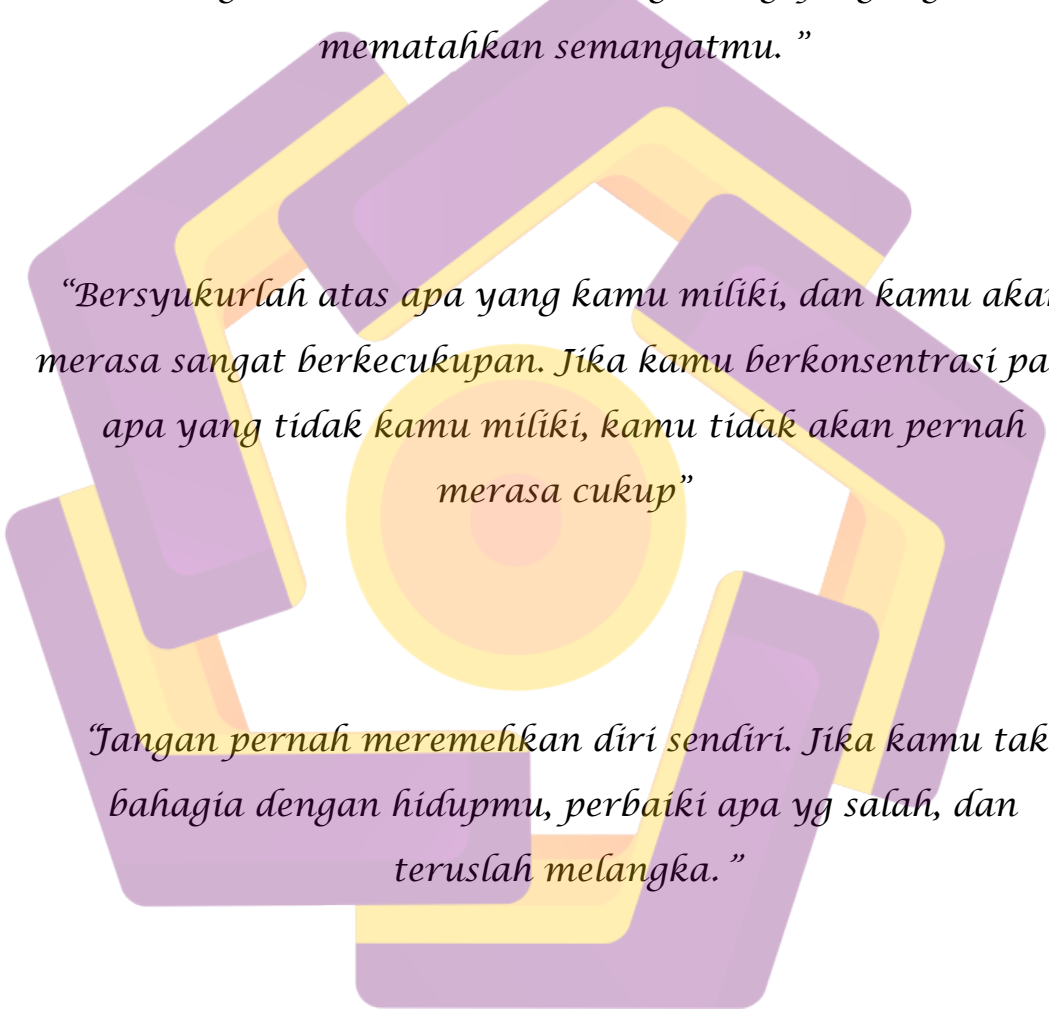
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Mei 2014

Fikri Hailal  
NIM 10.11.3710

## MOTTO

*“ Percayalah akan kemampuan dirimu sendiri, itu akan menghindarkanmu dari orang-orang yang ingin mematahkan semangatmu. ”*



*“Bersyukurlah atas apa yang kamu miliki, dan kamu akan merasa sangat berkecukupan. Jika kamu berkonsentrasi pada apa yang tidak kamu miliki, kamu tidak akan pernah merasa cukup”*

*“Jangan pernah meremehkan diri sendiri. Jika kamu tak bahagia dengan hidupmu, perbaiki apa yg salah, dan teruslah melangka.”*

*“ Hidup adalah milikmu, kamu sendiri yang menentukan baik buruk, dan kamulah yang memimpin dirimu sendiri, buka orang lain ”*

## PERSEMBAHAN

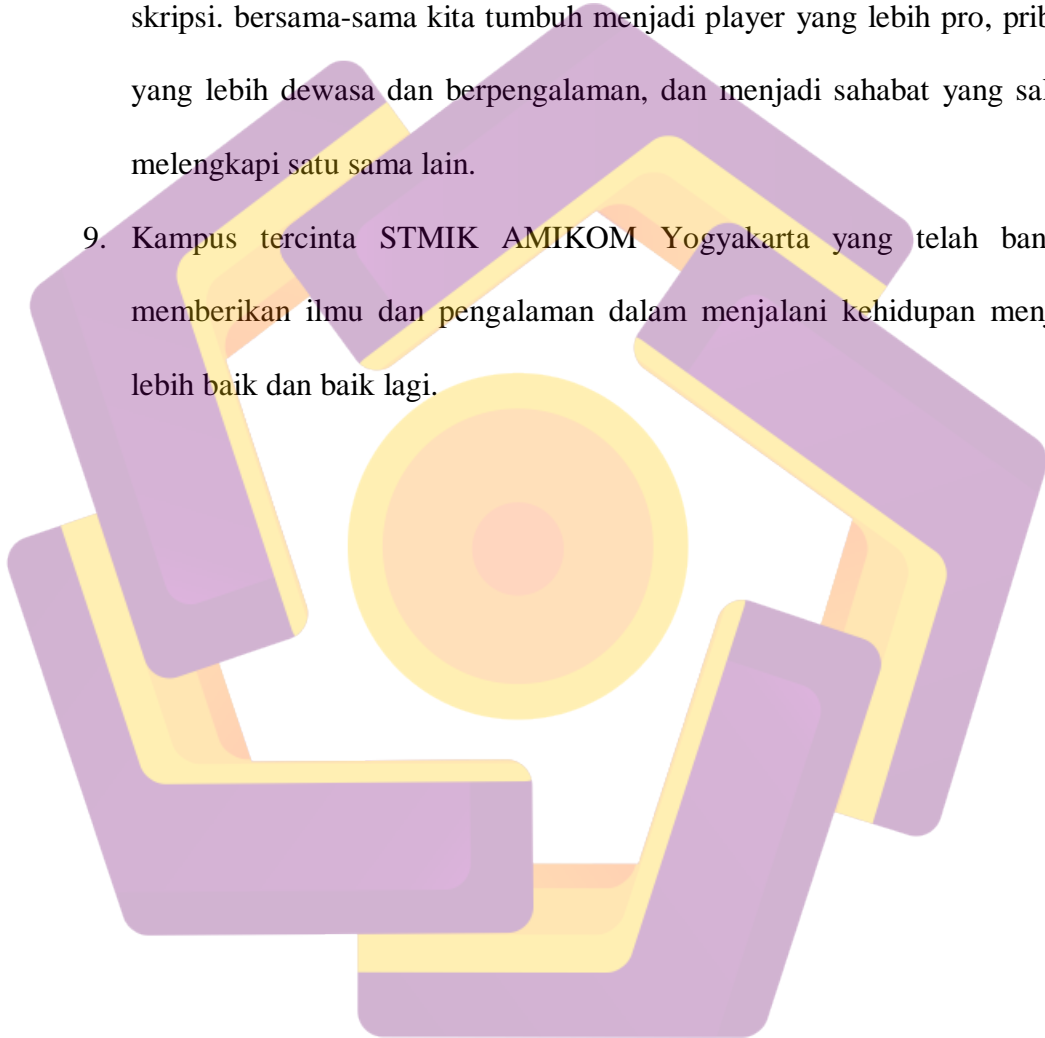
Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang maha memiliki atas segala sesuatu yang ada didunia ini. yang atas ridho dan kuasa-NYA skripsi ini dapat saya selesaikan.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang.
3. Kedua orang tua saya, Bapak Taufik dan Ibu RR.Sulastri yang selalu mendidik, membimbing, melatih dan mengajarkan hal yang baik-baik kepada saya serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wahid Hartomo yang memiliki andil sangat besar dalam penulisan naskah skripsi, sehingga skripsi saya dapat selesai tepat pada waktunya
5. Rio Fitriatmojo dan Deby yang menemaniku main PES jika saya sedang pusing mengerjakan skripsi. dan saya selalu menang.
6. Rio Damarjati (orang yang ngakunya paling pro pada saat bermain legion, padahal tidak) yang meminjami saya baju, jas dan sepatu pada saat pendadaran.
7. Teman-teman yang datang pada saat pendadaran saya, Wahid, Rio (MAKLAR), Wico, Rahmat Hidayat dan Fuad, semangat dan dorongan

dari mereka yang membuat saya dapat menjawab pertanyaan yang diajukan penguji.

8. Teman-teman as our wish (AOW) yang membantu saya dalam mengumpulkan informasi dan data yang berguna dalam penyusunan skripsi. bersama-sama kita tumbuh menjadi player yang lebih pro, pribadi yang lebih dewasa dan berpengalaman, dan menjadi sahabat yang saling melengkapi satu sama lain.
9. Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman dalam menjalani kehidupan menjadi lebih baik dan baik lagi.





## KATA PENGANTAR

ASSALAMUALAIKUM WR. WB.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “PERANGKAT LUNAK BANTU DRAFT PICKING DOTA UNTUK AS OUR WISH (AOW) DOTA COMMUNITY” dapat selesai dengan penuh perjuangan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi stmik amikom yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu (s1) dan memperoleh gelar sarjana komputer.

Dalam menyusun skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, mm., selaku ketua stmik amikom yogyakarta.
2. Sudarmawan, mt, selaku ketua jurusan s1 teknik informatika stmik amikom yogyakarta.
3. Hanif al-fatta, m.kom yang sudi meluangkan waktu di sela – sela kesibukannya sebagai kajar untuk membimbing dan mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini
4. Bapak ibu dosen stmik amikom yogyakarta yang selama masa pendidikan telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Teman-teman s1 ti 03 angkatan 2010 yang telah memberikan motivasi dan bersama-sama menempuh pendidikan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman – teman aow yang membantu penulis dalam mengumpulkan data dan informasi untuk skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Wassalamualaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Mei 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

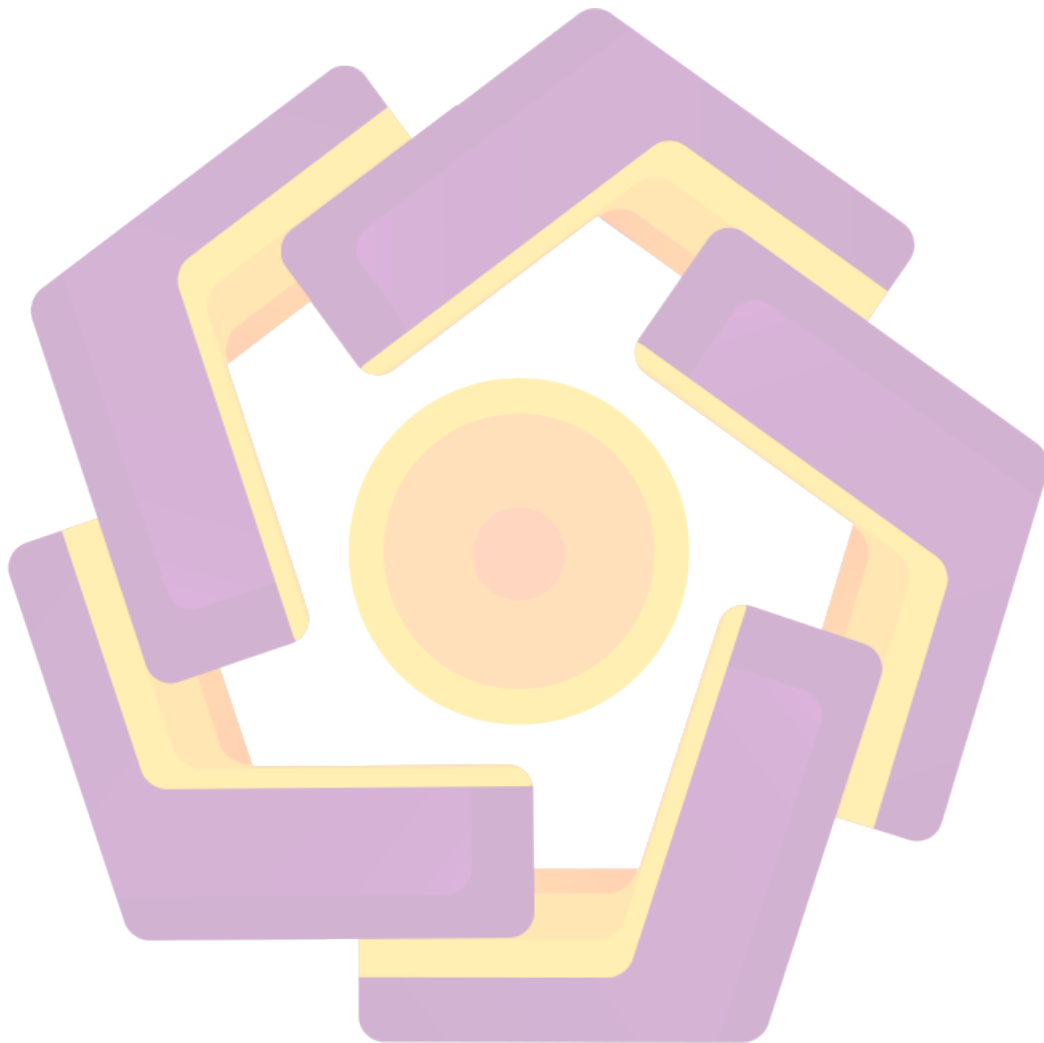
|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL .....              | i        |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....        | ii       |
| HALAMAN PENGESAHAN .....         | iii      |
| PERNYATAAN .....                 | iv       |
| MOTTO.....                       | v        |
| PERSEMBAHAN.....                 | vi       |
| KATA PENGANTAR .....             | viii     |
| DAFTAR ISI .....                 | x        |
| DAFTAR TABEL .....               | xv       |
| DAFTAR GAMBAR .....              | xvi      |
| INTISARI.....                    | xviii    |
| ABSTRACT.....                    | xix      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>   | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah ..... | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....        | 3        |
| 1.3 Batasan Masalah.....         | 4        |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....       | 4        |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 1.5   | Manfaat Penelitian.....  | 5         |
| 1.6   | Metode Penelitian.....   | 5         |
| 1.7   | Sistematika Penulisan.....                                       | 8         |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>                   |  | <b>10</b> |
| 2.1   | DOTA ( <i>Defense of The Ancients</i> ) 2 .....                  | 10        |
| 2.1.1   | Hero .....   | 12        |
| 2.1.2   | Role (Peran).....  | 16        |
| 2.1.3   | Game Mode.....   | 28        |
| 2.2   | Android.....   | 29        |
| 2.2.1   | Perkembangan Android .....                                       | 31        |
| 2.2.2   | Arsitektur Android.....  | 39        |
| 2.3   | Eclipse.....   | 43        |
| 2.4   | SQLite Database.....   | 44        |
| 2.4.1   | SQLite Database Browser.....                                     | 47        |
| 2.5   | Pemodelan Sistem .....   | 48        |
| 2.5.1   | Viewpoint-Oriented .....   | 49        |
| 2.5.2   | VORD ( <i>Viewpoint-Oriented Requirements Definition</i> ) ..... | 49        |
| 2.5.3   | Activity Diagram .....   | 51        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b> |  | <b>54</b> |
| 3.1   | Analisa Sistem.....  | 54        |

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 3.2   | Identifikasi Masalah .....  | 55 |
| 3.3   | Analisa SWOT .....  | 56 |
| 3.3.1 | <i>Strength</i> (Kekuatan).....                                       | 56 |
| 3.3.2 | <i>Weakness</i> (Kelemahan).....                                      | 57 |
| 3.3.3 | <i>Opportunity</i> (Peluang) .....                                    | 57 |
| 3.3.4 | <i>Threat</i> (Ancaman).....  | 57 |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....                              | 58 |
| 3.4.1 | Kebutuhan Fungsional ( <i>Fungsional Requirement</i> ) .....          | 58 |
| 3.4.2 | Kebutuhan Non-Fungsional ( <i>Non-Fungsional Requirements</i> ) ..... | 59 |
| 3.5   | Analisa Viewpoint.....  | 61 |
| 3.6   | Activity Diagram.....   | 69 |
| 3.7   | Analisa Kelemahan Hero dan Combo Hero.....                            | 73 |
| 3.7.1 | Kelemahan Hero ( <i>Weakest Against</i> ).....                        | 73 |
| 3.7.2 | Combo Hero .....  | 73 |
| 3.7.3 | Daftar <i>Weakest Against</i> dan Combo Hero.....                     | 74 |
| 3.8   | Analisa Base Stats Hero.....  | 78 |
| 3.9   | Perancangan .....   | 90 |
| 3.9.1 | Perancangan Flowchart Aplikasi.....                                   | 91 |
| 3.9.2 | Perancangan Interface.....  | 92 |
| 3.9.3 | Perancangan Database .....  | 97 |

|  |            |
|--|------------|
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>              | <b>100</b> |
| 4.1 Database SQLite.....                                     | 100        |
| 4.1.1 Pembuatan SQLite Database .....                        | 100        |
| 4.1.2 Menambahkan File SQLite Database Kedalam Eclipse ..... | 104        |
| 4.2 Implementasi Kode Program .....                          | 106        |
| 4.2.1 Halaman Splash Screen.....                             | 106        |
| 4.2.2 Halaman Menu Utama .....                               | 108        |
| 4.2.3 Halaman Menu Suggest Me .....                          | 112        |
| 4.2.4 Halaman Menu My Heroes .....                           | 121        |
| 4.2.5 Halaman Menu About.....                                | 129        |
| 4.2.6 Halaman Menu Help.....                                 | 131        |
| 4.2.7 Halaman Menu Exit.....                                 | 133        |
| 4.2.8 Database Connector.....                                | 135        |
| 4.3 Uji Coba Program.....                                    | 141        |
| 4.4 Uji Coba Sistem .....                                    | 149        |
| 4.4.1 Uji Coba Kebutuhan Sistem.....                         | 150        |
| 4.5 Manual Instalasi .....                                   | 150        |
| 4.6 Hasil Instalasi Pada Beberapa Device .....               | 153        |
| 4.7 Pemeliharaan Sistem .....                                | 154        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                   | <b>155</b> |

|                             |                  |            |
|-----------------------------|------------------|------------|
| 5.1                         | Kesimpulan ..... | 155        |
| 5.2                         | Saran .....      | 155        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                  | <b>157</b> |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....            | 59  |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Pc.....         | 60  |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Smartphone..... | 61  |
| Tabel 3.4 Viewpoint Template (User).....            | 63  |
| Tabel 3.5 Service Template (Suggest Me).....        | 64  |
| Tabel 3.6 Service Template (My Hero).....           | 65  |
| Tabel 3.7 Service Template (Help).....              | 66  |
| Tabel 3.8 Service Template (About).....             | 67  |
| Tabel 3.9 Service Template (Exit).....              | 68  |
| Tabel 3.10 Daftar Weakest Dan Combo Hero.....       | 74  |
| Tabel 3.11 Tabel Base Stats Earthshaker.....        | 79  |
| Tabel 4.1 Pengujian Black Box Splash Screen.....    | 143 |
| Tabel 4.2 Pengujian Black Box Menu Utama.....       | 144 |
| Tabel 4.3 Pengujian Black Box Menu Suggest Me.....  | 145 |
| Tabel 4.4 Pengujian Black Box Menu My Heroes.....   | 146 |
| Tabel 4.5 Pengujian Black Box Menu About.....       | 147 |
| Tabel 4.6 Pengujian Black Box Menu Help.....        | 148 |
| Tabel 4.7 Instalasi As Our Draft Pada Device.....   | 153 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1 Hierarki Sudut Pandang .....       | 62 |
| Gambar 3.2 <i>Suggest Me Activity</i> .....   | 69 |
| Gambar 3.3 <i>My Hero Activity</i> .....      | 70 |
| Gambar 3.4 <i>Help Activity</i> .....         | 71 |
| Gambar 3.5 <i>About Activity</i> .....        | 72 |
| Gambar 3.6 <i>Exit Activity</i> .....         | 72 |
| Gambar 3.7 Flowchart Aplikasi.....            | 92 |
| Gambar 3.8 Interface Main Menu .....          | 93 |
| Gambar 3.9 Interface Menu Suggestme.....      | 94 |
| Gambar 3.10 Interface Menu My Hero.....       | 95 |
| Gambar 3.11 Interface Menu Help .....         | 96 |
| Gambar 3.12 Interface Menu About.....         | 97 |
| Gambar 3.13 Perancangan Database SQLite ..... | 98 |
| Gambar 2. 1 DOTA 2 Valve .....                | 10 |
| Gambar 2. 2 DOTA 2 Hero.....                  | 12 |
| Gambar 2.3 Hero Agility.....                  | 14 |
| Gambar 2.4 Hero Intellegent .....             | 15 |
| Gambar 2.5 Hero Strength .....                | 15 |
| Gambar 2.6 Logo Android .....                 | 30 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.7 Android Versi 1.5 Cupcake .....                | 32 |
| Gambar 2.8 Android Versi 1.6 Donut .....                  | 33 |
| Gambar 2.9 Android Versi 2.0 Eclair .....                 | 34 |
| Gambar 2.10 Android Versi 2.2 Froyo .....                 | 35 |
| Gambar 2.11 Android Versi 2.3 Gingerbread .....           | 35 |
| Gambar 2.12 Android Versi 3.0/3.1 Honeycomb.....          | 36 |
| Gambar 2.13 Android Versi 4.0 Ice Cream Sandwich .....    | 37 |
| Gambar 2.14 Android Versi 4.1 Jelly Bean .....            | 38 |
| Gambar 2.15 Android Versi 4.4 Kitkat .....                | 38 |
| Gambar 2.16 Arsitektur Android .....                      | 39 |
| Gambar 2.17 Eclipse Indigo .....                          | 43 |
| Gambar 2.18 Artitektur Rdbms Lain .....                   | 46 |
| Gambar 2.19 Artitektur Sqlite .....                       | 46 |
| Gambar 2.20 Sqlite Database Browser .....                 | 47 |
| Gambar 2.21 Hierarki Sudut Pandang Sistem Atm .....       | 50 |
| Gambar 2.22 Viewpoint Template Dan Service Template ..... | 51 |
| Gambar 2.23 Contoh Activity Diagram.....                  | 53 |

## INTISARI

Sejalan dengan perkembangan media informasi yang begitu cepat, kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat dan kompleks. dewasa ini aplikasi berbasis android semakin diminati dikalangan pengguna elektronik. kesempatan tersebut dimanfaatkan beberapa orang bahkan perusahaan untuk berlomba-lomba menciptakan aplikasi android yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna android.

Dota 2 merupakan game yang sedang naik daun dikalangan pecinta game online. sejak resmi diluncurkan valve pada tahun 2011 lalu, pecinta game ini meningkat sangat pesat. pertandingan dota 2 International yang diikuti tim-tim elite dunia, menginspirasi para pemain dota 2 untuk membentuk tim-tim baru. sejalan dengan hal tersebut, kompetisi dota 2 regional terus bermunculan sebagai ajang pembuktian tim dota 2 yang terbaik. setiap tim dota 2 memiliki strategi pemilihan hero-nya masing-masing, proses draft picking pada saat kompetisi dota 2 merupakan tahap yang kritis dan sangat penting. kebutuhan akan informasi draft picking menjadi hal yang mutlak diketahui setiap player dota 2 untuk menopang kemampuan bermain tiap player.

Strategi draft picking dota 2 dapat diterapkan kedalam aplikasi android yang memudahkan player dalam pencarian informasi strategi draft pick, tidak hanya memudahkan player, aplikasi draft picking dapat menampilkan hero/character yang mana dapat digunakan untuk melawan hero/character yang dipilih oleh lawan. aplikasi mobile ini dibuat untuk memfasilitasi para pemain dota 2 dalam proses draft picking.

**Kata Kunci:** DOTA 2, Draft Picking, Valve,

## ABSTRACT

*In line with information media development growth so fast, the human need for more frequent and complex information. recently, android-based applications are increasingly in demand among the electronically users.*

*Dota 2 is a game that on the rise among game lovers. since valve was officially launched in 2011, the fans of this game are increased rapidly. dota 2 international championship followed by the world elite teams, inspired all dota 2 players around the world to creating his own team and participating in regional championship to find which team are greatest. every team has different draft picking strategi with others. draft picking process is critical step and very important. every single players must have enough knowledge about information of draft picking strategi to sustain his gaming ability.*

*Draft picking strategy can be implemented into android application that facilitate player to find information about draft picking strategi. beside facilitate the player about information draft picking, the application can display a hero/character that can be used to fight against the enemy hero picked. this mobile application is made to facilitate the dota 2 players in the draft picking process*

**Keyword:** DOTA 2, Draft Picking, Valve,