BAB I
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Permainan game online telah mengalami perkembangan yang pesat , perkembangan tersebut meliputi system permainan, *genre* permainan maupun perangkat permainan. Hal tersebut tidak luput dari dampak majunya teknologi komputasi hingga pada saat ini game online dapat disajikan hanya dengan menggunakan perangkat ponsel pintar.

Dalam perkembangannya permainan game online sendiri telah memasuki babak baru yang saat ini disebut dengan E-Sport atau electronic sport. Pesatnya perkembangan game online sendiri menjadikan adanya budaya baru dalam siklus permainan game online sepertihalnya adanya sistem turnamen yang dimana hal tersebut diadopsi dari permainan konvensional [1].

Adanya budaya turnamen tersebut akhirnya menjadikan para pengembang game berlomba untuk membuat suatu kompetisi untuk menaikan eksistensi dari game yang dibuat [2]. Dari adanya hal tersebut menimbulkan permasalahan baru yang dimana setiap game memiliki pengkategorian turnamen tersendiri sehingga hal tesebut menghambat para pengembang game maupun partisipan dari game tersebut untuk memilah kategori dari setiap game yang akan diikuti dalam kompetisi yang diadakan.

Permasalahan dalam pengkategorian pendaftaran E-Sport juga dirasakan oleh MLC Kalijagaa selaku event organizing tournament yang dalam pekerjaannya yaitu melakukan pelaksanaan event tournament Mobile Legend bersekala nasional sering menemukan kendala dalam proses pendaftaran. Dimana pendaftaran sendiri masih menggunakan platform google form dengan fitur terbatas sedang dalam pendaftaran turnamen khususnya E-Sport Mobile legend. Mengingat game online tersebut merupakan salah satu game online dengan jumlah user pemain terbanyak diantara mobile E-sport lainnya [3] maka diperlukanlah platform pribadi dengan berbagai fitur tersendiri yang dapat melakukan pendaftaran berdasarkan pengkategorian yang disesuaikan dengan game Mobile legend.

Dari beberapa permasalahan yang telah dijelaskan, maka pada penelitian kali ini peneliti ingin melakukan sebuah Rancangan bagaimana sebuah website yang di harapkan dapat berguna dengan baik untuk para pemain E-sport. Menggunakan metode perancangan perangkat lunak berbasis website pada studi kasus MLC Kalijaga selaku event organizer turnamen game.

Pentingnya penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendekatan metode perancangan perangkat lunak pada pendaftaran turnamen dalam sebuah website, dalam hal ini adalah Mobile Legends.

1. 2 Perumusan masalah

Bedasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat rekayasa perangkat lunak yaitu sistem informasi berbasis website untuk pendaftaran turnamen game Mobile Legends yang telah dikategorikan dan memiliki fitur tambahan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan SQL yang mampu mengelola pelaksanaan turnamen yaitu pendaftaran, pengumuman, dan pendaftaran ulang.

1. 3 Tujuan Penelitian

Agar pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah dan agar langkah pemecahan masalah tidak menyimpang, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem ini dibatasi hanya untuk game Mobile Legends
2. Website nantinya akan menampilkan pengumuman, pendaftaran, dan status pendaftaran serta tambahan fitur seperti kontak saran.
3. Proses pendaftaran dilakukan dengan memanfaatkan objek penelitian yaitu MLC Kalijaga selaku event organizing .
4. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP, HMTL, CSS dan SQL.
5. Website nantinya akan menggunakan framework ralafel yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dari MLC Kalijaga selaku event organizing turnamen.

1. 4 Batasan Masalah

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini bermaksud sebagai media pembantu dalam pelaksanaan pendaftaran yang dilakukan oleh MLC Kalijaga selaku event organizing serta kedepannya dapat dijadikan salah satu bentuk pengembangan dari system informasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan pendaftaran turnamen online game Mobile Legends untuk tim yang akan mengikuti turnamen online di Indonesia.
2. Mempermudah sistem pendaftaran turnamen yang dilakukan oleh panitia turnamen .

1. 5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari pendaftaran turnamen ini adalah sebagai berikut:

1. Bermanfaat kepada player atau tim yang mengikuti turnamen online
2. Menghimpun dan mempermudah pengelolaan data pemain

1. 6 Metode Penelitian

Metode dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data guna mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam skripsi ini yaitu, Studi pustaka metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi dari berbagai sumber seperti buku, internet, karya ilmiah maupun sumber lain yang berhubungan dengan *Pengumpulan Data* dan *pendaftaran* yang dapat menjadi acuan dalam penyusunan dan penulisan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

Pada Tahap ini dilakukan analisis untuk pembuatan sistem sebagai berikut:

1. Analisis Kelemahan Sistem dengan SWOT *(Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats)*.
2. Analisis Kebutuhan Sistem
   a. Analisis Kebutuhan Fungsional

      Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

   b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

      Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan penulis menggunakan metode sistem flowchart yang mana tahap demi tahap proses pembuatan website.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode ini digunakan untuk merancang prototipe yang akan dibuat dan menganalisis kebutuhan, merancang prototipe, mengevaluasi hasil prototipe, dan mengembangkan prototipe sehingga produk atau sistem dapat dilihat dari bentuk dan fungsi sistem.

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode pengujian ini penulis melakukan uji coba dengan metode Black Box dan White Box terhadap website agar diketahui apakah sudah berjalan sesuai ketentuan.

1. 7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka atau interface serta rancangan penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan untuk membangun penelitian lebih lanjut agar semakin baik