

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Defense Of The Ancient 2 (Dota 2) merupakan *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirilis oleh VALVE pada tahun 2012, *game* Dota 2 dimainkan oleh 2 team dimana masing – masing team terdiri dari 5 orang pemain, dimana setiap team bertanding untuk menghancurkan ancient lawan untuk memenangkan *game* tersebut. *Game* Dota 2 menuntut para pemainnya untuk berpikir dan memutuskan tindakan yg cepat dan tepat agar dapat memenangkan pertandingan karena *game* ini bergenre *Real-Time Strategy* (RTS).

Game Multiplayer Online Battle Arena ini menjadi salah satu *game* yang sangat di gemari oleh banyak kalangan, khususnya para remaja dan anak-anak. Di Indonesia sendiri pemain Dota 2 mencapai 4,79 juta pemain. Banyak dari pemain sudah memiliki pengalaman bermain dari *game* Dota 1 , *League of Legend*, *Heroes of Newerth* maupun *game* RTS lainnya, namun masih banyak juga pemain-pemain pemula yang belum mempunyai pengalaman mencoba untuk bermain *game* ini.

Sayangnya, panduan tentang *game* Dota 2 untuk pemula saat ini hanya berupa tulisan-tulisan.gambar atau *video* yang kurang menarik sehingga banyak pemain akan merasa bosan dengan hanya melihat tulisan atau *video* saja. Pemain juga akan kesulitan untuk mendapatkan panduan dalam bahasa Indonesia baik di *video* maupun *guide* petunjuknya. Biasanya pemain hanya menemukan *videonya*

saja tetapi tidak ada *guide* petunjuknya atau sebaliknya. Mereka akan kebingungan saat bermain langsung melawan player lain jika hanya melihat *video* atau petunjuk *guidenya* saja yang kebanyakan berbahasa Inggris.

Dilihat dari data tersebut maka dilakukannya sebuah “Pembuatan Aplikasi “*Guide and strategy dota 2*” Untuk Pemain Pemula Dengan Adobe Flash” yang mana tujuannya adalah untuk dapat membantu para pemain pemula atau “*Newbie*” supaya dapat bermain dengan baik , dimana di dalam aplikasi ini akan disediakan informasi, strategi maupun tips & trick.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas , dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana membuat aplikasi *Guide and strategy dota 2* yang mudah dipahami untuk pemain pemula?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak melenceng jauh dari tujuan maka ada batasan ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini :

1. Aplikasi ini dibuat dengan Adobe Flash.
2. Ditujukan untuk pemain Dota 2 khususnya bagi pemula.
3. Aplikasi ini berisi informasi tentang *Hero*, *Item*, tips dan strategi di dalam Dota 2.
4. *Video* yang ditampilkan adalah tips , strategi serta *Hero* yang berjumlah 15 *Hero* dengan tingkat kesulitan paling mudah.

5. Aplikasi ini dibuat berdasarkan patch 7.06.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi *Guide and strategy dota 2* untuk pemula.
2. Membuat pemain pemula memahami *hero, item* dan strategi bermain Dota 2.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma 3 Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain :

1. Memahami lebih dalam tentang Adobe Flash , Corel Draw, Adobe Premiere .
2. Memberi informasi bagi pemain pemula untuk lebih memahami cara bermain Dota 2.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. *Study Literatur*

Mencari Informasi di internet tentang *game* Dota 2.

2. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan untuk merancang desain tampilan aplikasi dan konten aplikasi yang akan dibuat.

3. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan aplikasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat, apakah semua konten sudah bisa ditampilkan atau belum.

5. *Implementasi*

Pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi terhadap pemain pemula maupun pemain profesional, apakah aplikasi ini sudah layak dan sudah bisa digunakan untuk pemain baru dalam mempelajari dasar bermain Dota 2.

6. *Evaluasi*

Pada tahap ini dilakukan perbandingan terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan tutorial yang sudah ada di dalam Dota 2

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bersisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bersisi tentang teori – teori dari berbagai aspek yang akan digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori khusus maupun teori umum.

BAB III : PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini, menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antarmuka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap desain, *implementasi* desain, hasil *testing* dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara *komulatif, kuantitatif* atau secara *statistik*.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang akan berguna untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.