

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dota 2 adalah sebuah permainan multiplayer yang di kembangkan *valve corporation*, *Game Dota 2* dimainkan oleh 2 team yang beranggotakan 5 pemain, dimana setiap *team* wajib menghancurkan *ancient* lawan untuk memenangkan pertandingan tersebut. *Game Dota 2* merupakan *game* pemikat adrenalin bagi para pemainnya karena *game* ini bergenre *Real-Time Starategy* (RTS), pemain dituntut harus dapat memutuskan tindakan yang tepat dan secepatnya jika ingin memenangkan pertarungan didalam *game*.

Dalam permainan Dota 2 dimana setiap pemain melakukan proses *draft hero* terlebih dahulu, setiap pemain wajib memilih *hero* yang sesuai dengan kebutuhan *team*, proses pemilihan *hero* sangatlah penting dan merupakan strategi dasar dalam permainan Dota 2, jika salah satu pemain didalam *team* memilih *hero* yang tidak sesuai dengan kebutuhan *team*, *team* biasanya mengalami kesulitan saat menghadapi *team* lawan dan kemungkinan besar mendapatkan kekalahan. Dengan pemilihan *hero* yang sesuai dengan kebutuhan *team* untuk meng *counter* lawan maka akan mempermudah *team* dalam melancarkan strategi pada saat pertandingan.

Peamin Dota 2 mempunyai kendala perihal pemilihan *draft hero*, karena tidak semua pemain memiliki pengetahuan untuk meng *counter hero* lawan

sehingga banyak pemain Dota 2 yang tidak memilih *hero* sesuai kebutuhan *team* dan *team* pun mengalami kesulitan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penyusun berusaha merancang aplikasi berbasis *android* disesuaikan dengan kebutuhan para pemain Dota 2. Penyusun juga ingin memberikan saran untuk mengcounter *hero* dalam pemilihan *hero* kepada pemain Dota 2 di setiap pertandingannya. Aplikasi tersebut yaitu Analisis Dan Perancangan *Draft Team Dota 2 Berbasis Android*. Aplikasi ini diharapkan mampu memudahkan dalam mempelajari pemilihan *hero* dalam permainan Dota 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, “Bagaimana merancang aplikasi mobile yang memberikan informasi berupa rekomendasi kepada pemain dalam melakukan pemilihan *hero* dengan tepat sesuai kebutuhan *team* pada saat bermain Dota 2”

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis, maka ruang lingkup pembuatan aplikasi ini antara lain

1. Aplikasi ini berjalan di sistem Operasi Android.
2. Aplikasi Android ini dapat dijalankan pada Android versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*.
3. Aplikasi ini ditujukan kepada para pemain *game* Dota 2
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Xampp, codeigniter, Sublime text 2 dan Android Studio beserta SDK android nya.

5. Jumlah hero yang akan dibahas pada aplikasi ini sesuai dengan *Update* terakhir Dota 2 tanggal 16 Desember 2015 yaitu berjumlah 111 hero.
6. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan data dan gambar dari masing-masing *hero* tanpa meliputi *gameplay* yang bersifat *video* maupun *audio*.
7. *User* hanya bisa melihat data di aplikasi, dan untuk proses *input*, *edit*, *delete* dan *update* data dilakukan oleh admin melalui *web service*.
8. Aplikasi ini berjalan secara *online* pada perangkat *mobile* dengan *system* operasi Android.
9. Data diambil dari situs resmi *dota2.com* dengan ketentuan hero level 1 tanpa tambahan item.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Membuat aplikasi Analisis Dan Perancangan *Draft-Team* Dota 2 Berbasis *Android* untuk para pemain baru agar dapat memilih *hero* sesuai dengan kebutuhan *team*.
2. Sebagai media penyedia informasi untuk pemain Dota 2 mengenai kelebihan dan kelemahan dari masing-masing hero terutama untuk pemain baru.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mempelajari pemilihan *hero* yang digunakan oleh para pemain professional Dota 2.
2. Sebagai pengembangan teknologi aplikasi *mobile* (Andorid) menggunakan software Android Studio dan Database MySQL.

1.6 Metode Penelitian

Dalam Dalam penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-metode untuk mempermudah dalam menganalisis dan merancang aplikasi Draft Team Dota 2, metode yang digunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknis pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat secara langsung pertandingan Dota 2 masing – masing *hero* yang dimainkan oleh pemain – pemain profesional di turnamen Dota.

2. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara langsung dengan pemain Dota 2 baik yang sudah Profesional maupun pemain baru mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, dan mendapatkan referensi dari buku, *literature* majalah, jurnal, dokumen yang relevan, *website*, CD atau DVD yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan tahapan dalam merancang proses yang terjadi didalam sistem, serta relasi yang terdapat dalam *Database*. Perancangan UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan proses yang terjadi didalam sistem dan merancang *Interface*, untuk membuat tampilan sistem bagi pengguna.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengembangan Software Development Life Cycle (SDLC) adapun tahapan dalam pengembangan system :
 1. Analisis Sistem (System Analisis).
 2. Perancangan Sistem (System Design).
 3. Implementasi Sistem(System Implementation).
 4. Percobaan Sistem (System Testing)
 5. Operasi dan Perawatan system (System Operation and Maintenance).

1.6.4 Metode Testing

Merupakan tahapan untuk menguji coba sistem aplikasi penulis menggunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan laporan skripsi. Adapun sistematika penulisan pada laporan perancangan aplikasi sistem pakar ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tahapan implementasi dan pengujian yang merupakan tahap yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian, analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari hasil penulisan dan saran yang dapat menjadi masukan bagi perusahaan dan penelitian selanjutnya.

