

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Defense Of The Ancient (DOTA) yang awal mula diketahui dan pertama kali dibuat sebagai peta kustom untuk Warcraft III. Dari sana, DOTA melahirkan genre Action Real Time Strategy (RTS). Diawali dari Warcraft III, dan menuju ke lebih baik lagi yaitu DOTA 1 dan sekarang ini dengan dirilisnya pada tahun 2012 yang lalu, telah berubah menjadi DOTA 2. Sebuah video game Multiplayer online Battle Arena (MOBA), yang dirilis oleh Valve Corporation pada tahun 2012. Menurut Valve ditahun 2012 pada awal direleasenya dota 2, pemain yang aktif didota 2 hanya mencapai antara 718-867 orang di seluruh dunia [Valve, 2012]. Valve kembali menghadirkan kejutan baru, Salah satu game andalannya yaitu DOTA 2. Jumlah pemain dota 2 menurut data dari valve sudah mencapai angka lebih dari 10 juta pemain, dengan demikian, dota 2 berhasil menempati posisi ke-2 untuk game MOBA dengan jumlah pemain terbanyak, setelah League of Legends.

Menurut data dari dota2.com sekarang jumlah pahlawan (Hero) dalam permainan dota 2 telah tercapai sebanyak 110 pahlawan, dan telah dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu jumlah hero STRENGTH ada 36 hero, jumlah hero AGILITY ada 34 hero, dan jumlah hero INTELLIGENCE ada 40 hero. Jadi, total semuanya 110 hero yang telah ada untuk tahun 2015 ini, dari 110 hero tersebut ada 17 dari mereka adalah pahlawan perempuan. Game dota 2 juga sangat populer

di Indonesia baik di kalangan gamer amatir maupun profesional. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan "TAHTA" musuh.

Telah dilihat dari data diatas pemain baru untuk game dota 2 ini terus meningkat setiap tahunnya, ini menunjukkan bahwa game dota 2 sangat laris dan sangat banyak digemari oleh banyak orang. Dilihat dari data tersebut maka dilakukannya sebuah "Perancangan Dan Implementasi Guides Dota 2 Untuk Profesional Berbasis Android", yang mana tujuannya adalah untuk membantu para gamers amatir menuju ke tingkat yang profesional, dimana di aplikasi ini nanti akan disediakan sebuah informasi rule in game maupun out game dari DOTA 2, atau syarat-syarat untuk menjadi seorang gamers profesional, dan menjelaskan apa saja yang dibutuhkan oleh seorang gamers. Maka dari latar belakang ini dibuatlah sebuah aplikasi berbasis android untuk profesional, Sehingga mempermudah Pemain dota 2 yang baru bergabung untuk memahami dan mengerti dengan cepat cara bermain didalam game dota 2 dan memberikan informasi resmi atau rule dari ieSpa indonesia untuk menjadi professional gamers.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

Bagaimana memberikan informasi melalui perangkat bergerak berbasis android, yang dimana nanti dalam aplikasi yang di terapkan akan memberikan informasi resmi dari Indonesia e-Spot Association (ieSpa) indonesia bagi para gamers amatir untuk membantu mereka menuju ke jenjang profesional.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Tugas Akhir ini dibuat agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka ditentukan pembatasan masalah yang dibahas pada Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Pembuatan Aplikasi Guides DOTA 2 menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan Eclipse for Android Developers.
2. Aplikasi dirancang untuk dapat dijalankan pada perangkat Android, minimal pada android versi 4.1
3. Lingkup kerja sistem adalah perangkat bergerak yang menggunakan sistem operasi Android.
4. Guide DOTA 2 yang akan diterapkan dalam aplikasi yaitu guides setiap hero yang ada di dalam Game Dota 2 dan Guide untuk menjadi gamers professional.
5. Aplikasi Guides untuk DOTA 2 ini memberikan informasi recommended barang atau item yang harus di beli pada saat awal mula bermain
6. Aplikasi Guides DOTA 2 ini juga memberikan informasi dari hero-hero yang terdapat didalam permainan
7. Aplikasi Guides DOTA 2 ini juga akan memberikan recommended skill yang harus di naikkan dari level 1-25
8. Aplikasi Guide Dota 2 yang di rancang ini sepenuhnya menggunakan Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi perangkat bergerak berbasis android yang memberikan informasi resmi mengenai rule atau aturan didalam permainan dota 2 untuk menjadi professional gamers.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat Aplikasi Android Guides DOTA 2 untuk pemula berbasis perangkat bergerak.
3. Membuat para pemain DOTA 2 mengetahui syarat dan aturan wajib untuk menjadi gamers profesional, dan bisa ikut serta dengan baik di dalam pertarungan profesional Game DOTA 2.
4. Dapat membantu para pemain Dota 2 yang baru bergabung.
5. Dapat membantu player DOTA 2 untuk menjadi Profesional gamers.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu:

a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan aplikasi guides DOTA2 berbasis android dengan mengadakan percakapan langsung dengan pihak Indonesia e-Spot Association (ieSpa) Yogyakarta, dan juga para gamers DOTA 2, khususnya wilayah Yogyakarta.

b. Studi Pustaka

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui internet, buku maupun jurnal, sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan serta sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c. Observasi

Metode Observasi atau pengamatan merupakan salah satu metode pengumpulan data atau fakta yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap masalah.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis yang akan dilakukan untuk melakukan perancangan dan implementasi guide dota 2 ini adalah SWOT. (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)
2. Analisis Kebutuhan Sistem
 - a) Analisis kebutuhan fungsional

- b) Analisis kebutuhan non fungsional

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem dilakukan setelah data diperoleh dan analisa terhadap data yang didapat telah dilakukan. Sistem yang akan dibuat dirancang terlebih dahulu, seperti desain antarmuka, desain struktur basis data, diagram use case, diagram sequence, dan diagram kelas. Pada tahap ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini akan dilakukan pembuatan sistem dengan menggunakan metode *SDLC* dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Perancangan Cepat
3. Membangun Prototyping
4. Evaluasi Prototyping
5. Perbaikan Prototyping

1.5.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem atau aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan *White-Box testing* dan *Black-Box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini akan disusun menurut sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, langkah-langkah pengembangan system aplikasi, dan pemahaman mengenai Android, Java, PHP, MySQL, JSON dan SQLite.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III meliputi identifikasi kebutuhan sistem, penentuan fitur, pembuatan diagram-diagram UML yang menjadi cetak biru perancangan dari aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai hasil dari implementasi pembuatan aplikasi serta pengujian guna mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja dengan baik sesuai dengan perancangan yang dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan tentang aplikasi yang dibuat serta memberikan saran yang sekiranya berguna untuk pengembangan aplikasi tersebut selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

