

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara berkembang, jadi masyarakat dan pemerintah menghadapi banyak tantangan. Indonesia adalah negara yang makmur karena rakyat bisa bersaing dan berkolaborasi dengan orang-orang dari Negara lain untuk berpromosi Indonesia. Salah satu potensial Indonesia dibidang *esports* dapat digunakan untuk menghadapi bonus demografis. Tim e-sports Indonesia Bigetron Esports dengan logo robot merah. Bigetron Red Aliens adalah nama yang dihormati di bidang seluler *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) yang sangat kompetitif karena mendapatkan dominasi dunia setelah memenangkan kejuaraan PMCO 2019.

Industri game akan terus tumbuh, berkembang, berinovasi dan menarik investasi yang berguna. Pendapatan industri global ini pada akhirnya akan melampaui angka miliaran dolar. Terdapat 25 % dari total penduduk Indonesia yang berpartisipasi didunia *esports* ada sekitar 43 juta penduduk. Pemerintah Indonesia mendukung *esports* dalam berbagai cara kompetisi kelas satu, asosiasi *esports* resmi telah didirikan, dan itu legal *esports* adalah salah satu olahraga yang diakui, namun menurut hasil survey yang dilakukan oleh Start-Up Numeta pada tahun 2019 69% dari 145 responden. Dari hasil survei tersebut disebutkan, beberapa responden alasan untuk masalah ini adalah *esports* itu sendiri belum dipertimbangkan kebanyakan orang tua adalah karir yang bagus, begitu banyak anak muda dan keluarganya keberatan karena ikut *esports*, jadi calon atlit atau tidak dapat menemukan tim *esports* disebabkan oleh kurangnya tekad untuk menjadi pemain *esports* gangguan dari keluarga bahkan membutuhkan pengunduran diri di *esports*. Hal-hal tersebut dapat menghambat pembangunan Indonesia, hal ini juga dapat mencegah Indonesia menghadapi tantangan bonus demografi.

Penulis melakukan penelitian karena adanya penggemar yang kurang mengetahui informasi terbaru dari Bigetron E-Sports, sehingga penggemar masih kebingungan dalam hal mencari informasi seperti pemain dari Bigetron E-Sports, jadwal turnamen, hasil turnamen dan berita terbaru dari Bigetron E-Sports.

Kurangnya informasi dalam sebuah tim *esports* seperti biodata pemain-pemain tersebut dan jadwal pertandingan tim *esports* tersebut dalam permasalahan yang dapat menghambat penggemar mengetahui informasi Team Bigetron E-Sports. Sehingga dikembangkan penelitian berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *GENERAL APPLICATION* BIGETRON E-SPORTS BERBASIS ANDROID”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diambil berbagai rumusan masalah yang disebutkan pada poin dibawah ini.

1. Bagaimana mengetahui pemain-pemain tim bigetron *esports*?
2. Bagaimana mengetahui jadwal pertandingan dan event-event apa saja yang diikuti oleh tim bigetron *esports* ?
3. Bagaimana mengetahui kemampuan individual pemain bigetron *esports*?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa bagaimana cara membuat suatu sistem informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui para *profile* pemain, mengetahui jadwal dan mengetahui kemampuan dari setiap pemain-pemain tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini berfokus pada pembuatan system informasi yang akan dibuat, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan ditampilkan berupa informasi tim
2. Aplikasi dibangun untuk membantu mengetahui kemampuan individual pemain.
3. Aplikasi dibangun berbasis android.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tujuan sebagai berikut.

Membangun aplikasi system informasi yang dapat memudahkan mengetahui pemain-pemain tim serta jadwal dan event-event apa saja yang diikuti tim bigetron *esports*.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini ialah dapat memberikan manfaat demi memenuhi kebutuhan segala pihak.

1. Dengan adanya penelitian ini dapat membantu para pemain atau penggiat *esports* untuk lebih mudah untuk dalam pengembangan karir *esports*.
2. Dapat membantu tim *esports* dalam menemukan anggota tim yang layak untuk mengembangkan tim *esports*.

1.7 Metodologi Pembuatan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pada tahap ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan observasi. Metode wawancara menyediakan beberapa pertanyaan tentang rintangan dan kesulitan yang dihadapi.

b. Pembuatan Aplikasi

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah pembuatan aplikasi.

Metode pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis digunakan untuk mengidentifikasi dan mengetahui masalah, dan persyaratan perangkat lunak dan persyaratan aplikasi. Analisis yang digunakan pendekatan terstruktur dan gabungan pengembangan aplikasi.

2. Perancangan

Tahap perancangan yang didasari dengan hasil wawancara dan observasi penulis kepada pihak yang berkaitan tersebut dirancang dengan menggunakan pembuatan alur kerja sistem dengan *flowchart*. Langkah selanjutnya membuat desain *interface* yang dijadikan acuan dari tampilan sistem yang dibuat. Perancangan algoritma menggunakan aplikasi android studio dengan bahasa pemrograman java.

3. Implementasi

Proses aplikasi memenuhi persyaratan desain. Tahapan ini merupakan tahapan penting untuk melihat proses pencapaian tujuan, jadi setelah mendesain kemudian bias langsung diterapkan.

4. Pengujian

Tahap ini untuk segera menguji aplikasi yang sudah selesai perbaiki kesalahan dalam aplikasi. Tes ini dilakukan dengan pengujian banyak pengguna.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, diantaranya adalah gambaran umum masalah secara keseluruhan, kemudian sistematika penyusunan terdiri dari lima bab yang isinya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang dari judul yang telah dipilih yaitu “Rancang Bangun Sistem Informasi General Application Bigetron Esport Berbasis Android” serta menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang teori-teori yang dapat mendukung pembuatan aplikasi “Rancang Bangun Sistem Informasi General Application Bigetron Esport Berbasis Android”.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang langkah-langkah penyelesaian dari permasalahan penelitian yang ada pada saat pembuatan “Rancang Bangun Sistem Informasi General Application Bigetron Esport Berbasis Android”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak mulai pengujian aplikasi dan penjelasan dari fungsi-fungsi “Rancang Bangun Sistem Informasi General Application Bigetron Esport Berbasis Android”.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan-kesimpulan yang didapat yang merupakan rangkuman dari analisis kerja. Dan juga berisikan saran dari aplikasi “Rancang Bangun Sistem Informasi General Application Bigetron Esport Berbasis Android” untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.