

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Trading Card Games (*TCG*) atau permainan kartu koleksi adalah permainan yang berpacu pada skill, strategi dan keberuntungan. Game dengan skill mengatur strategi dalam pemilihan jenis dan fungsi kartu-kartu yang dipakai pada kondisi waktu yang tepat dengan mengandalkan keberuntungan untuk keluar sebagai pemenang[1]. *TCG* menawarkan pengalaman bermain yang mendalam, strategis, dan interaktif. Salah satu aspek menarik dari *TCG* adalah turnamen yang diadakan di berbagai tingkat. Mulai dari tingkat lokal hingga tingkat internasional. Turnamen ini tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga sebagai platform untuk membangun komunitas, memperkenalkan inovasi, dan mengembangkan pemikiran strategis bagi para pemain. Ada berbagai jenis *TCG* yang dapat diakses di Indonesia, contohnya seperti Pokemon Trading Card Games, Yu-Gi-Oh, Shadowverse:Evolve, Cardfight!! Vanguard. Salah satu contoh *TCG* yang populer adalah Yu-Gi-Oh, dengan model permainan satu peserta melawan satu peserta lainnya dengan masing-masing pemain memiliki 8000 *life points* dengan setiap giliran pemain menyerang *life points* lawan sampai angka 0 agar dinyatakan sebagai pemenang.

Salah satu alasan popularitas turnamen *TCG* adalah elemen sosial yang terlibat. Pemain tidak hanya berkompetisi untuk meraih kemenangan, tetapi juga berinteraksi dan membangun jaringan dengan pemain lain. Ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung, di mana pemain dapat saling belajar dan bertukar strategi bermain. Selain itu, turnamen sering kali di selenggarakan dengan format yang beragam, mulai dari format standar hingga format kasual, sehingga menarik berbagai jenis pemain dengan latar belakang yang berbeda. Semakin meningkatnya minat pemain *TCG* di Indonesia, dapat dilihat berdasarkan kompetisi “Pokemon Regional League 2023-24 Indonesia Vol. 2” yang di laksanakan di Menara Indomaret pada bulan Februari 2024. Turnamen *TCG* biasanya dilakukan dengan menggunakan sistem *pairing* dengan format 1 vs 1 bisa dengan *format best of 3 round* atau *swiss round* dan poin kemenangan di hitung berdasarkan seberapa banyaknya pemain tersebut menang dalam tiap ronde nya,

Win StreaX adalah salah satu tempat *Local Games Shop* yang ada di kota Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Pulau Morotai No.23, Jagabaya III, Kec.Sukabumi, Kota

Bandar Lampung, Lampung 35122. Pemilik Toko Win StreaX yaitu Brandon Joshua Bakri Musalim dan Brian Jeremy Bakri Musalim, sering mengadakan turnamen *TCG* seperti Yu-Gi-Oh dan Pokemon Trading Card Game setiap minggu nya dan setiap minggu selalu ada lebih dari 6 turnamen yang di adakan disana dengan jumlah rata-rata pemain yaitu 16-32 pemain.

Namun, ada beberapa masalah yang sering kali di alami oleh pemilik dan pegawai toko dalam mengadakan turnamen *TCG* di Win StreaX yaitu di antaranya berupa sistem penjadwalan turnamen yang masih berantakan, sistem pendaftaran peserta yang masih menggunakan media *WhatsApp* untuk mencatat data peserta yang mendaftar, data peserta yang mengikuti turnamen tidak sesuai dengan data yang terdaftar, pendataan pemain untuk membuat laporan yang masih manual. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis aspek-aspek ini secara mendalam agar turnamen *TCG* yang diselenggarakan di tingkat lokal yang diadakan di Win StreaX dapat di optimalkan untuk menciptakan pengalaman yang terbaik dan sportif bagi semua pihak yang terlibat baik itu pemain maupun penyelenggara turnamen.

Di kota Bandar Lampung sendiri khususnya di toko Win StreaX, belum ada sistem informasi yang dapat membantu mengorganisir turnamen *TCG*. Oleh karena itu, Penulis ingin membuat **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TURNAMEN TRADING CARD GAMES BERBASIS WEB** sebuah portal website yang menampilkan informasi mengenai turnamen *TCG* saat ini. Mulai dari pendaftaran turnamen, pengelolaan dan penjadwalan turnamen, informasi-informasi tentang turnamen yang di adakan, sistem laporan yang dapat membantu pemilik dan pegawai Win StreaX. Website digunakan karena mudah dalam pengembangan dan dapat di akses secara online menggunakan jaringan internet. Dengan adanya portal ini diharapkan dapat membantu Win StreaX dalam menyelenggarakan turnamen *TCG* tingkat lokal dengan lebih nyaman dan membuat komunitas TCGs yang ada di tiap daerah jadi lebih dikenal.

1.2 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan di atas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Program portal berbasis portal turnamen berbasis web
2. Sistem yang dibangun akan berfokus pada Toko Win StreaX, di Kota Bandar Lampung
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah Prototype

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Penerapan prototype dalam pembuatan portal web turnamen Trading Card Games di Bandar Lampung?
2. Bagaimana merancang website yang dapat memenuhi kebutuhan para pemain maupun pemilik Win StreaX dalam menyelenggarakan turnamen *TCG* di Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu mengembangkan sistem mengenai informasi turnamen yang diselenggarakan di Win StreaX.
2. Membantu pemilik toko Win StreaX dalam mengorganisir turnamen *TCG* yang mau di adakan secara efektif dan efisien.
3. Dengan memanfaatkan website ini diharapkan partisipasi turnamen *TCG* di Bandar Lampung bisa lebih meningkat.
4. Membantu pemain *TCG* dalam meninjau daftar turnamen *TCG* yang ada dan disukai

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian yang dihasilkan dari penelitian, yaitu:

1. Mengetahui secara langsung apa yang menjadi kendala pemilik Win StreaX dalam menyelenggarakan turnamen tingkat lokal. Dengan dibuatkan sistem ini, pemilik Toko Win StreaX bisa mengorganisir turnamen yang mau diadakan dengan lebih efisien
2. Mempermudah para pemain *TCG* dalam mencari informasi seputar turnamen *TCG* dan mendaftar turnamen *TCG* yang tersedia.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan diagram alur pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, flow chart sistem berjalan, dan desain terperinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN