

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan eSports di dunia semakin pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih saat ini, banyaknya turnamen eSports yang bermunculan di seluruh dunia membuktikan peminat eSports semakin meningkat. Seiring dengan perkembangan zaman permainan mulai berkembang dan beragam. Saat ini terdapat permainan berupa video yang dapat diakses secara online dari berbagai tempat. Berbagai jenis game virtual mulai bermunculan dan menghiasi dunia game saat ini. Contohnya seperti DOTA 2, CSGO, VALORANT, dan APEX LEGEND.

Keberadaan eSports saat ini bukanlah hanya sebatas bermain game saja, saat ini masih banyak yang berpikiran bahwa bermain game hanyalah membuang waktu dan tak bermanfaat, namun bermain game sebenarnya tentu tidak memberikan pengaruh buruk tetapi juga terdapat dampak positif bagi pengembangan keahlian dalam bidang profesional gamer dengan keuntungan seperti materil dan pengalaman berkompetisi. Semakin meningkatnya minat masyarakat di dunia olahraga melalui media elektronik dapat dilihat berdasarkan kompetisi game South East Asian Cyber Arena (SEACA) yang dilakukan pada Mal Taman Anggrek Jakarta pada bulan Oktober 2018. Maraknya game online yang muncul saat ini membuka peluang baru bagi bisnis di Indonesia. Penghasilannya sendiri bisa mencapai hingga milyaran rupiah. Karna itulah muncul berbagai eSport yang mewadahi dunia game di Indonesia. Tidak bisa dimungkiri, pasar esports yang ada di Indonesia sangatlah besar, mungkin menjadi salah satu yang terbesar di dunia. Ini didukung dengan banyaknya anak muda yang bermain game online. Minat pasar yang banyak seperti halnya dunia sepak bola maka akan mendapatkan keuntungan seperti dari hasil penjualan merchandise kepada penggemar atau komunitas. Begitu juga dengan kehadiran dan didukung oleh pemerintah jelas suatu hal yang tidak akan mungkin suram masa depannya. Contohnya electronic sport yang telah didukung oleh pemerintah sepenuhnya melalui ajang kompetisi seperti piala Presiden atau Menpora.

Turnamen – turnamen eSports dunia semakin banyak perubahan bagi peminatnya dan penonton yang menonton turnamen tersebut, banyak para gamers yang menyaksikan langsung turnamen tersebut ataupun juga menyaksikan turnamen tersebut lewat live streaming via youtube dan twitch. Saat ini pun para professional gamers dunia pun sudah banyak yang memanfaatkan beberapa situs platform streaming seperti youtube, facebook gaming, dan twitch, dan banyak gamers yang melihat langsung bagaimana cara permainan dari professional gamers dunia. Sehingga para developer dan creator content memiliki fungsi seperti mengembangkan industri e-sports dan mampu bernaung dalam organisasi atau mandiri. Dengan begitu, para streamer dapat memilih sistem monetisasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Semakin besarnya esports ini bahkan juga merambah ke klub besar sepakbola dunia untuk mempunyai team eSports, salah satu klub besar sepakbola yang juga memiliki team eSports saat ini adalah Paris Saint-Germain di tahun 2018 yang resmi menggandeng raksasa esports asal China yaitu LGD Gaming setuju untuk mendapatkan sponsor dari tim klub sepakbola asal Prancis tersebut. Seragam yang digunakan pun langsung mengikuti seragam divisi esports milik PSG dengan tertera esports di dada dan tak lupa logo Nike yang memang menjadi sponsor apparel mereka.

Bisa dilihat dunia eSport di Indonesia saat ini sedang merangkak naik sejak 5 tahun terakhir, mulai dari kompetisi eSports PON XX Papua 2021, dan Piala Presiden secara nasional maupun internasional seperti ASIA GAMES 2022, SEA GAMES 2021 dan IESF WORLD CUP mulai diselenggarakan. Karna adanya kompetisi seperti ini nama eSport menjadi dikenal luas, Hal ini memunculkan tanda tanya bagi masyarakat khususnya anak muda yang tidak tahu atau mengerti tentang arti dari olahraga elektronik ini.

Pemerintah ikut ambil dalam kegiatan olahraga elektronik dengan adanya jenis olahraga seperti Indonesia eSports Association (IeSPA). IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013 sebagai wadah tunggal dalam pembinaan dan perwujudan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi dan prestasi komunitas penggiat Esports di Indonesia.

IeSPA secara resmi dikukuhkan pada 24 Juni 2014 oleh FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) di Jakarta. Dengan Visi yang dimiliki IeSPA yaitu Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang e-Sports, IeSPA dalam kegiatannya melakukan hal – hal yang berkaitan untuk menyebarluaskan e-Sports. salah satunya yaitu dengan pembuatan turnamen – turnamen berskala nasional seperti Indonesia Esports Series hingga internasional yang di dukung oleh pemerintah dan IeSPA juga melakukan sosialisasi seputar e-Sports kepada masyarakat umum di Indonesia khususnya masyarakat yang masih belum paham tentang pengertian dari e-Sports itu sendiri. Selain telah didukung oleh FORMI, IeSPA saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International e-Sports Federation), dengan masuknya IeSPA sebagai anggota IeSF IeSPA akan menjadi bagian dari asosiasi e-Sports dunia dan menjadi perwakilan Indonesia dalam kegiatan – kegiatan yang dibuat oleh IeSF.

Di Lampung sendiri khususnya di kota Bandar Lampung para pengguna eSports rata-rata melakukan kegiatan ini di warnet dan I-cafe. Maka dapat memiliki pengaruh besar terhadap pengunjung yang tidak hanya sekedar bersantai di cafe tetapi juga dapat mengikuti kegiatan e-sport. Karna fenomena inilah penulis ingin membuat **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TOURNAMENT DAN SPARING E-SPORTS BERBASIS WEB** sebuah portal website yang menampilkan informasi mengenai eSport saat ini. Mulai dari pendaftaran, jadwal pertandingan, informasi tournament, dan informasi informasi pengajuan sparing. Website digunakan karena mudah dalam pengembangan dan akses secara online menggunakan jaringan internet, sehingga informasi dapat disampaikan secara luas (Purwati, *et. al.*,2018). Dengan adanya portal ini diharapkan partisipasi masyarakat dapat menjadikannya sebuah prestasi dan juga dapat membuat komunitas eSport kecil jadi lebih dikenal dan mendapat tanggapan dari khalayak luas.

1.2 Ruang Lingkup

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

1. Program portal berbasis portal game website.
2. Sistem yang dibangun akan berfokus pada Kota Bandar Lampung.

3. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *Prototype*.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Penerapan prototype dalam pembuatan portal tournament dan sparing esports di Bandar Lampung?
2. Bagaimana merancang website yang dapat memenuhi kebutuhan gamers dalam mencari bibit professional eSports di Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu mengembangkan sistem mengenai informasi seputar tournament dan sparing di kota Bandar Lampung.
2. Dengan memanfaatkan website diharapkan partisipasi keikutsertaan gamers lebih meningkat.
3. Membantu player dalam meninjau daftar tournament atau sparing game yang ada dan disukai.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari penelitian yaitu :

1. Mengetahui secara langsung apa yang menjadi kendala player dalam mengasah kemampuan. Dan dibuatkan sistem ini sehingga kebutuhan para player bisa memanfaatkan informasi tournament dan sparing.
2. Mempermudah para pemain esports dalam mencari informasi seputar esports dan dalam mengikuti kompetisi esports.

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 METODELOGI PENELITIAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, 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 diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN