

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern dengan teknologi yang sangat berkembang, orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi serta sebagai sarana mencari penghasilan. Salah satunya dengan bidang *e-sport* (*Electronic Sport*), para *gamer* berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik di dalam suatu permainan sehingga *gamer* mendapatkan penghasilan yang cukup tinggi. Permainan *e-sport* sebagai sarana permainan juga semakin diminati oleh masyarakat karena beberapa pengembangan teknologi yang semakin maju serta akses yang mudah sehingga mendukung para *gamer e-sport*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada waktu dekat ini mengadakan survey tahunan tentang pengguna internet untuk bermain *e-sport* /*game online* di Indonesia, dan hasilnya sekitar 21 juta penduduk Indonesia menggunakan internet untuk mengakses *game e-sport*. Banyak warga Indonesia yang mencari pendapatan dari *e-sport*, dengan menjadi pemain *e-sport professional* sampai menggunakan media youtube untuk mengenalkan *e-sport* dengan lebih menarik. *e-sport* merupakan kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan suatu alat elektronik.

Negara besar seperti China, Amerika Serikat, Eropa, perkembangan *e-sport* sudah sangat berkembang bahkan mulai dijadikan cabang olahraga baru. Di Indonesia *eSport* baru mulai berkembang, Indonesia *e-sports* Association (IeSPA) adalah sebuah *e-sport* komunitas yang baru saja diresmikan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (MEMPORA RI). “Indonesia memiliki banyak anak yang berbakat di bidang *e-sport*, sehingga Pemerintah mendukung *e-sport* untuk berkembang di Indonesia, dalam hal ini IeSPA melalui kemenpora dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) tetapi kurang adanya wadah yang dapat mendukung prestasi mereka”.

*E-sport Community Center* yaitu fasilitas untuk memwadhahi komunitas *e-sport* dalam berbagai kegiatan seperti bermain video *game*, berolahraga dengan video *game*, sosialisasi antar *gamer*, pelatihan tim profesional, *dorm*, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi *e-sport*. IeSPA melalui website pribadinya mengungkapkan sedang mencari *gamers* berbakat dan berprestasi untuk dijadikan atlet *e-sport* Nasional serta dilatih dalam Pelatnas agar siap mengikuti ***The Association For International Sport for All*** (diterjemahkan bebas sebagai **Asosiasi Olahraga Internasional untuk Semua Orang**. Disingkat (TAFISA) 2016. Pada event tersebut, mereka akan mewakili Indonesia dalam kompetisi melawan 100 negara lain dalam cabang *e-sport*. Berangkat dari penjabaran masalah diatas, maka dari itu perlu nya diwujudkan perancangan dari sebuah *e-sport Community Center* di Indonesia dengandesain dan konsep yang baik, serta memilikifasilitas yang memadhahi untuk mendukung aktifitas *user* / pemain *game E-sport* serta tim *E-sport professional* agar bisa lebih produktif dan berkembang lebih maju.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penulisan ini di antaranya : Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Jamaludin Kamal, Nuryanto, dkk. **“Sistem Filterasi Pada Pendaftaran Online Pertandingan Taekwondo Cup Di Kota Magelang”**[1].Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ariyanti: **“Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pendaftaran Online PORKOTA Berbasis Client Server Menggunakan Web dan Android ”**[2]. Penelitian yang dilakukan oleh Verra Sofica, Vivi Selesti Juliani, dkk. : **Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Online di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (E-Ekskul)**[3].Penelitian yang dilakukan oleh Martselani Adias Sabara, Much. Sobri Sungkar. :**“Rancangan Bangun Pendaftaran Lomba FLS2N Pada Dinas Pendidikan Pemuda DAN Olahraga Berbasis Website”**[4].Penelitian yang dilakukan oleh Deka Rahmat Bastian, R.Arri Widyanto, dkk : **"Sistem Infomasi Pendaftaran Untuk Kompetisi Airsoft Group Dengan Metode Prototyping,"**[5].

Berdasarkan dari uraian permasalahan yang muncul maka penulis memberikan solusi untuk membuat rancangan aplikasi “**PENDAFTARAN TURNAMEN GAME BERBASIS ANDROID**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas terdapat rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang aplikasi pendaftaran turnamen game berbasis android?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membuat batasan masalah yang sesuai dengan yang dibuat :

1. Aplikasi ini dibangun hanya untuk sistem operasi android.
2. Informasi tentang pendaftaran turnamen game.
3. *User* yang langsung berhubungan dengan sistem adalah para pengguna dan *admin*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan dari penulisan ini :**

1. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi yang akurat kepada gamers diseluruh daerah.
2. Untuk meningkatkan mutu dan layanan kepada gamers agar mengetahui dan lebih fokus terhadap dunia *e-sport* berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*).

### **1.4.2 Manfaat penelitian**

1. Untuk mempermudah gamers mendapatkan informasi yang cepat dan akurat.
2. Memberikan kenyamanan serta memenuhi kebutuhan pemain *E-sport*. serta meningkatkan rasa kompetitif bagi para pemain game *E-sport*.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Laporan Skripsi yang terdiri dari lima bab. Berikut penjabarannya :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang Latar Belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan landasan teori sesuai topik yang diambil beserta pemodelan sistem dan tinjauan pustaka.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan alat bantu pengembangan sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai definisi masalah, analisa dan perancangan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan terkait penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut..

