

**APLIKASI BERITA E-SPORT INDONESIA BERBASIS  
ANDROID**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu kelulusan Program Sarjana

**UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI**

**Ricky Fahreza 12161223**

**Ahmad Fajri Mubarok 12161231**

**Miftahul Irham 12161212**

**Program Studi Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Nusa Mandiri  
Jakarta  
2020**

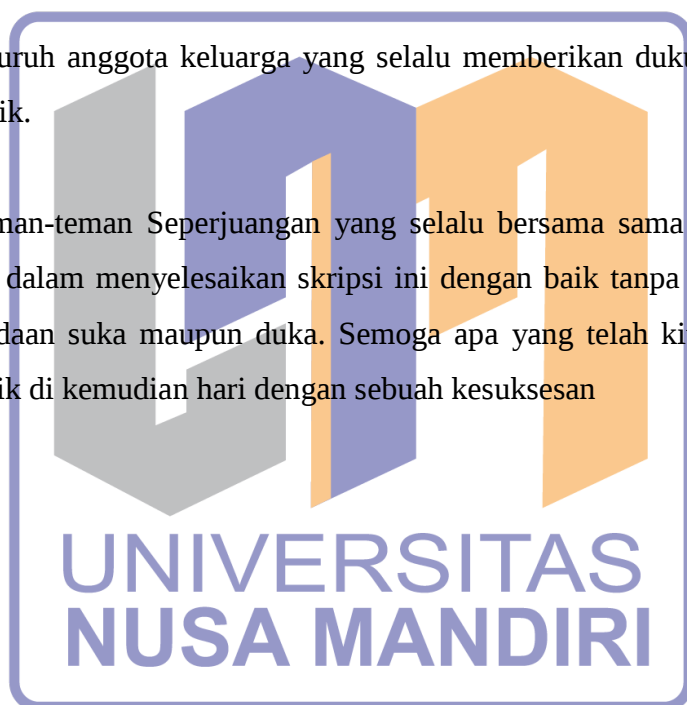
## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kami persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua Ayah, Ibu yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan doa yang tiada hentinya. Ucapan Rasas terimakasih tidak pernah cukup untuk membalas semua jasa, pengorbanan, dan kesabaran yang telah mereka berikan untuk anaknya dalam meraih kesuksesan.

2. Seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan Doa terbaik.

3. Teman-teman Seperjuangan yang selalu bersama sama berjuang dan selalu membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik tanpa mengenal lelah baik dalam keadaan suka maupun duka. Semoga apa yang telah kita tanam selama ini, Bisa di petik di kemudian hari dengan sebuah kesuksesan



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Kelompok : Last Part

Nama Anggota : 1. Ricky Fahreza  
2. Ahmad Fajri Mubarak  
3. Miftahul Irham

Program Studi : Teknik Informatika

Perguruan Tinggi: STMIK Nusa Mandiri

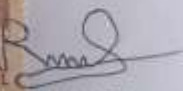
Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang kami buat dengan judul: **"Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis Android"**, adalah asli ( orisinal ) atau tidak menjiplak ( plagiat ) dan belum di terbitkan atau di publikasikan dimanapun dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan yang kami buat sebenar – benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari ternyata kami terbukti memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang terbukti bahwa Skripsi yang kami buat adalah hasil karya milik seseorang, suatu kelompok atau badan tertentu, maka kami bersedia diproses baik secara perdata dan pidana dan kelulusan kami dari **STMIK Nusa Mandiri** siap dicabut atau dibatalkan.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal : 1 November 2020

Yang Menyatakan,

  
  
Ricky Fahreza

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Kelompok : Last Part  
Nama Anggota : 1. Ricky Fahreza  
2. Ahmad Fajri Mubarak  
3. Miftahul Irham  
Program Studi : Teknik Informatika

Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **STMIK Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti *Non-Eksklusif* (*Non- exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis Android"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada). Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **STMIK Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut. Kami bersedia untuk menanggung segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah kami ini tanpa melibatkan pihak STMIK Nusa Mandiri. Demikian surat pernyataan yang kami buat sebenar – benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 November 2020

Yang Menyatakan,

  
Ricky Fahreza

### **SURAT PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ricky Fahreza  
NIM : 12161223  
Program Studi : Teknik Informatika  
Studi Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : **Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis  
Android**

Untuk dipertahankan pada periode II-2020 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Teknik Informatika di STMIK Nusa Mandiri.

Jakarta, 1 November 2020

### **PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing : Ibu Hani Harafani, M.Kom



Asisten Dosen Pembimbing : Ibu Eni Pudjiarti, M.Kom



### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Susafa'ati, M.Kom



Penguji II : Fitri Latifah, M.Kom



## **SURAT PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Fajri Mubarak  
NIM : 12161231  
Program Studi : Teknik Informatika Studi Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : **Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis  
Android**

Untuk dipertahankan pada periode II-2020 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Teknik Informatika di STMIK Nusa Mandiri.

Jakarta, 1 November 2020

### **PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing : Ibu Hani Harafani, M.Kom



Asisten Dosen Pembimbing : Ibu Eni Pudjiarti, M.Kom



### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Susafa'ati, M.Kom



Penguji II : Fitri Latifah, M.Kom



## **SURAT PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Miftahul Irham  
NIM : 12161212  
Program Studi : Teknik Informatika Studi Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : **Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis  
Android**

Untuk dipertahankan pada periode II-2020 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Teknik Informatika di STMIK Nusa Mandiri.

Jakarta, 1 November 2020

### **PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing : Ibu Hani Harafani, M.Kom



Asisten Dosen Pembimbing : Ibu Eni Pudjiarti, M.Kom



### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Susafa'ati, M.Kom



Penguji II : Fitri Latifah, M.Kom



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Aplikasi Berita E-Sport Indonesia Berbasis Android ”** dengan baik.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan yang harus dilaksanakan oleh setiap mahasiswa/I untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, masukan dan motivasi dari semua pihak maka penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK Nusa Mandiri
2. Wakil Ketua I Bidang Akademik STMIK Nusa Mandiri
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri
4. Ibu Hani Harafani, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Eni Pudjiarti, M.Kom, selaku Asisten dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi ini.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan STMIK Nusa Mandiri
8. Orang Tua dan seluruh Anggota Keluarga penulis yang telah memberikan support berupa doa, dukungan moral dan material kepada penulis.
9. Teman-teman Mahasiswa, khususnya kelas 12.8AA.06 yang telah memberikan support kepada penulis berupa masukan-masukan yang berguna bagi penulis.
10. Dan rekan-rekan yang tidak penulis uraikan satu per satu, yang sangat banyak memberikan saran dan kritik dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang

bersifat membangun agar penulisan ini dapat disempurnakan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 1 November 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ricky Fahreza', with a stylized flourish extending to the right.

Ricky Fahreza

## ABSTRAKSI

**Ricky Fahreza (12161223), Miftahul Irham (12161212), Ahmad Fajri Mubarak (12161231), Aplikasi Berita E-Sport Indonesia berbasis Android**

*E-Sport* merupakan suatu bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utamanya. *E-Sport*. Fenomena *E-Sport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Ada yang menarik dalam ajang *ASIAN Games 2018*. *Electronic sport* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Tujuan penelitian ini penulis ingin memudahkan para *player games* agar dapat menemukan informasi berita seputar dunia *E-Sport* dan menyediakan sebuah informasi untuk mencari atau mendaftarkan diri untuk mengikuti turnamen. Maka dari itu peneliti ingin membuat sebuah Aplikasi Berita *E-Sport* Indonesia berbasis *Android*. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak aplikasi berita *E-Sport* Indonesia berbasis *android* menggunakan model *waterfall*, alasan menggunakan metode *waterfall* adalah Karena Metode ini tahapan dan juga urutan dari metode yang dilakukan berurutan dan berkelanjutan. Hal ini membuktikan bahwa Aplikasi Berita *E-Sport* Indonesia berbasis *Android* bermanfaat untuk para *player games*.

**Kata Kunci:** *E-Sport, Aplikasi, Android, Waterfall*



UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## **ABSTRACT**

***Ricky Fahreza (12161223), Miftahul Irham (12161212), Ahmad Fajri Mubarak (12161231), Indonesian E-Sport News Application based on Android***

*E-Sport is a sports field that uses games as its main competitive field. The E-Sport phenomenon lately might be said to be on the rise. There is something interesting in the 2018 ASIAN Games event. Electronic sports are included as one of the sports that are competed. The aim of this research is that the author wants to make it easier for game players to find news information about the world of E-Sport and to provide information to search or register for the tournament. Therefore, the researcher wants to make an Android-based Indonesian E-Sport News Application. The method used in the development of the E-Sport Indonesia news application software based on android uses the waterfall model, the reason for using the waterfall method is because this method is the stage and also the sequence of methods carried out sequentially and continuously. This proves that the android-based Indonesian E-Sports news application is useful for game players.*

*Keywords: E-Sport, Application, Android, Waterfall*

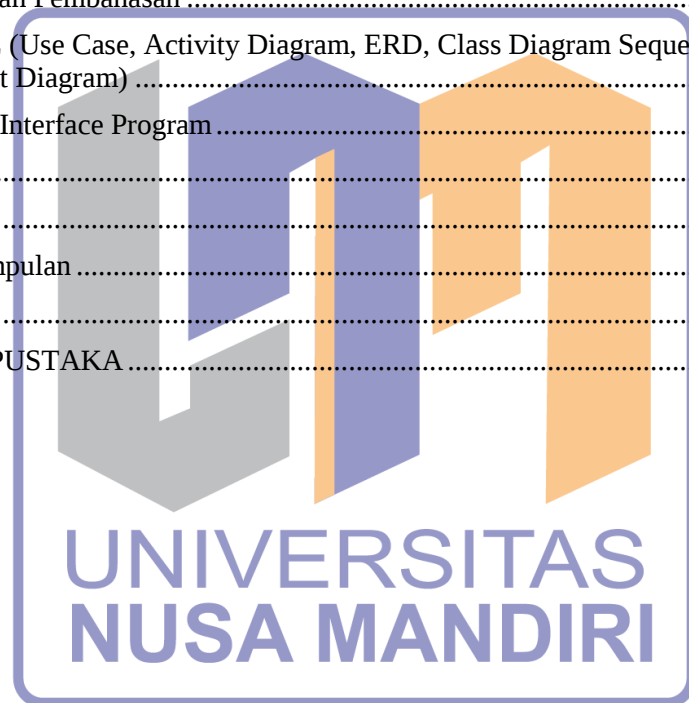


# DAFTAR ISI

Halaman

|                                                                              |       |
|------------------------------------------------------------------------------|-------|
| PERSEMBAHAN.....                                                             | ii    |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....                                       | iii   |
| SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN<br>AKADEMIS ..... | iv    |
| SURAT PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....                                | v     |
| PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....                                            | viii  |
| KATA PENGANTAR .....                                                         | xi    |
| ABSTRAKSI .....                                                              | xiii  |
| ABSTRACT.....                                                                | xiv   |
| DAFTAR ISI.....                                                              | xv    |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                           | xvii  |
| DAFTAR TABEL.....                                                            | xviii |
| BAB I.....                                                                   | 1     |
| PENDAHULUAN .....                                                            | 1     |
| 1.1.Latar Belakang Masalah .....                                             | 1     |
| 1.2.Perumusan Masalah .....                                                  | 2     |
| 1.3.Maksud dan Tujuan.....                                                   | 3     |
| 1.4.Luaran Penelitian .....                                                  | 3     |
| 1.4.1.Artikel Ilmiah.....                                                    | 3     |
| 1.4.2.Hasil Produk (Aplikasi) .....                                          | 3     |
| BAB II.....                                                                  | 4     |
| Tinjauan Pustaka.....                                                        | 4     |
| 2.1.Landasan Teori.....                                                      | 4     |
| 2.1.1.Aplikasi.....                                                          | 4     |
| 2.1.2.Android .....                                                          | 4     |
| 2.1.3.Berita.....                                                            | 5     |
| 2.1.4.E-Sport .....                                                          | 6     |
| 2.2.Penelitian Terkait .....                                                 | 7     |
| BAB III .....                                                                | 10    |
| METODE PELAKSANAAN .....                                                     | 10    |
| 3.1. Tahap Perancangan .....                                                 | 10    |
| 3.1.1. Analisa Sistem Informasi Berjalan .....                               | 10    |
| 3.1.2. Prosedur pendataan team .....                                         | 10    |
| 3.1.3. Prosedur pendataan player .....                                       | 10    |
| 3.1.4. Prosedur pendataan turnamen .....                                     | 10    |

|                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1.5. Prosedur pendataan berita .....                                                                    | 10 |
| 3.1.6. Identifikasi Permasalahan .....                                                                    | 10 |
| 3.1.7. Identifikasi Kebutuhan Sistem .....                                                                | 11 |
| 3.2. Tahap Desain dan Sistem Aplikasi .....                                                               | 12 |
| 3.3. Tahap Perancangan Program .....                                                                      | 13 |
| 3.4. Tahap Implementasi.....                                                                              | 16 |
| 3.4.1 Perangkat Lunak .....                                                                               | 16 |
| 3.4.2. Perangkat Keras .....                                                                              | 17 |
| 3.5. Tahap Testing dan Evaluasi .....                                                                     | 17 |
| BAB IV .....                                                                                              | 21 |
| HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS .....                                                               | 21 |
| 4.1. Hasil dan Pembahasan .....                                                                           | 21 |
| 4.1.1. UML (Use Case, Activity Diagram, ERD, Class Diagram Sequence Diagram,<br>Deployment Diagram) ..... | 21 |
| 4.1.2. User Interface Program .....                                                                       | 35 |
| BAB V .....                                                                                               | 40 |
| PENUTUP .....                                                                                             | 40 |
| 5.1. Kesimpulan .....                                                                                     | 40 |
| 5.2. Saran .....                                                                                          | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                                                      | 42 |



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Retnowati, “pengembangan berbasis TI\_ Yustina Retnowati.” 2019.
- [2] B. Herwijayanti, D. E. Ratnawati, and L. Muflikhah, “Klasifikasi Berita Online dengan menggunakan Pembobotan TF-IDF dan Cosine Similarity,” *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 306–312, 2018.
- [3] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [4] K. Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *J. Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017.
- [5] A. Huda, Asrul, and D. Kurniadi, “Aplikasi Mobile Portal Berita Ganto.or.id Berbasis Android,” *J. Vokasional Tek. Elektron. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [6] D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, “Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android,” *Semin. Nas. Sains dan Teknol. 2019*, pp. 1–7, 2019.
- [7] B. Aluano, A. M. Sambul, and Y. D. . Rindengan, “Aplikasi Pemenuhan Gizi Melalui Pola makan Pada PenderitaTuber Kolosis Paru Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17853.
- [8] R. Habibie, R. R. Isnanto, and R. Kridalukmana, “Aplikasi Data Pelanggan Berbasis Java dan Mobile pada PT. PLN (Persero) Area Semarang,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 50, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.50-59.
- [9] Y. Yudhanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. jakarta, 2017.
- [10] B. Anwar, H. Jaya, P. I. Kusuma, P. Studi, and S. Komputer, “Issn : 1978-

6603 implementasi location based service berbasis android untuk mengetahui posisi user,” pp. 121–133, 1978.

- [11] A. Sulihati, “Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa, Volume XI, Nomor 1, Hal 18-19,” *Univ. Tama. Jagakarsa*, vol. XI, no. 1, pp. 15–26, 2016.
- [12] Defni, “Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Data-Data Sekolah Di Kota Padang Berbasis Android,” *J. Momentum*, vol. 19, no. 1, pp. 1–9, 2017, doi: 10.21063/JM.2017.V19.1.1-9.
- [13] R. H. Indradini, “Hubungan antara kebiasaan menyimak berita dan membaca surat kabar dengan kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pakem,” no. August, 2016.
- [14] E. P. Bangun, F. V. I. A Koagouw, and J. S. Kalangi, “Analisis isi unsur kelengkapan berita pada media online manadopostonline.com,” *Acta Diurna Komun.*, vol. 1, no. 3, pp. 4–13, 2019.
- [15] S. E. Jenny, R. D. Manning, M. C. Keiper, and T. W. Olrich, “Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of ‘Sport,’” *Quest*, vol. 69, no. 1, pp. 1–18, 2017, doi: 10.1080/00336297.2016.1144517.
- [16] A. D. Pizzo, B. J. Baker, S. Na, M. A. Lee, D. Kim, and D. C. Funk, “eSport vs. Sport: A comparison of spectator motives,” *Sport Mark. Q.*, vol. 27, no. 2, pp. 108–123, 2018.
- [17] P. Ilmiah, “RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI CYBERCRIME,” 2017.
- [18] M. abdilah Wiguna and ardiyan s Wawan, “Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia,” *J. Sains Dan Seni Its*, vol. 5, no. 2, pp. 39–42, 2016.

- [19] A. Fauzi, F. Ismawan, and H. I. Djafar, "Aplikasi Pengenalan Ragam Cabang Olahraga," vol. 01, no. 01, pp. 39–44, 2020.
- [20] D. L. Surya Duha, S. Sarkum, I. Rasyid Munthe, and I. Purnama, "Aplikasi Berita Online Berbasis Android: Studi pada Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 3, pp. 380–386, 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i3.963.
- [21] R. Muhammad, "Universitas Katolik Parahyangan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia," 2010.

