

PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN PORTAL ESPORT ARENASIA



Disusun Oleh:

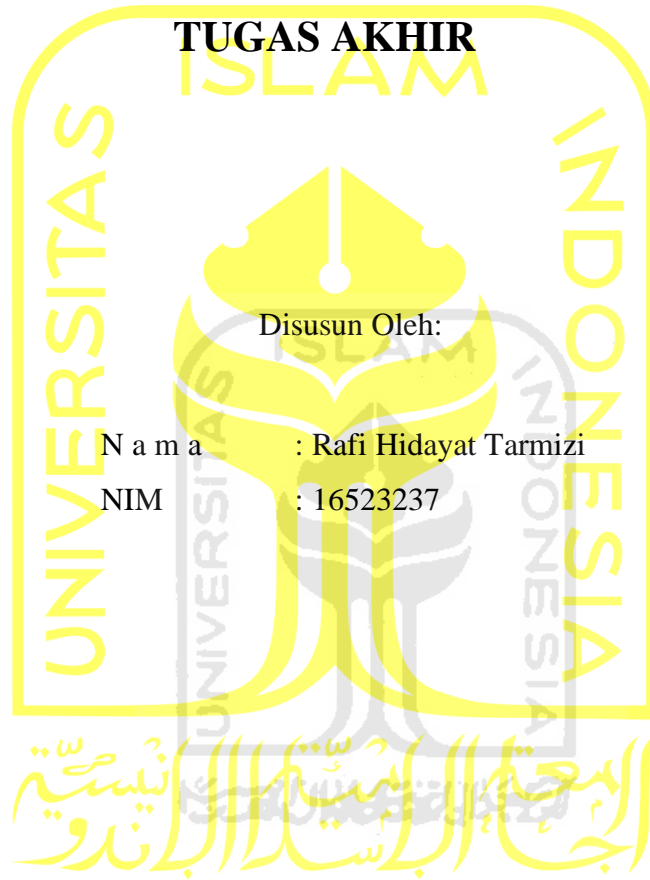
N a m a : Rafi Hidayat Tarmizi

NIM : 16523237

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
PORTAL ESPORT ARENASIA**



Yogyakarta, 22 Juli 2020

Pembimbing,

(Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
PORTAL ESPORT ARENASIA**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Tim Penguji

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Ketua

Dr. Syarif Hidayat, S.Kom., M.I.T.

Anggota 1

Taufiq Hidayat, S.T., M.Sc.

Anggota 2

اجتازت الامتحان بنجاح
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR
PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Hidayat Tarmizi
NIM : 16523237

Tugas akhir dengan judul:

PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
PORTAL ESPORT ARENASIA

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2020



(Rafi Hidayat Tarmizi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala berkah, rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Kupersembahkan tugas akhir ini untuk:

- Teristimewa keluargaku tercinta, terutama untuk kedua orang tuaku, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku
- Sahabat-sahabatku seperjuangan di grup Andalas, terutama di tim Avior perintisan bisnisku serta teman-temanku di Informatika.
- Kampus Universitas Islam Indonesia tercinta, terimakasih atas ilmu-ilmunya.
- Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih.



HALAMAN MOTO

“Anytime is a Good Time to Start a Company”.

-Ron Conway, Noted Startup Investor, SV Angel-

“Opportunities don’t happen, You create them.”

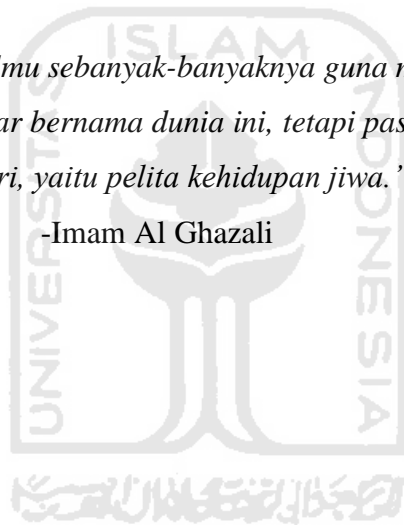
-Chris Grosser

“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.”

-Ali bin Abi Thalib

“Bantinglah otak untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya guna mencari rahasia besar yang terkandung di dalam benda besar bernama dunia ini, tetapi pasanglah pelita dalam hati sanubari, yaitu pelita kehidupan jiwa.”

-Imam Al Ghazali



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Penerapan Design Thinking Dalam Pembuatan Portal ESPORT Arenasia” dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada baginda kita Rasulullah SAW yang telah mengantarkan kita umat manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Melalui penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pembaca tentang bisnis di bidang industri esport terutama esport di Indonesia, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam membangun sebuah startup.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materiil. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat dan nikmat-Nya kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Ayah dan Ibu, serta Keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan dan harapan untuk terus maju dan berjuang.
3. Bapak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing I yang telah berkenan memberikan ilmu, kritikan dan masukan dalam perintisan bisnis serta telah membimbing penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Beni Suranto, S.T., M.SoftEng. selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan memberikan ilmu seputar perintisan bisnis dan membimbing penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
5. Kedua sahabat penulis Lalu Ahdiyati Alfian Hadi dan Heydar Arif Satrio yang telah bekerja sama dalam pembuatan startup Arenasia dengan baik.
6. Teman-teman jurusan Informatika terutama di jalur penjurusan perintisan bisnis.

7. Semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu di sini, terimakasih.

Penulis menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 22 Juli 2020



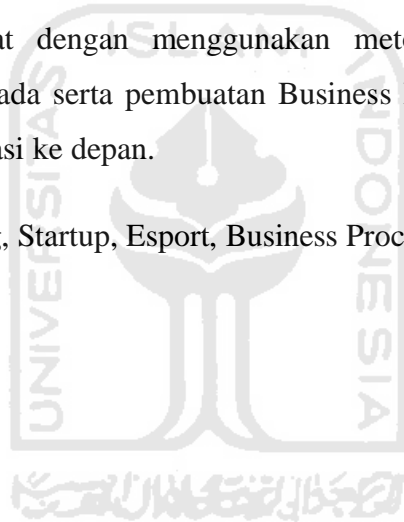
(Rafi Hidayat Tarmizi)



SARI

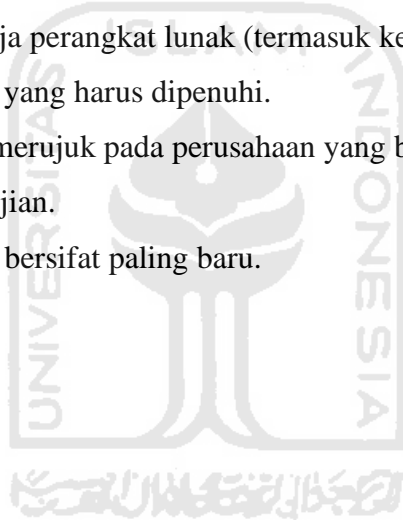
Kompetisi Esport di Indonesia berkembang pesat, terbukti dari banyak munculnya tim-tim Esport dari Indonesia yang mengikuti turnamen di kancah nasional maupun internasional serta dukungan pemerintah Indonesia dengan hal yang berkaitan dengan kompetisi Esport. Pembuatan aplikasi platform kompetisi Esport Arenasia difokuskan untuk para event organizer turnamen dan para pemain esport agar dapat meminimalisir penipuan turnamen dan memudahkan pendaftaran turnamen. Metode dalam pembuatan aplikasi startup adalah design thinking yang terdiri dari tahapan Empathize (Mencari Permasalahan), Define (Penentuan Permasalahan), Ideate (Membuat Ide), Prototype (Pembuatan Purwarupa), dan Test (Uji Coba). Design thinking dirasa lebih tepat untuk pembuatan dan perancangan portal jika dibandingkan dengan metode sebelumnya. Pembuatan portal Arenasia dibuat dengan menggunakan metode design thinking untuk menyelesaikan permasalahan yang ada serta pembuatan Business Process Model memudahkan pengambilan keputusan untuk aplikasi ke depan.

Kata kunci: Design Thinking, Startup, Esport, Business Process Model;



GLOSARIUM

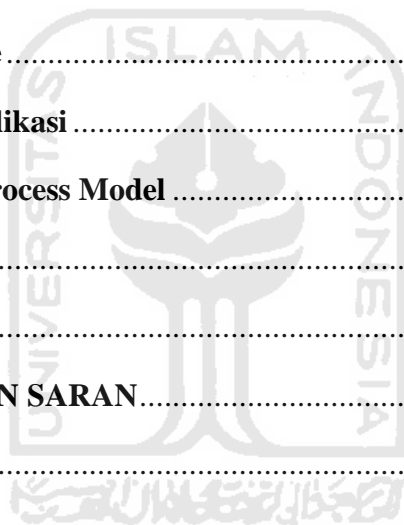
<i>Bracket</i>	bagan pertandingan.
<i>Brainstorming</i>	suatu teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari anggota kelompok.
<i>Designer</i>	perancang aplikasi.
<i>Esport</i>	kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok dengan menggunakan suatu alat elektronik.
<i>Feedback</i>	tanggapan/masukan yang diberikan oleh pengguna.
<i>Platform</i>	kombinasi antara sebuah arsitektur perangkat keras dengan sebuah kerangka kerja perangkat lunak (termasuk kerangka kerja aplikasi).
<i>Requirements</i>	syarat-syarat yang harus dipenuhi.
<i>Startup</i>	istilah yang merujuk pada perusahaan yang belum lama beroperasi.
<i>Testing</i>	proses pengujian.
<i>Up-to-date</i>	sesuatu yang bersifat paling baru.



DAFTAR ISI

1	HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	2
2	HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	4
3	HALAMAN PERSEMBAHAN	5
4	HALAMAN MOTO	6
5	KATA PENGANTAR	7
6	SARI	9
7	GLOSARIUM	10
	DAFTAR ISI	11
	DAFTAR TABEL	13
	DAFTAR GAMBAR	14
1	BAB I PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Batasan Masalah	2
1.4	Tujuan Penelitian	2
1.5	Manfaat Penelitian	2
1.6	Metodologi Analisis dan Perancangan	3
1.7	Sistematika Penulisan	3
2	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1	Startup	5
2.2	Esports	5
2.3	Prototype	5
2.4	Waterfall	5

2.5	Business Process Model.....	6
2.6	Aktivitas Perintisan Ide.....	7
3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1	Empathize.....	14
3.2	Define.....	15
3.3	Ideate.....	16
3.4	Prototype.....	17
3.5	Test.....	18
4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1	Perancangan Prototype.....	19
4.2	Uji Coba Prototype Aplikasi.....	32
4.3	Pembuatan Business Process Model.....	33
4.4	Evaluasi.....	37
4.5	Pembahasan.....	38
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	40
6	DAFTAR PUSTAKA	41
	LAMPIRAN	43



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Permasalahan	16
Tabel 3.2 Pembuatan Ide/Solusi	17
Tabel 3.3 Analisis Fitur.....	18
Tabel 4.1 Fungsi Menu.....	20
Tabel 4.2 Pengembangan Aplikasi ke Depan.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Waterfall	6
Gambar 2.2 Business Process Model	7
Gambar 2.3 Growth Talk: Big Data for Startup	8
Gambar 2.4 Juri Global Startup Weekend	10
Gambar 2.5 Speakers & Coach Global Startup Weekend	10
Gambar 2.6 Coaching pada Global Startup Weekend	11
Gambar 3.1 Metode Design Thinking	13
Gambar 3.2 Tahapan Design Thinking.....	13
Gambar 4.1 Tampilan Tahap Awal Beranda.....	21
Gambar 4.2 Tampilan Tahap Awal Registrasi	22
Gambar 4.3 Tampilan Tahap Awal Turnamen	23
Gambar 4.4 Tampilan Tahap Awal Pembayaran Registrasi Turnamen	23
Gambar 4.5 Tampilan Tahap Awal Bagan Pertandingan.....	24
Gambar 4.6 Tampilan Tahap Awal Profile.....	25
Gambar 4.7 Tampilan Tahap Awal Pilihan Game	26
Gambar 4.8 Tampilan Tahap Awal Form Bantuan	27
Gambar 4.9 Tampilan Beranda.....	28
Gambar 4.10 Tampilan Games.....	28
Gambar 4.11 Tampilan Login	29
Gambar 4.12 Tampilan Register	29
Gambar 4.13 Tampilan Turnamen (Sebagian)	30
Gambar 4.14 Tampilan Turnamen Keseluruhan	31
Gambar 4.15 Tampilan Profile.....	32
Gambar 4.16 Business Process Model	34
Gambar 4.17 Alur Pemain.....	36
Gambar 4.18 Alur Kerja Event Organizer	36
Gambar 4.19 Alur Kerja Arenasia	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan game diiringi dengan perkembangan teknologi yang memiliki komputasi tinggi, game bukan hanya sekedar sarana untuk bermain menghibur diri, tetapi juga melahirkan kompetisi game dan melahirkan komunitas-komunitas game di Indonesia. Esport atau yang sering dikenal dengan Electronic Sports merupakan kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok dengan menggunakan suatu alat elektronik. Fenomena Esport mulai terkenal di Indonesia, terbukti dari beberapa prestasi yang didapatkan Indonesia dalam kancah esport nasional maupun internasional (Dailysocial). Banyak sekali pemain tim maupun individual yang telah menoreh keberhasilan di kancah yang bergengsi sehingga menempatkan posisi esport sebagai sebuah prestasi dan bukan hanya sebuah tren di Indonesia. Esport saat ini menjadi salah satu industri yang menjanjikan, pasalnya banyaknya sponsor dan penonton dalam suatu turnamen esport dapat menjadi bukti bahwa esport dapat memberikan keuntungan untuk berbagai pihak, mulai dari pemain, sponsor, hingga event organizer turnamen.

Dibalik semua itu, banyaknya kompetisi esport menjadikan para pemain tetap harus waspada apabila ingin menemukan kompetisi esport, karena belum tentu aman dan mungkin kompetisi tersebut adalah penipuan kompetisi esport. Karena itu, peluang bisnis pada kompetisi esport di Indonesia sangat besar, pembuatan platform ini difokuskan untuk event organizer turnamen yang diharapkan dapat meminimalisir terjadinya turnamen fiktif dan untuk pemain-pemain esport yang dimana turnamen tersebut bertujuan untuk menyaring pemain-pemain yang berbakat dalam bidang esport dalam kancah nasional maupun internasional, menjadikan esport Indonesia lebih kompetitif, dan berkembang serta menjadikan pemain game agar bisa lebih produktif.

Dalam pembuatan portal ini, sebelumnya tim startup mencoba menggunakan metode waterfall yang berorientasi pada proses yang sistematis, jelas, berurutan dan tidak dapat berubah-ubah. Setelah diimplementasikan metode tersebut dalam pembuatan dan perancangan, hasil dari penggunaan metode tersebut ternyata masih kurang dengan melihat tujuan utama dalam pembuatan startup yang berkelanjutan. Setelah melihat dari segi permasalahan, kebutuhan yang ada dan dalam pembuatan portal yang berkelanjutan, tim mencoba mengubah metode perancangan

portal dengan metode design thinking. Penggunaan metode design thinking dirasa lebih tepat jika melihat dari segi masalah yang akan dipecahkan dan perancangan portal yang berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian dan mendapatkan hasil penelitian yang rinci perlu dibuat rumusan masalah. Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan rumusan masalah pada pembuatan platform kompetisi esports Arenasia, yaitu:

- a. Bagaimana penerapan design thinking dalam pembuatan portal esport di Indonesia?
- b. Apa permasalahan kompetisi esport di Indonesia?
- c. Bagaimana pengembangan aplikasi portal esport ke depan?

1.3 Batasan Masalah

Agar tugas akhir fokus pada permasalahan dan penyelesaiannya serta tidak keluar dari ruang lingkup topik yang dibahas, maka dibuat batasan masalah. Berikut adalah batasan masalah yang telah ditentukan:

- a. Tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam pembuatan startup fase awal.
- b. Permasalahan hanya mencakup kompetisi esport yang ada di Indonesia.
- c. Solusi yang dibuat hanya meminimalisir terjadinya masalah dalam kompetisi esports yang ada di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini yaitu membuat sebuah platform kompetisi esports yaitu Arenasia dengan menggunakan metode Design Thinking dalam proses pembuatannya. Platform kompetisi esport Arenasia diharapkan dapat menjadi wadah untuk menyalurkan hobi bagi pengguna dalam mengikuti kompetisi esports, mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi seputar turnamen esports, dan meminimalisir terjadinya penipuan turnamen online serta agar industri esports di Indonesia semakin berkembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan platform kompetisi esports ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan tentang penerapan Design Thinking untuk membentuk startup dalam industri esports di Indonesia.
- b. Mempermudah para pemain esports dalam mencari informasi seputar esports dan dalam mengikuti kompetisi esports.
- c. Mengetahui keunggulan yang ada dalam penggunaan metode design thinking dalam pembuatan startup.

1.6 Metodologi Analisis dan Perancangan

Metode yang digunakan penulis dalam pembuatan platform kompetisi esports ini adalah metode Design Thinking. Metode ini menekankan pada penyelesaian masalah yang berfokus pada *user* dan pembuatan produk yang inovatif. Design Thinking merupakan metode pembuatan aplikasi yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab. Setiap bab memiliki beberapa sub bab yang dibuat untuk mempermudah pembahasan dan penyampaian. Berikut penjelasan tiap bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai tugas akhir ini. Bab ini terdiri dari latar belakang dibuatnya platform kompetisi esports Arenasia, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, analisis dan perancangan serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi istilah yang digunakan pada tugas akhir ini serta penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan dalam pembuatan platform kompetisi esports, seperti penjelasan tentang startup, esport, bisnis proses model dan aktivitas perintisan ide bisnis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan Design Thinking beserta tahapan yang digunakan dalam pembuatan platform kompetisi esports Arenasia.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil akhir yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini, seperti perancangan prototype, uji coba prototype aplikasi, pembuatan business process model, evaluasi, dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari tugas akhir yang telah dilakukan dalam pembuatan platform kompetisi esports dan berisi saran bagi analisis dan perancangan sejenis serta perbaikan dalam pembuatan startup kompetisi esport kedepannya agar menjadi lebih baik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Startup

Startup adalah perusahaan, proyek ataupun konsep yang dibentuk oleh seorang wirausahawan untuk menemukan/mencari, mengembangkan, dan memvalidasi model bisnis yang dapat diskalakan secara efektif (Robehmed, 2016). Istilah ini merujuk pada perusahaan-perusahaan yang masih relatif belum lama beroperasi dan sebagian besar dari perusahaan ini merupakan perusahaan yang baru didirikan dan masih berada dalam fase awal dalam pengembangan serta penelitian untuk menemukan sasaran pasar yang tepat.

2.2 Esports

Istilah "Olahraga elektronik" atau "esports" berawal dari akhir tahun sembilan puluhan. Ketika salah satu sumber terpercaya pertama yang menggunakan istilah "esports" adalah pada siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran *Online Gamers Association* (OGA). Munculnya eSports di kultur masa kini menjadi aspek bisnis daru dalam industri video game (The OGA, 1999).

Menurut (Wagner, 2006), esports merupakan suatu kegiatan olahraga di mana orang melatih dan mengembangkan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan olahraga tersebut merupakan aktivitas memainkan game baik itu dengan komputer maupun konsol, dan game esports seringkali melibatkan koneksi internet.

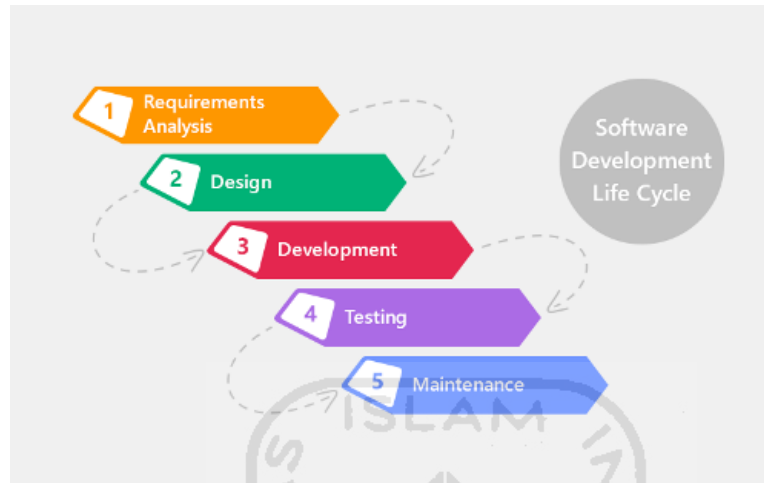
2.3 Prototype

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian purwarupa (*prototype*) ialah rupa awal. Sehingga *prototype* dapat disebut sebagai pembuatan rupa awal untuk mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan/dibangun atau pembuatan rupa lebih lanjut (khusus) untuk pengembangan/pembangunan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya.

2.4 Waterfall

Model *waterfall* atau sering kali disebut sebagai classic life cycle adalah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis

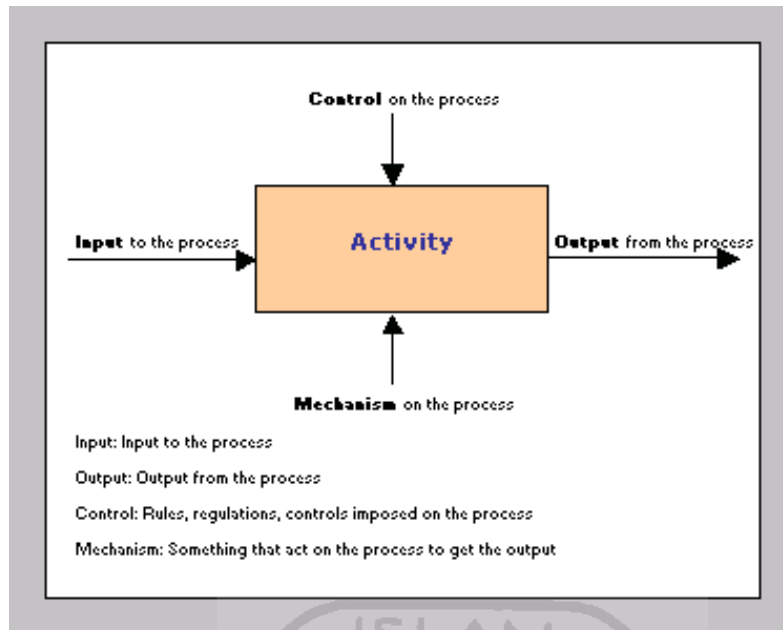
(Royce, 1970), dimulai dari spesifikasi kebutuhan konsumen dan berkembang melalui proses perencanaan (planning), pemodelan (modelling), pembangunan (construction), dan penyebaran (deployment), yang berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah perangkat lunak yang utuh.



Gambar 2.1 Tahapan Waterfall

2.5 Business Process Model

Menurut (Aguilar-Saven, 2004) Business Process Model adalah representasi dari fungsi-fungsi yang berkaitan dengan kegiatan bisnis seperti input, control, output, dan resource sehingga dapat dianalisis, diperbaiki, dan diotomatisasi. Business Process Model dimanfaatkan suatu perusahaan untuk mengidentifikasi/meneliti bagian-bagian mana saja dari proses bisnis yang masih perlu diperbaiki.



Gambar 2.2 Business Process Model

2.6 Aktivitas Perintisan Ide

Merintis sebuah bisnis startup khususnya pada bidang teknologi, perlu dibutuhkan pengetahuan dan pengalaman baik dari dalam kampus maupun luar kampus. Aktivitas-aktivitas dalam merintis ide startup Arenasia untuk pembuatan maupun pengembangan aplikasi didapat melalui kegiatan-kegiatan dalam bidang bisnis startup baik dari seminar maupun workshop.

Tahun 2019 menjadi titik awal dimana tim startup dibentuk. Di tahun tersebut penulis juga mengikuti beberapa acara baik seminar maupun workshop diantaranya; seminar “Growth Talk: Big Data for Startup” yang diselenggarakan oleh Ibisma UII, seminar “Grow your tech Startup with Effective Brand Strategy” yang diselenggarakan oleh CoLearn, berpartisipasi dalam “Global Startup Weekend: Sustainable Revolution” edisi Surabaya, seminar kelas Inspirasi “Menjadi Entrepreneur”, dan ikut serta berpartisipasi dalam “Business Plan Competition: From Code to Gold” yang diselenggarakan oleh Magister Informatika UII.

2.6.1 Growth Talk: Big Data for Startup

Seminar “Growth Talk: Big data for Startup” yang diselenggarakan oleh Ibisma UII di The Growth Hub membahas tentang Data Science, Data Analytics, serta Artificial Intelligence dengan

pembicaraanya yaitu Tuti Purwaningsih S.Stat., M.Si. (Co-Founder Data Science Indonesia) dan Ridho Rahmadi S.Kom., M.Sc., Ph.D (Director of Centre of Data Science-Informatics UII). Pelajaran yang penulis dapatkan dalam seminar ini adalah pentingnya data dan fakta yang ada dalam membuat suatu keputusan dalam bidang startup, terutama pada fase awal pembuatan sebuah startup. Pembicara memaparkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah startup, yaitu:

- ✓ Mulai dari objective (target pasar, dll).
- ✓ Pahami target audience (status sosialnya, generasinya -millennials, bangsa +62, dll).
- ✓ Lihat analisis perkembangan pasarnya.
- ✓ Gunakan platform yang sudah ada dan populer (bukalapak, tokopedia, dll).
- ✓ Optimalkan sosial media.



Gambar 2.3 Growth Talk: Big Data for Startup

Data biasanya digunakan untuk tracking sales, menilai staf/karyawan (employee performance), monitoring consumer behavior, advertising trends. Apa ada yang salah dengan data tersebut? Tidak ada yang salah dengan pencarian data diatas, tetapi semua itu tidak efektif dan data-data tersebut dapat dipelajari lebih dalam. Salah satu tantangan dalam pencarian data adalah Miss-education, tidak bisa menggunakan tools yang sesuai dan hanya mengikuti trends serta tidak sesuai kebutuhan juga perlu diperhatikan bagi startup yang baru berkembang. Dalam bisnis startup, pengoptimalan keefektifan dalam kinerja kelompok serta mengetahui kelemahan-kekuatan kelompok sangat penting dalam membangun sebuah startup. Dari poin-poin tersebut penulis mengetahui jika keputusan-keputusan yang diambil dan dibuat di dalam perusahaan startup yang

ada menjadikan data itu sangat penting untuk mencari peluang dari permasalahan yang ada. Dalam hal ini big data sangat penting terutama untuk fase awal startup maupun yang baru berkembang.

2.6.2 Grow Your Tech Startup with Effective Brand Strategy

Seminar “Grow your tech Startup with Effective Brand Strategy” yang diselenggarakan oleh CoLearn di CoHive Hartono Mall ini menghadirkan pembicara Daniel Surya (CEO of WIR Group). WIR Group merupakan pioneer perusahaan teknologi AR di Indonesia, perusahaan ini bergerak dalam bidang teknologi AR, VR dan AI berskala global. Pembicara menceritakan perjalanan awal karir ketika pembicara merintis bisnis di bidang AR (augmented reality) yang pada saat itu bidang tersebut masih asing di Indonesia sampai berkembang dan bahkan sukses di kancah internasional. Pembicara menekankan berani mengambil resiko dan percaya diri bahwa itu akan berhasil serta berinovasi segila mungkin dalam membangun sebuah startup itu penting. Inti dari seminar ini adalah apa saja yang diperlukan dalam membangun startup dari nol. Seperti anggota dalam membangun sebuah tim, kepercayaan dalam membangun tim, dan belajar hal-hal baru itu penting untuk mengetahui berbagai sudut pandang startup yang anda akan bangun, dan dari pandangan itulah kita bisa menciptakan peluang bisnis baru.

2.6.3 Global Startup Weekend Sustainable Revolution

Event global (dunia) tahunan yang saat itu di Indonesia hanya diselenggarakan di GECO Surabaya, Global Startup Weekend selama 3 hari mengusung tema “Sustainable Revolution”. Disini seluruh peserta dituntut untuk menciptakan suatu ide produk maupun konsep bisnis startup yang dapat berkelanjutan, bermanfaat bagi lingkungan dan zero-waste.

Dalam GSW (Global Startup Weekend) awalnya seluruh peserta membentuk tim yang telah diacak oleh panitia, disini tiap anggota tim dituntut untuk melakukan brainstorming. Selanjutnya ide-ide itu ditampung dan tiap anggota tim startup harus maju untuk mempresentasikan (pitching) idenya dalam 1 menit, setelah itu para audiens akan memberikan voting kepada masing-masing ide yang telah di presentasikan. Pengalaman tersebut menarik karena penulis sendiri harus memaparkan ide secepat dan semenarik mungkin serta penulis dituntut percaya diri agar para audiens tertarik dengan ide yang dipaparkan. Penulis disini mendapatkan pelajaran berharga untuk lebih percaya diri dalam mengeluarkan ide-ide yang ada.

Judges



Emil Elestianto Dardak
(Deputy Governor of East Java)



Jatmiko Wahyu Nugroho
(Founder C3 Jembrana)



Achmad Zulkarnain
(Co-Founder Trustmedis)



INVESTORS

Gambar 2.4 Juri Global Startup Weekend

Setelah voting diberikan, perwakilan tiap tim dengan voting terbanyak untuk mencari anggota tim lain yang setuju dengan ide timnya. Mereka dituntut untuk mencari anggota yang diperlukan dalam membuat ide startup tersebut. Disini penulis belajar bahwa sulitnya mencari orang yang cocok dengan ide penulis itu sulit, karena passion tiap orang berbeda-beda dan mau tidak mau penulis harus mencari ide yang mirip dengan ide penulis dan mengkombinasikan ide penulis dengan ide baru tersebut. Pengalaman tersebut sangat berharga dalam pembentukan suatu tim. Selanjutnya tiap tim baru yang terbentuk dituntut untuk mengisi dan mengkonversikan ide ke dalam bisnis model canvas khusus dengan tema “sustainable” yang telah disediakan oleh panitia.

Speakers and Coaches:



Tony Dwi Susanto
(Head of AISINDO)



Ricky Elson
(Founder Lentera Bumi Nusantara)



Agus Wiyono
(Head of EJEJ)



Dian Mukti Wicaksono
(Executive VP ICSB Surabaya)



Mufid Wahyudi
(Governor of ICSB JATIM)



Yoki Tyas Riesmana
(TopCoder MVP)



Avianto Tyo
(IOT Inovator)



Dedhy Trunoyudho
(COO Garda Pangan)



Ratu Fitri
(Founder SUBstitute)



Halim Sugianto
(CEO SEVIMA)

Gambar 2.5 Speakers & Coach Global Startup Weekend

Setelah tim terbentuk, seluruh tim mendapatkan coaching tentang ide tim dan diberikan masukan, kritikan dan saran dari berbagai pebisnis dari berbagai sudut pandang berbeda. Disini penulis dan tim pusing dengan banyaknya masukan-masukan, tetapi dari masukan-masukan tersebutlah penulis dan tim mendapat pengalaman berharga. Beberapa masukan, kritik dan saran seperti bagaimana cara mendapatkan income, proses produksi bisnisnya, dan efektif atau tidaknya proses bisnis itu serta bisnis itu disebut sukses jika bermanfaat bagi sesama, profit bisnis tidak hanya untuk pemilik tetapi juga memakmurkan karyawannya sangat penting dalam startup.



Gambar 2.6 Coaching pada Global Startup Weekend

Banyak inspirasi, pengalaman dan pelajaran yang dipetik penulis, mulai dari membentuk tim dengan anggota tim yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan yang berbeda, melihat peluang-peluang bisnis baru yang dapat dijadikan startup, dan pelajaran penting dalam bisnis startup yaitu startup tidak harus 100% berbentuk IT. Dalam bidang bisnis startup, IT bisa jadi hanyalah sebagai “pelengkap” atau “pendukung” dalam membuat suatu startup, tergantung situasi masalah yang ingin dipecahkan.

2.6.4 Kelas Inspirasi “Menjadi Entrepreneur”

Kelas Inspirasi “Menjadi Entrepreneur” di Auditorium FTI menghadirkan dua pembicara yaitu Novi Wahyuningsih (CEO CakraTalk) dan Aryo Wiryawan (JALA). Dari pembicara pertama

Novi Wahyuningsih yang dapat membuat startup dari nol menuju startup yang bisa dibilang ‘besar’ seperti sekarang, perjalanan beliau mulai dari penjaga warnet serta banyaknya kegagalan yang beliau tempuh dan sekarang menjadi CEO muda sukses memotivasi penulis bahwa gagal itu bisa menjadi kesuksesan kita yang tertunda, banyak pelajaran dari kegagalan-kegagalan yang kita tempuh, dan jangan malu dengan kegagalan-kegagalan yang kita lalui.

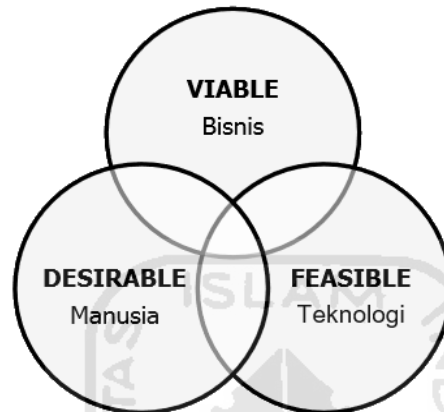
Pembicara kedua pak Aryo Wiryawan menceritakan pengalamannya membangun JALA yang merupakan perusahaan pemberdayaan tambak ikan dengan teknologi mulai dari melihat peluang bisnis, pengembangan, pengelolaan, dan cara memasarkan produknya. Startup tidak harus seluruhnya bertumpu pada teknologi. Disini penulis belajar bahwa salah satu tujuan startup itu bisa jadi untuk memotong birokrasi serta mengatasi masalah yang ada dengan seefisien mungkin.



BAB III

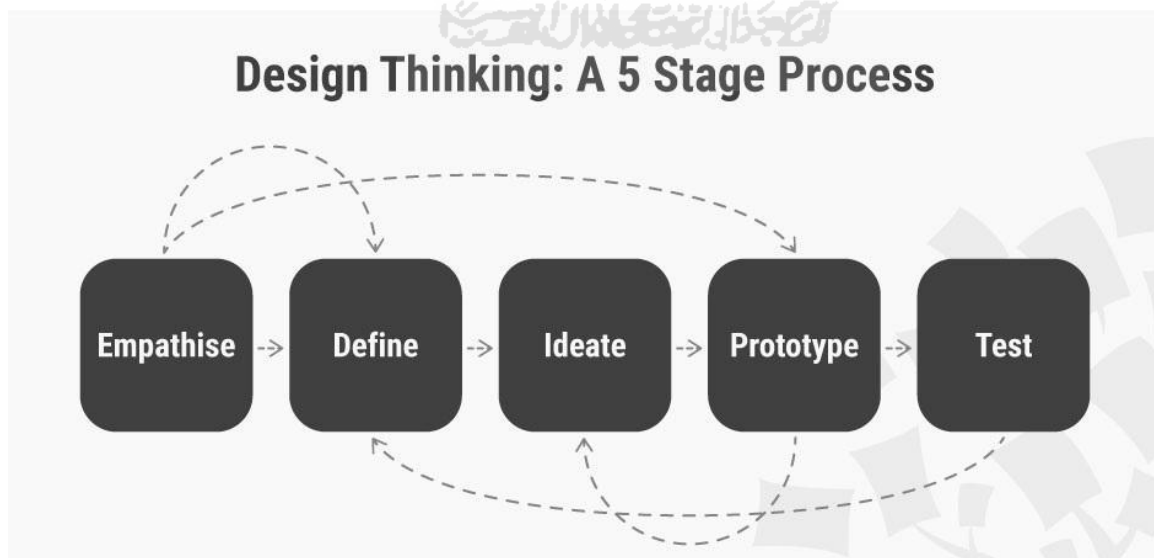
ANALISIS DAN PERANCANGAN

Design Thinking adalah metode yang membantu cara berpikir untuk berpusat pada manusia (human-centered) untuk menciptakan inovasi yang menarik dengan mengintegrasikan antara kebutuhan masyarakat, teknologi, dan keberhasilan bisnis.



Gambar 3.1 Metode Design Thinking

Metode ini digunakan karena dirasa tepat bagi penulis dalam pembuatan bisnis startup yang dimana startup tersebut bertumpu pada kebutuhan masyarakat, penggunaan teknologi, dan keberlanjutan bisnis itu sendiri.



Gambar 3.2 Tahapan Design Thinking

Metode Design thinking memiliki 5 tahapan, yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

3.1 Empathize

Tahap pertama dari proses design thinking adalah dengan mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang akan diselesaikan. Ini melibatkan perasaan untuk mencari tahu lebih banyak tentang permasalahan yang akan diangkat. Metode pendekatan design thinking menekankan pada aspek yang ada dalam *human-centered design* yang dimana berfokus pada proses berpikir manusia sebagai pengguna dan nilai-nilai kemanusiaan itu sendiri.

Pada tahapan ini *Empathize* menjadi proses pertama dalam design thinking untuk menciptakan sebuah inovasi dan mencari permasalahan yang ada di dalam masyarakat. Melalui pengamatan, keterlibatan dan empati, desainer perlu mencoba apa yang orang-orang rasakan untuk memahami pengalaman dan merasakan lingkungan pengguna sehingga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang masalah-masalah tersebut. Desainer perlu mengetahui pengalaman, emosi, situasi, dan kondisi pengguna dengan mencoba menempatkan diri sebagai pengguna (*user*) sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna.

Tahap awal yang tim lakukan dengan menggunakan tahapan *empathize* dalam design thinking untuk pembuatan startup, yaitu dengan mendapatkan pemahaman kebutuhan target pengguna. Pada penerapan portal kompetisi ini tim startup mencoba memosisikan diri sebagai pemain esport yang ingin mengikuti kompetisi. Syarat-syarat untuk pengguna aplikasi perlu dibentuk untuk keakuratan data.

Berikut *requirements* pengguna aplikasi:

1. Pengguna merupakan pemain *game*.
2. Pengguna menginginkan informasi seputar esport.
3. Pengguna memiliki kemauan/pernah mengikuti turnamen esport.

Pengumpulan masalah dilakukan dengan wawancara serta kuesioner yang dibagikan untuk pengguna aplikasi, sesuai dengan *requirements* untuk validasi hasil dari tahapan ini. Dengan menggunakan *empathize* pada tahapan ini, terdapat tiga (3) poin penting yang diinginkan/dibutuhkan oleh pengguna portal esport, yaitu:

- Pemain menginginkan informasi turnamen yang jelas dan *up-to-date*.
- Pemain menginginkan proses dalam mengikuti kompetisi esport lebih mudah.
- Adanya kekhawatiran pemain esport tentang terjadinya kompetisi turnamen esport fiktif.

Dari hasil tersebut dapat digunakan sebagai referensi pembuatan sebuah platform kompetisi esports yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari hasil pencarian masalah ini juga kita dapat menentukan siapa saja yang akan menjadi pengguna aplikasi esport ini. Terdapat 2 pengguna utama selain administrator aplikasi pada platform kompetisi esport Arenasia, yaitu: *player* dan *event organizer*.

Sebagian besar informasi yang didapat dalam tahap ini akan digunakan pada tahap berikutnya dan untuk mengembangkan pemahaman terbaik dari pengguna, kebutuhan mereka, dan masalah yang ada agar didapatkan pengembangan produk yang berkelanjutan.

3.2 Define

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya perlu dicari dan diidentifikasi inti pokok permasalahan-permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, pengumpulan informasi yang telah dibuat akan dianalisis dan dipilah, untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahapan ini tim harus berusaha mendefinisikan masalah sebagai pernyataan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia.

Pada tahap define, tilikan permasalahan dikerucutkan untuk menjadi sebuah sudut pandang (Point of View). Desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar dari produk (aplikasi) yang akan dibuat. Tahap identifikasi masalah akan membantu para desainer dalam mengumpulkan ide. Identifikasi masalah dibuat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang dibutuhkan pengguna yang dapat memungkinkan desainer untuk memecahkan masalah atau bahkan memungkinkan pengguna untuk memecahkan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna, informasi yang telah dikumpulkan selama tahap pencarian masalah, dianalisis dan dipilah untuk menentukan masalah inti yang ingin diidentifikasi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Hal ini diperlukan untuk konsistensi pemecahan masalah dan mempermudah perancangan pembuatan aplikasi

kompetisi esport Arenasia. Hasil dari tahapan ini adalah analisis identifikasi masalah yang ada, yaitu:

Kode	Permasalahan	Kategori
A-1	Informasi turnamen kurang jelas dan tidak up-to-date.	Informasi Turnamen
A-2	Pendaftaran kurang efisien dan rumit.	Pendaftaran Turnamen
A-3	Adanya penipuan turnamen online.	Penipuan Turnamen

Tabel 3.1 Kategori Permasalahan

3.3 Ideate

Tahap ketiga dari proses design thinking, desainer dituntut untuk menghasilkan ide. Tim telah memahami pengguna dan kebutuhan mereka di tahap pencarian masalah, dan tim telah mendapatkan gambaran dari analisis dan identifikasi permasalahan yang ada di tahap identifikasi masalah. Dengan gambaran ini, tim mulai berpikir “*out of the box*” untuk mengidentifikasi solusi baru untuk permasalahan yang ada, dan mulai mencari cara alternatif untuk mengatasi masalah yang ada.

Dalam design thinking, ideate merupakan tahap pengembangan ide. Dalam proses ini, *brainstorming* antar anggota tim sangat penting, karena dapat memunculkan banyak ide kreatif yang memungkinkan untuk menjadi solusi untuk permasalahan yang diangkat. Ide-ide yang terkumpul sangat bernilai dengan kata lain tidak ada ide yang tidak berguna. Pada proses ini anggota tim dipaksa untuk menjadi se-kreatif dan sebebas mungkin untuk menghasilkan dan merumuskan banyak ide. Penting sekali untuk mendapatkan ide atau solusi sebanyak mungkin di tahap ini.

Dengan kebutuhan yang ada, maka perlu adanya gambaran ide dalam pembuatan platform untuk mencari solusi yang dibutuhkan oleh pengguna. Dalam tahap menghasilkan ide, tim berfokus pada kuantitas ide yang didapat agar berpotensi mendapat ide tambahan dari ide-ide yang dihasilkan. Pada tahap ini, tim startup menggunakan *brainstorming* untuk mendapat ide se-kreatif dan sebebas mungkin agar mendapat solusi dari poin permasalahan yang ada. Dari ide tersebut,

solusi yang dihasilkan akan ditampilkan menjadi komponen-komponen yang akan dituangkan dalam aplikasi platform kompetisi.

Kode	Permasalahan	Solusi
S-1	Informasi turnamen kurang jelas dan tidak <i>up-to-date</i> .	Aplikasi perlu menyediakan informasi yang jelas dan <i>up-to-date</i> .
S-2	Pendaftaran kurang efisien dan rumit.	Aplikasi perlu mengintegrasikan proses pendaftaran dengan informasi turnamen.
S-3	Adanya penipuan-penipuan turnamen online.	Perlu adanya validasi <i>event organizer</i> untuk meminimalisir terjadinya penipuan turnamen.

Tabel 3.2 Pembuatan Ide/Solusi

3.4 Prototype

Rancangan *prototype* dapat dibagikan dan diuji dalam tim itu sendiri atau pada beberapa orang yang memiliki permasalahan dari topik yang diangkat. Tahap ini adalah fase percobaan, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam *prototype* dan satu per satu *feedback* dari pengguna diselidiki dan diterima, atau diperbaiki dan diperiksa ulang, atau bahkan dapat ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

No.	Fitur Utama	Tujuan
1	<i>Payment /</i> Pembayaran	Pembayaran yang dilakukan oleh pemain ke portal arenasia bertujuan untuk meminimalisir terjadinya penipuan turnamen.
2	<i>Tournament /</i> Kompetisi	Bertujuan untuk menampilkan turnamen yang <i>up-to-date</i> dan jelas agar memudahkan pemain dalam mengikuti turnamen.

3	<i>Profile / Profil</i>	Dengan emphasize ditahapan awal, fitur profil dibuat dengan menampilkan data pemain ataupun tim serta prestasi-prestasi yang telah dilakukan pemain bersama tim.
---	-------------------------	--

Tabel 3.3 Analisis Fitur

Pada tahap ini akan dihasilkan produk awal dari solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna. Solusi yang dihasilkan dibentuk dan diuji cobakan ke orang lain untuk mendapat *feedback* dari produk awal platform kompetisi tersebut.

3.5 Test

Prototype yang sudah dibuat selanjutnya akan diuji coba dengan cara mendemonstrasikannya ke pengguna. Desainer perlu menguji produk lengkap dengan menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping. Tahapan ini adalah tahap akhir dari Design Thinking, tetapi prosesnya berulang.

Selain dengan mendapatkan masukan dari pengguna untuk membuat produk yang lebih baik, tahapan testing merupakan tahapan dimana tim mendapatkan kesempatan untuk dapat mengerti pengguna secara lebih dalam lagi.

Hasil yang dihasilkan selama fase pengujian sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah. Informasi yang didapat dapat berupa pemahaman pengguna tentang aplikasi, kondisi penggunaan aplikasi, bagaimana pengguna berpikir, berperilaku, dan perasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk mengesampingkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaannya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dari analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan metode design thinking. Portal esport Arenasia adalah aplikasi berbasis web yang dibuat dan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan kompetisi esport yang ada di Indonesia. Setelah dilakukannya analisis dan perancangan terkait dengan pembuatan dan pengembangan aplikasi arenasia, didapatkan hasil rancangan berupa prototype, user interface/tampilan, dan model proses bisnis yang terjadi. Hasil dan pembahasan terdiri dari perancangan prototype, uji coba prototype aplikasi, pembuatan business process model, evaluasi dan pembahasan yang dirasa cukup dalam fase awal pembuatan startup.

4.1 Perancangan Prototype

Setelah mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada, perancangan prototype dibuat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Perancangan prototype dibuat dengan melihat kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan kebutuhan tersebut menjadi sebuah fitur/fungsi yang ada dalam aplikasi portal esport. Fitur-fitur utama yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

No.	Nama Fungsi	Kebutuhan Fungsionalitas
1	<i>Home</i> / Halaman utama	Menampilkan menu utama dari aplikasi platform arenasia.
2	<i>Register</i> / Registrasi	Menampilkan form registrasi untuk menjadi bagian dari pemain atau event organizer turnamen.
3	<i>Tournament</i> / Kompetisi	Menampilkan informasi turnamen kompetisi Esport yang telah tervalidasi oleh sistem.
4	<i>Games</i>	Menampilkan informasi game-game yang ada di platform aplikasi.
5	<i>Payment</i> / Pembayaran	Menampilkan informasi pembayaran turnamen.

6	<i>Bracket / Bagan Pertandingan</i>	Menampilkan bagan dan jadwal pertandingan.
7	<i>Profile/Profil</i>	Menampilkan profil pemain beserta tim Esport pemain atau profil event organizer turnamen.
8	<i>Customer Support / Bantuan Pengguna</i>	Menampilkan form bantuan tentang penggunaan aplikasi.

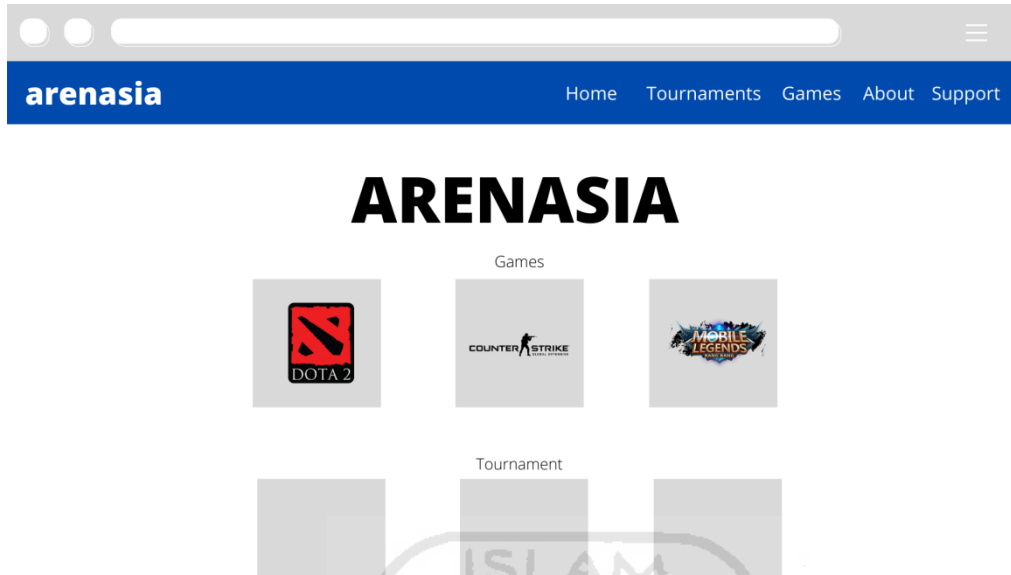
Tabel 4.1 Fungsi Menu

Pada tahap ini tim mencoba untuk membuat prototype dengan menerima dan memilah *feedback* dari pengguna yang dimana proses tersebut bertujuan untuk mengembangkan prototype. Setelah mendapatkan hasil *feedback* yang telah dipilah maka dilakukan perbaikan lagi pada prototype, sehingga dihasilkan prototype yang benar-benar matang. Pada akhir tahap ini, tim akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang ada pada produknya dan masalah yang ada, serta memiliki pandangan yang lebih jelas tentang apa yang dibutuhkan pengguna.

4.1.1 Rancangan Pembuatan Prototype (Awal)

Pembuatan prototype awal bertujuan untuk mengetahui apa saja yang akan dibuat dalam platform aplikasi. Pada tahap ini prototype lebih cenderung ke bentuk sketsa fungsi apa saja yang akan dibuat, dapat berupa tulisan tangan maupun gambaran awal aplikasi. Dalam rancangan ini masukan dari tim maupun sekelompok pengguna sangat berguna.

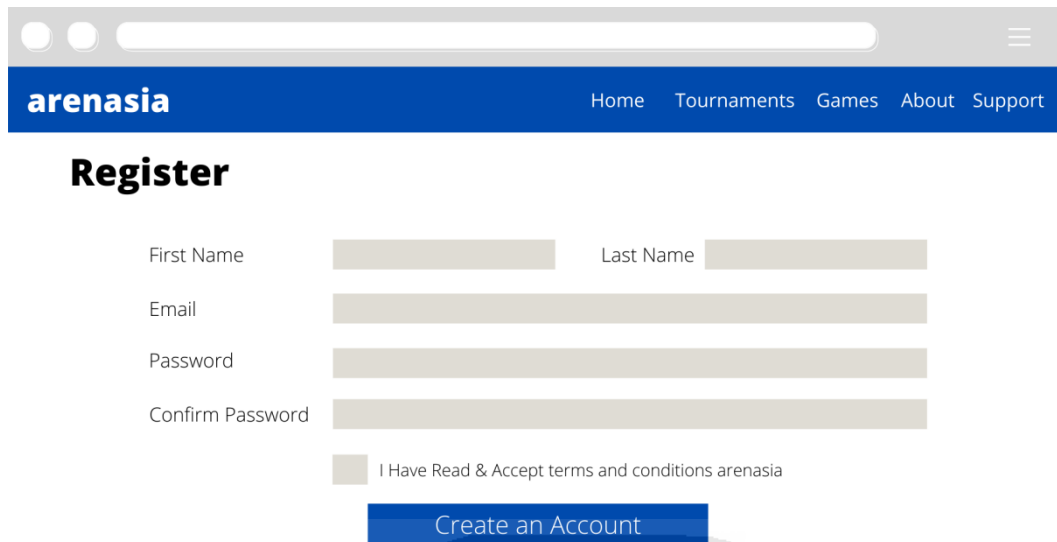
4.1.1.1 Rancangan Pembuatan Halaman Beranda



Gambar 4.1 Tampilan Tahap Awal Beranda

Halaman awal (beranda) berisi tentang fitur-fitur yang ada di platform kompetisi Arenasia dan gambaran umum tentang platform tersebut. Selain terdapat beberapa pilihan menu, di halaman utama terdapat pilihan game dan pilihan turnamen yang sedang disorot.

4.1.1.2 Rancangan Pembuatan Halaman Registrasi



arenasia Home Tournaments Games About Support

Register

First Name Last Name

Email

Password

Confirm Password

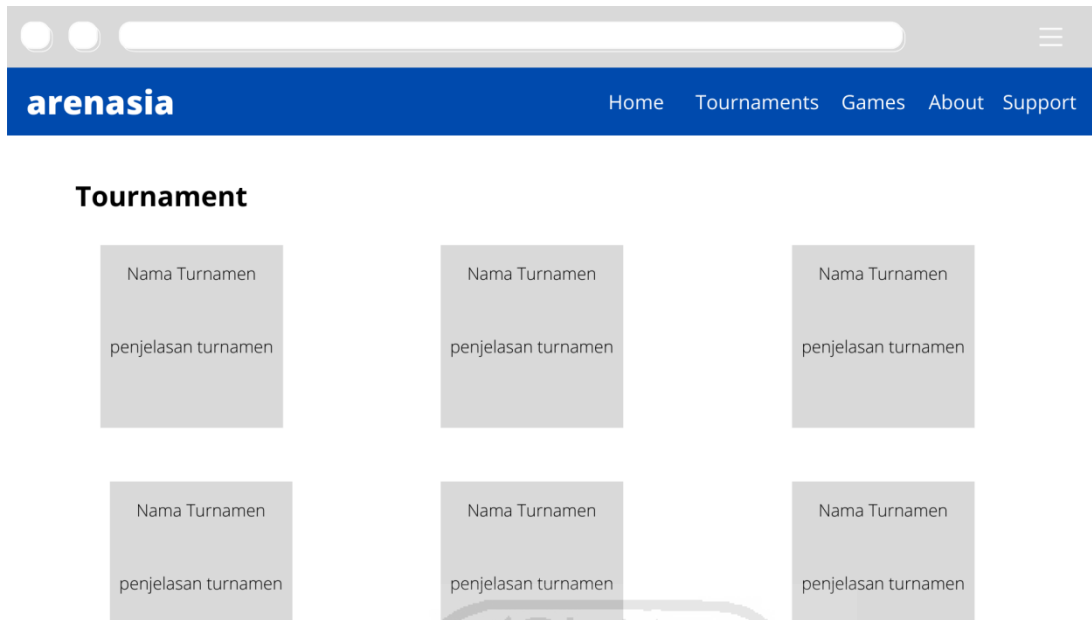
I Have Read & Accept terms and conditions arenasia

[Create an Account](#)

Gambar 4.2 Tampilan Tahap Awal Registrasi

Seluruh pengguna harus melakukan autentifikasi terlebih dahulu sebelum menggunakan fitur-fitur platform kompetisi arenasia. Pengguna harus mengisi formulir yang ada dan menyetujui kondisi, ketentuan dan syarat-syarat yang berlaku pada platform ini.

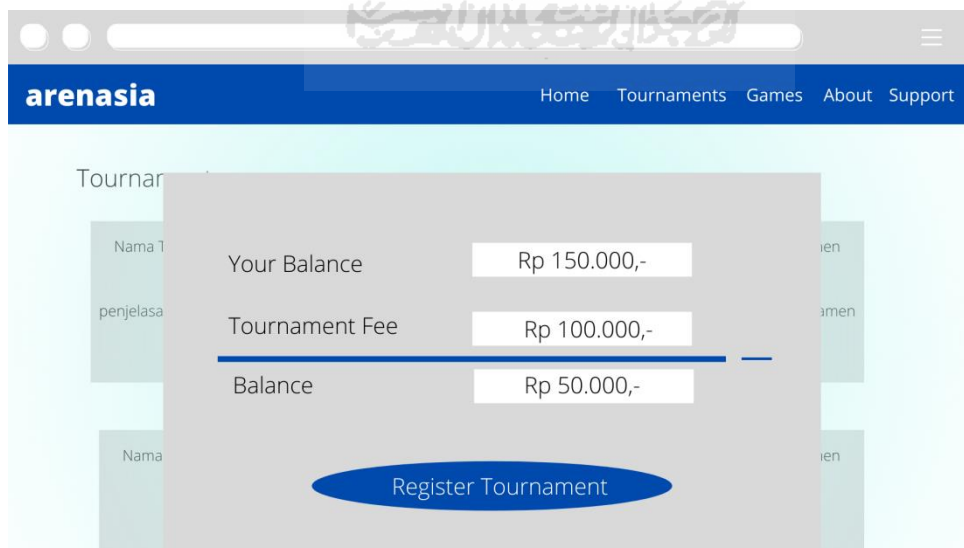
4.1.1.3 Rancangan Pembuatan Halaman Turnamen



Gambar 4.3 Tampilan Tahap Awal Turnamen

Halaman Turnamen berisi tentang turnamen-turnamen yang akan berjalan, sedang berjalan, dan telah berjalan. Di halaman ini juga terdapat nama dan penjelasan turnamen yang di dalamnya meliputi penyelenggara, waktu, berapa slot yang tersisa, dan biaya yang perlu dikeluarkan untuk mengikuti turnamen.

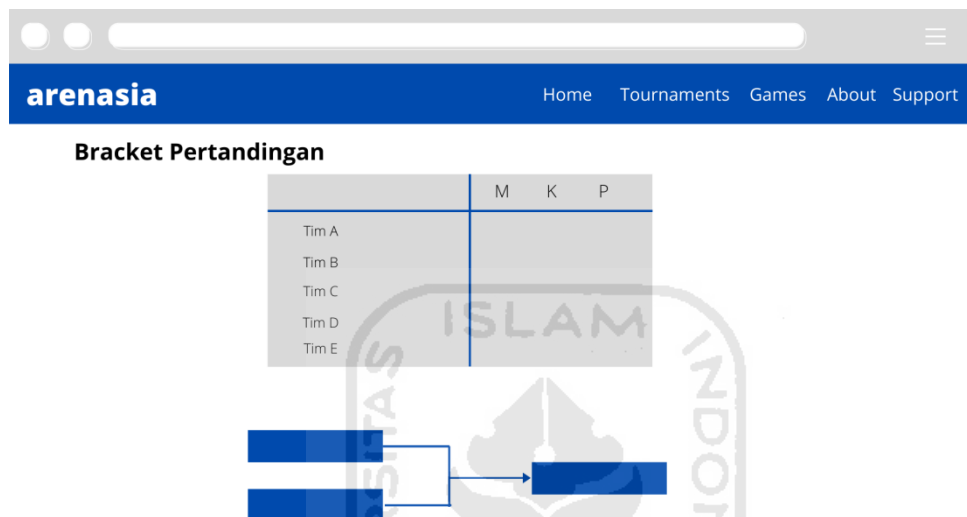
4.1.1.4 Rancangan Pembuatan Halaman Pembayaran



Gambar 4.4 Tampilan Tahap Awal Pembayaran Registrasi Turnamen

Halaman pembayaran registrasi turnamen berisi tentang pembayaran yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mengikuti sebuah turnamen, meliputi saldo pengguna dan biaya turnamen.

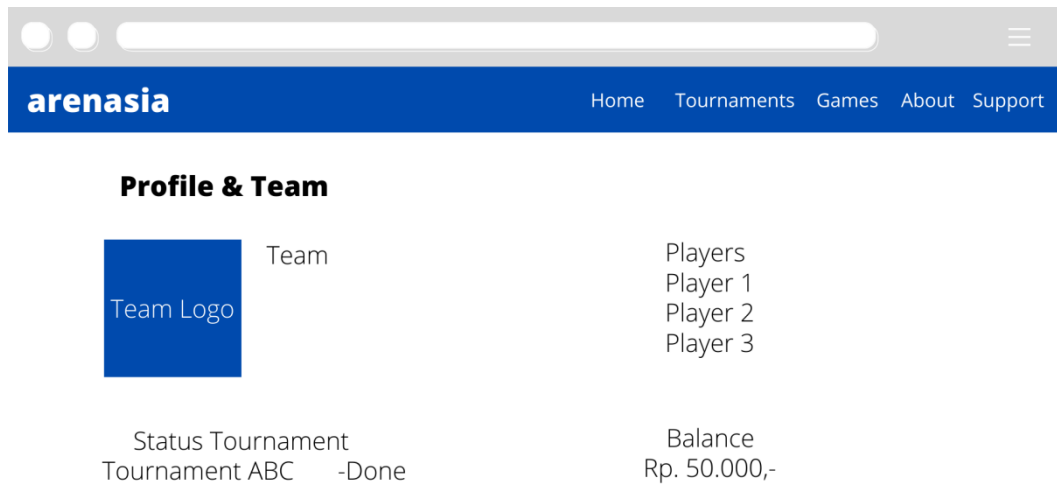
4.1.1.5 Rancangan Pembuatan Halaman Bagan Pertandingan



Gambar 4.5 Tampilan Tahap Awal Bagan Pertandingan

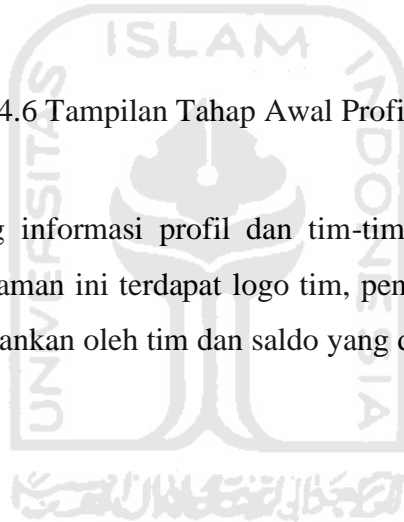
Halaman bagan pertandingan berisi tentang tim-tim yang mengikuti turnamen, di halaman ini terdapat bracket pertandingan dan klasemen pertandingan yang sedang berjalan maupun yang telah berjalan.

4.1.1.6 Rancangan Pembuatan Halaman Profile & Team

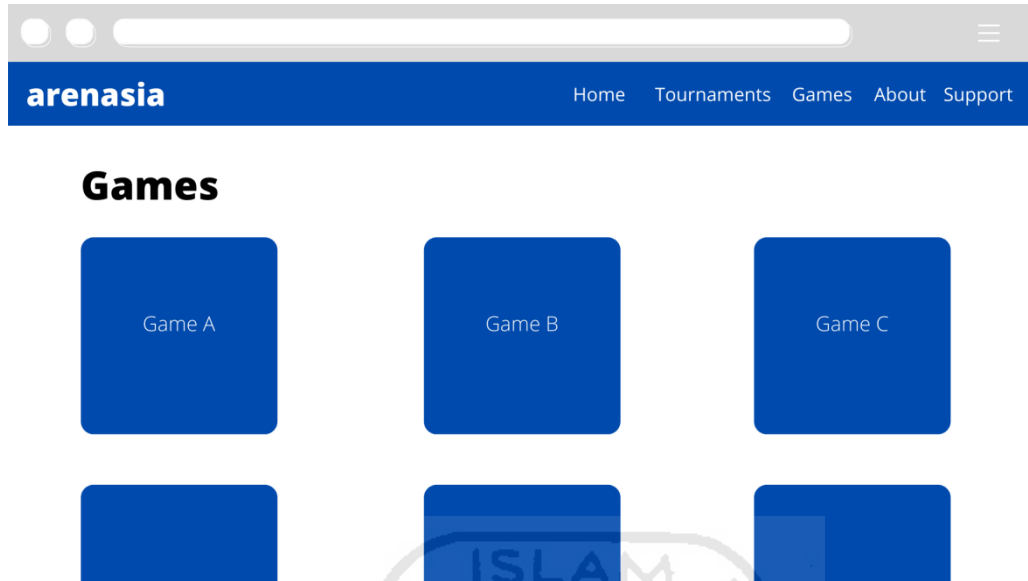


Gambar 4.6 Tampilan Tahap Awal Profile

Halaman profil berisi tentang informasi profil dan tim-tim yang telah tervalidasi oleh platform kompetisi arenasia. Di halaman ini terdapat logo tim, pendiri tim, kapten tim, anggota tim, status turnamen yang telah dijalankan oleh tim dan saldo yang dimiliki oleh tim.



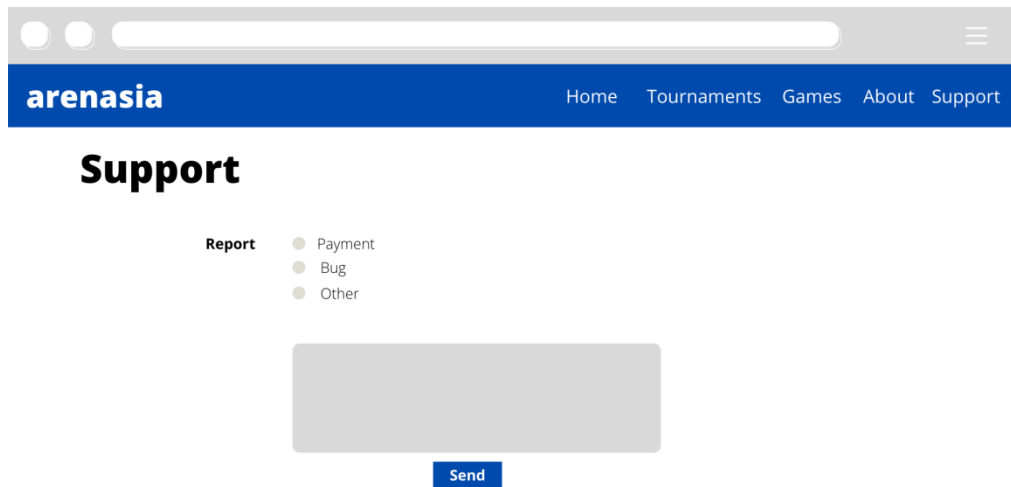
4.1.1.7 Rancangan Pembuatan Halaman Games



Gambar 4.7 Tampilan Tahap Awal Pilihan Game

Halaman games berisi tentang game-game yang terdapat di platform kompetisi arenasia. Di halaman ini tim telah menentukan beberapa game yang akan dimasukkan ke dalam platform kompetisi. Tim mempertimbangkan game-game yang dimasukkan dengan melihat trend yang sedang berkembang.

4.1.1.8 Rancangan Pembuatan Halaman Support

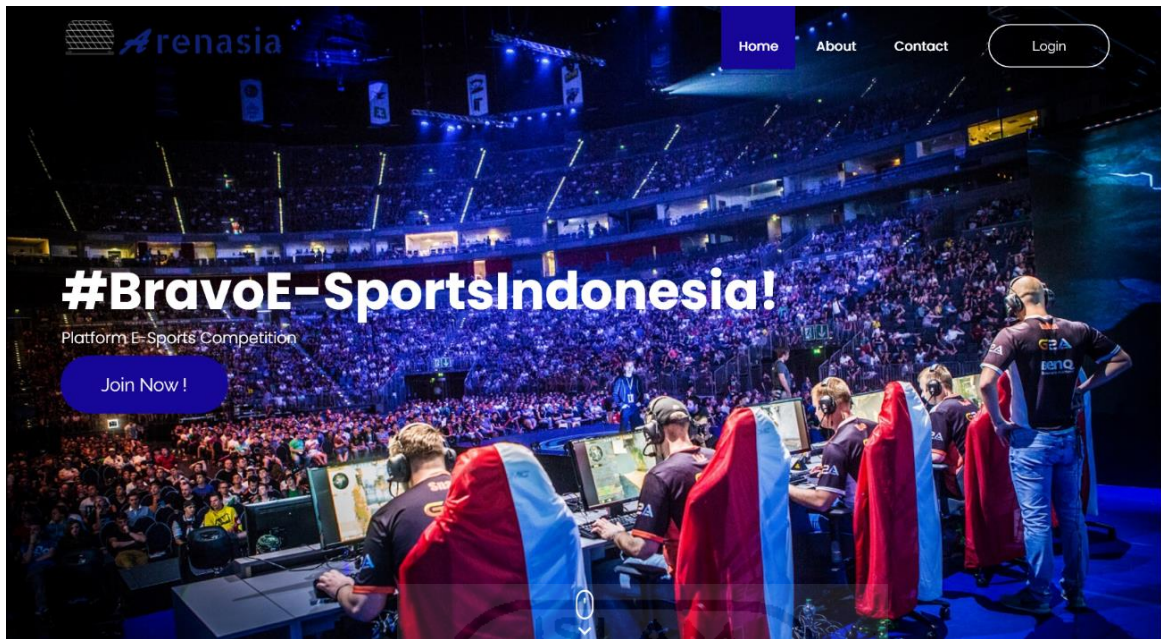


Gambar 4.8 Tampilan Tahap Awal Form Bantuan

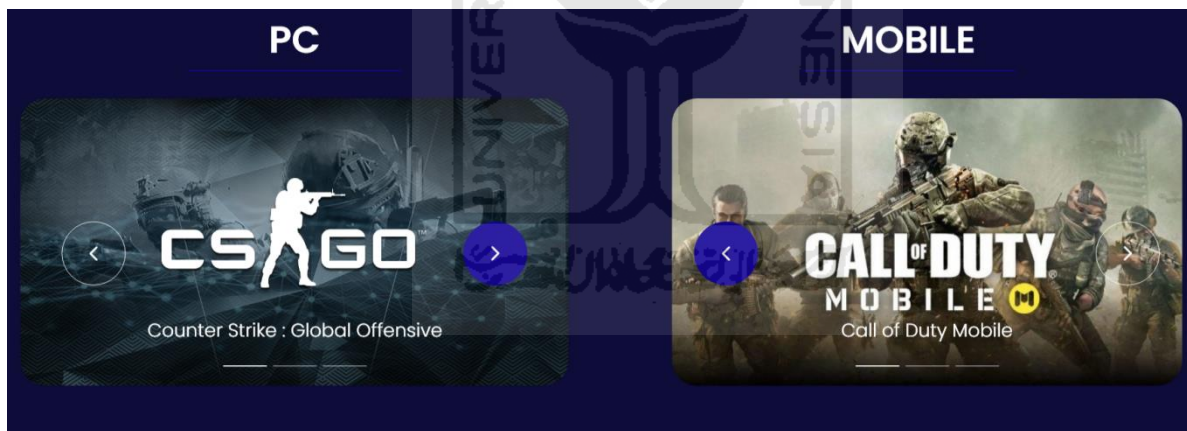
Halaman support dibuat untuk memberi bantuan kepada pengguna yang memiliki permasalahan dalam penggunaan platform kompetisi. Bantuan tersebut dapat berupa pertanyaan, komplain, ataupun masalah lain.

4.1.2 Rancangan Pembuatan Prototype (Lanjutan)

Pembuatan prototype lanjutan bertujuan untuk ditinjau kembali dengan masukan-masukan yang didapat. Masukan-masukan tersebut dipilah lagi agar mendapatkan produk prototype dengan hasil yang maksimal. Pada tahap ini prototype lebih cenderung ke gambaran aplikasi yang diinginkan.



Gambar 4.9 Tampilan Beranda



Gambar 4.10 Tampilan Games

Login for Arenasia

Email
Enter email

We'll never share your email with anyone else.

Password
Enter password

LOG IN

[Forgot Password](#)

Gambar 4.11 Tampilan Login

Sign up Arenasia

First Name
Enter First name

Last Name
Enter Last name

Email
Enter Email

We'll never share your email with anyone else.

Password
Enter Password

Confirm Password
Confirm Password

I Have Read and Accept the [Terms & Condition arenasia](#)

CREATE AN ACCOUNT

Gambar 4.12 Tampilan Register

TURNAMEN

Selengkapnya >

METACO CIRCUIT CUP
SEASON 1 ONLINE TOURNAMENT
TOTAL PRIZE POOL
IDR 22.000.000++
PUBG MOBILE
QUALIFIER 1 : 9 MAR - 10 MAR | QUALIFIER 3 : 6 APR - 7 APR
QUALIFIER 2 : 16 MAR - 17 MAR | QUALIFIER 4 : 12 APR - 13 APR
SEASON 1 FINAL : 14 APR
ENTRY FEE: IDR 100K/Team | REGISTER NOW AT bit.ly/mccpubgm
CONTACT PERSON : BELLY +628114112093 | LIVE AT facebook.com/metaco
OFFICIAL MEDIA PARTNER: ESPORTS, JURNAL, HYBRID

Metaco Circuit Cup

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor.

Join !

● Slot : 7 Team Available !

FIGHTING LEAGUE
2018 PUBG MOBILE - INDONESIA
GET READY FOR
RP 250.000.000+
PUBGM TOURNAMENT
REVIVALTY.ID/FIGHTING-LEAGUE-2018
HOST BY: FIGHTING LEAGUE
ORGANIZED BY: REVIVALTY

Fighting League

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor.

Join !

● Slot : 3 Team Available !

V-GEN TSUNAMI ESPORTS LEAGUE
DOTA 2 QUALIFIERS
1x 1-CAFE
8 TEAM TERBANG KE JAKARTA
MEMPERBUTKAN TOTAL HADIAH
RP 188.000.000++
Signora Staff/Team/Trainer 2 Rums di:
Bat. 60 Vgennidola
Contact Person : +62813 2796 9092 (Raka) | +62811 1382 1315 (World of Gaming)

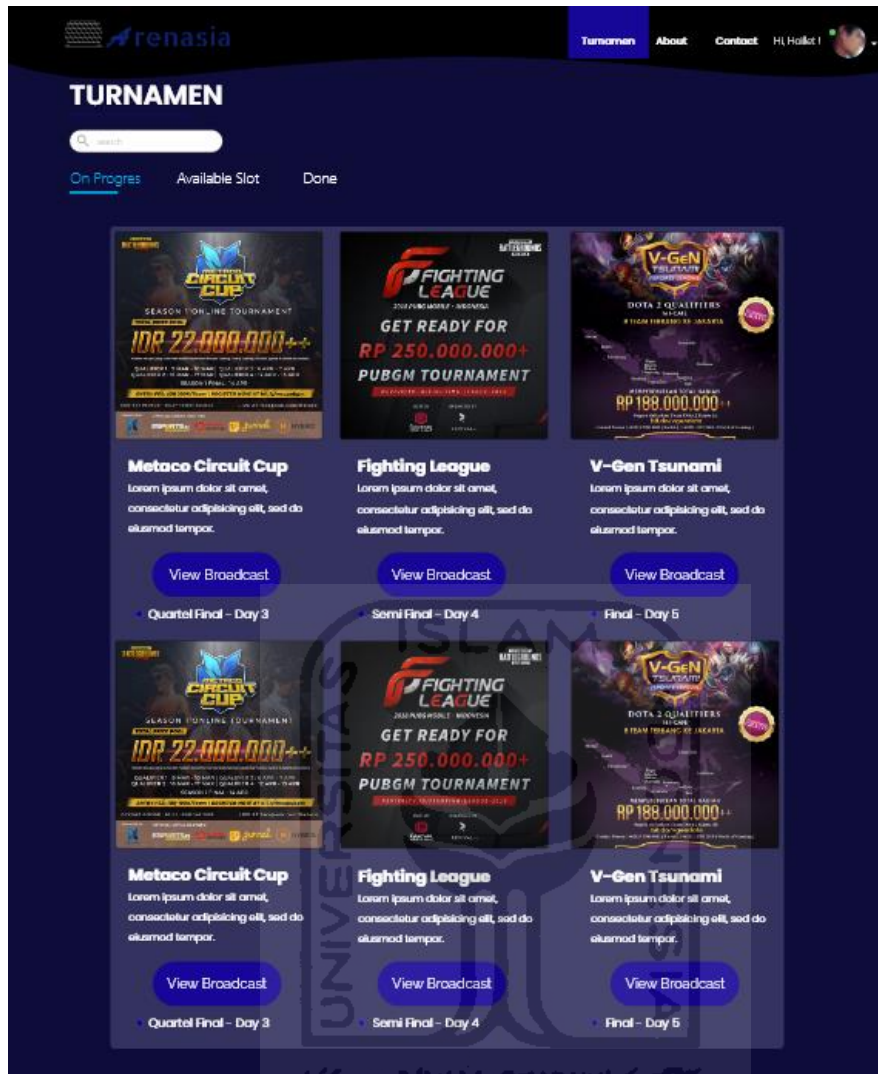
V-Gen Tsunami

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor.

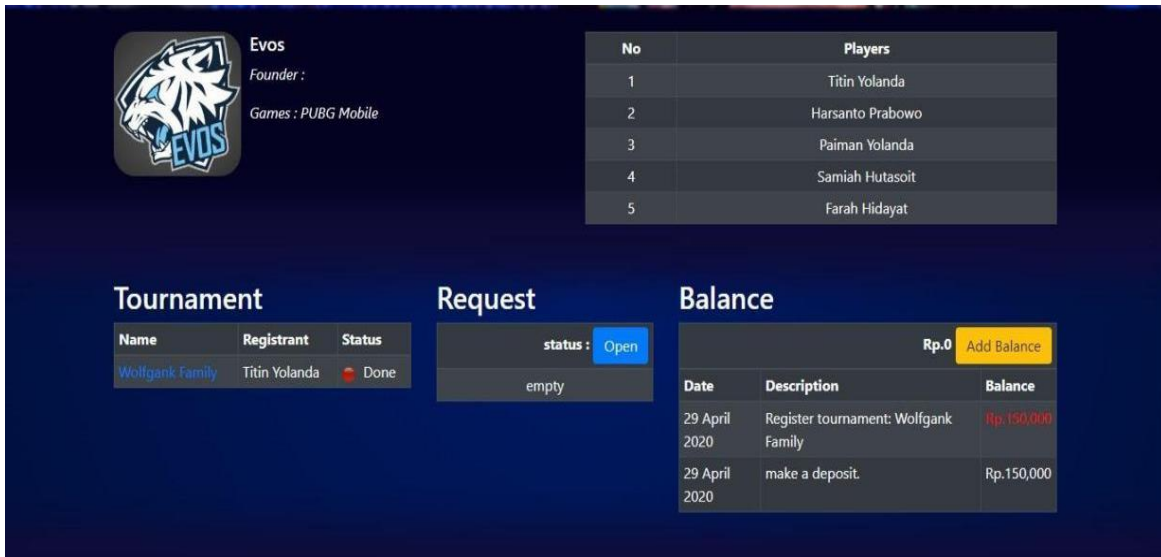
Join !

● Slot : Temporary full !

Gambar 4.13 Tampilan Turnamen (Sebagian)



Gambar 4.14 Tampilan Turnamen Keseluruhan



Gambar 4.15 Tampilan Profile

Rancangan pada tahap ini tidak bersifat final ataupun mutlak dan dapat terus berubah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta untuk mencari kesempurnaan produk.

4.2 Uji Coba Prototype Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian produk ke pengguna. Pengujian dilakukan dengan uji coba langsung dengan responden-responden sebelumnya. Hasil-hasil masukan dari uji coba (*test*) aplikasi dikumpulkan dan dalam pembuatan portal ini diambil masukan yang berorientasi pada segi kebutuhan pengguna dan fitur untuk meningkatkan aliran bisnis.

Hasil dari pengujian akan ditindaklanjuti dengan dilakukan perubahan dan penyempurnaan produk. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan pengguna platform kompetisi Esport. Tahap ini tim mendapatkan ide-ide dan saran-saran baru yang telah dipilah untuk pengembangan aplikasi kedepannya.

No.	Fungsi	Fungsionalitas
1	<i>Reminder</i> / Pengingat	Berfungsi untuk mengingatkan pemain jika terdapat turnamen baru.

2	<i>Repayment</i> / Pengembalian pembayaran	Berfungsi untuk mengembalikan pembayaran yang telah dibayarkan oleh pemain.
3	<i>Suggestion Box</i> / Kotak saran	Berfungsi untuk mendapatkan feedback dari pengguna aplikasi.
4	<i>Tournament Stream</i>	Berfungsi untuk menampilkan video streaming turnamen yang sedang diselenggarakan.
5	<i>Subscribe</i> / Langganan	Berfungsi untuk menambah <i>income</i> dari platform esport dengan membuat premium register.

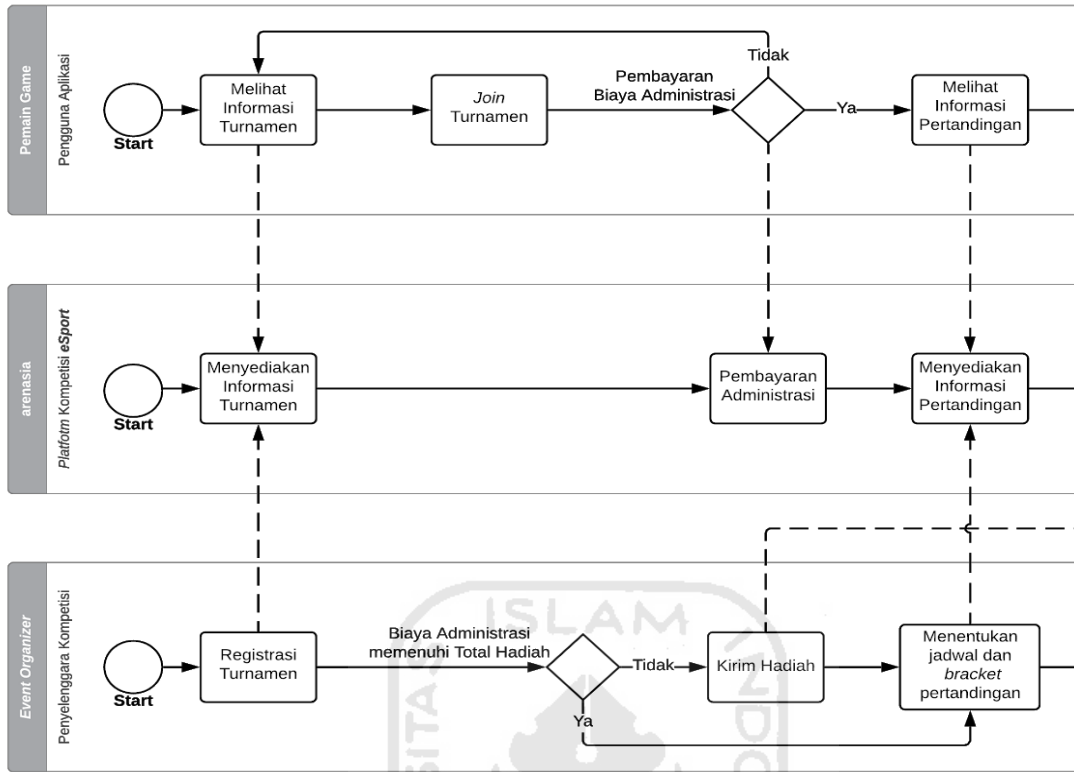
Tabel 4.2 Pengembangan Aplikasi ke Depan

Dalam tahap ini diharapkan pengembangan aplikasi platform esport arenasia terus berkelanjutan dan dapat memperluas cakupan fitur.

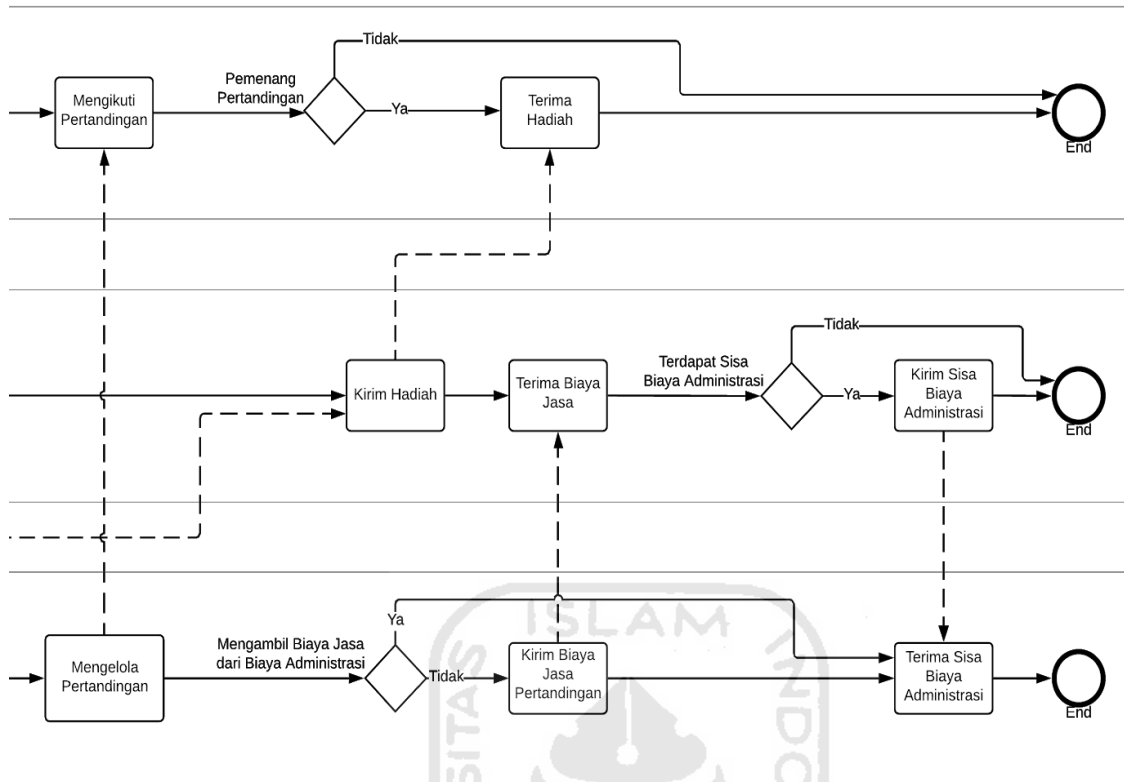
4.3 Pembuatan Business Process Model

Pembuatan business process model dilakukan untuk memetakan alur kerja sehingga setiap elemen yang berperan dalam proses tersebut dapat dipahami, dianalisis, dan dapat diubah ke proses yang lebih baik sesuai alur kerja atau proses. Tujuan utama dari pemodelan ini adalah untuk menggambarkan proses bisnis yang lengkap dan memungkinkan desainer untuk meningkatkan aliran proses serta merampingkan sebuah proses.

Business Process Model dalam platform kompetisi esport memiliki peranan penting untuk mengetahui bagaimana proses aplikasi tersebut bekerja, termasuk bagaimana pengguna menggunakan aplikasi dan bagaimana cara aplikasi dalam memperoleh keuntungan.



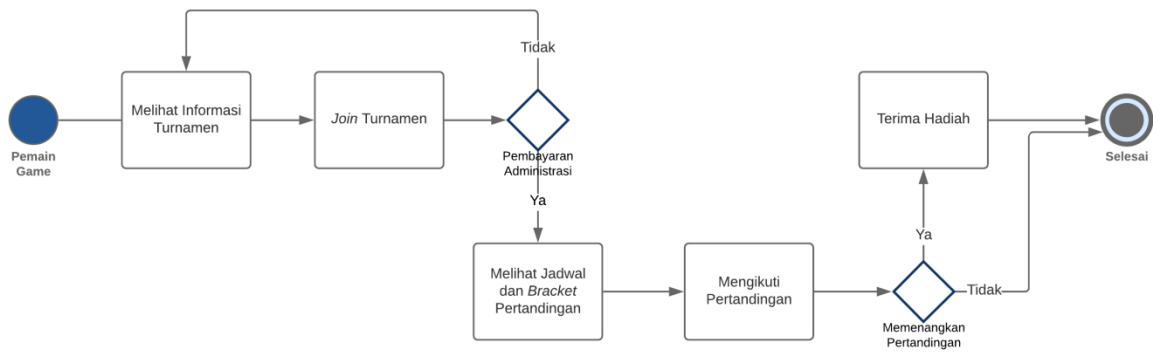
Gambar 4.16 Business Process Model



Business Process Model (Sambungan)

4.3.1 Pemetaan Alur Kerja Pemain

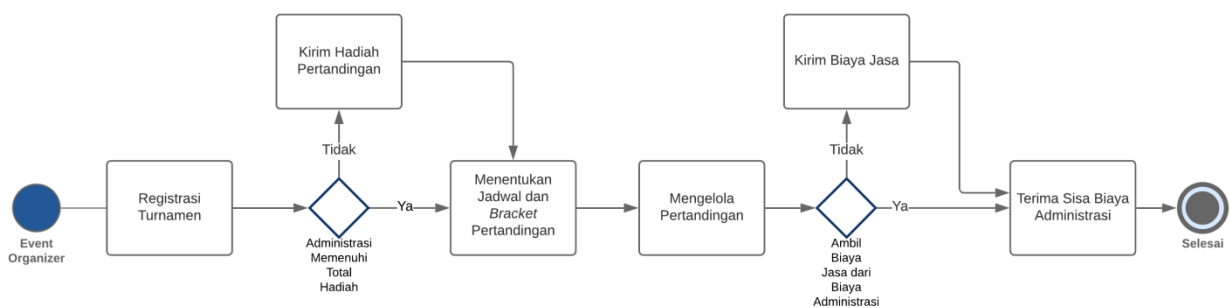
Pembuatan alur kerja ini dilakukan untuk mengetahui pemetaan alur kerja pemain sebagai pengguna utama sehingga dapat dipahami dan dapat diubah ke proses yang lebih baik sesuai alur kerja atau proses.



Gambar 4.17 Alur Pemain

4.3.2 Pemetaan Alur Kerja Event Organizer

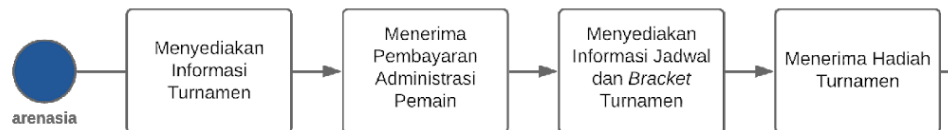
Pembuatan alur kerja ini dilakukan untuk mengetahui pemetaan alur kerja event organizer sebagai pengguna utama sehingga dapat dipahami dan dapat diubah ke proses yang lebih baik sesuai alur kerja atau proses.



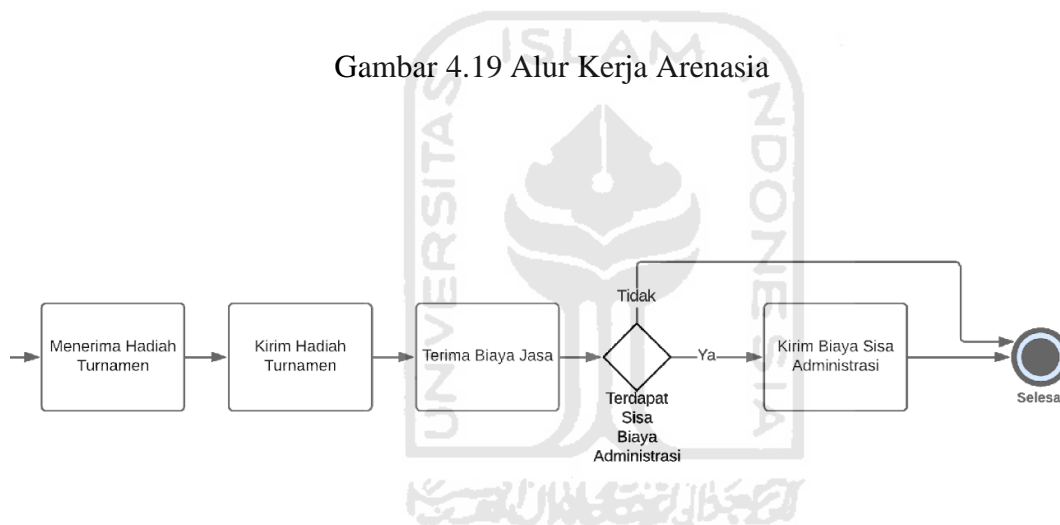
Gambar 4.18 Alur Kerja Event Organizer

4.3.3 Pemetaan Alur Kerja Arenasia

Pembuatan alur kerja ini dilakukan untuk mengetahui alur kerja platform Arenasia sehingga pengguna mengetahui bagaimana alur kerja platform Arenasia.



Gambar 4.19 Alur Kerja Arenasia



Alur Kerja Arenasia (Sambungan)

4.4 Evaluasi

Tahap selanjutnya yang harus dilalui dalam pembuatan portal arenasia adalah evaluasi. Tahapan ini menentukan apakah pembuatan portal ini telah sesuai dengan penerapan design thinking atau tidak. Setidaknya setelah pengujian dilakukan, pengguna telah mengetahui gambaran besar fungsi-fungsi yang terdapat pada platform kompetisi esport. Evaluasi dilakukan dengan melihat tahapan-tahapan sebelumnya yang ada dalam design thinking dengan aplikasi yang telah dirancang, berikut evaluasi tersebut:

- Dalam pembuatan platform aplikasi, tim telah mencoba mengintegrasikan teknologi dan bisnis dengan mengedepankan kebutuhan pengguna.
- Pembuatan dan perancangan fitur-fitur yang terdapat dalam portal esport telah menggunakan tahapan-tahapan yang ada dalam design thinking.
- Tampilan dan kebutuhan fungsional platform dapat berubah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan pengguna.

Diharapkan fitur-fitur yang ada di platform kompetisi Arenasia dapat meminimalisir terjadinya penipuan kompetisi online dan memperluas penyaluran informasi kompetisi dalam bidang esport serta menjadikan platform tersebut sebagai sarana dalam mengembangkan hobi dan mengembangkan potensi industri esport di Indonesia.

4.5 Pembahasan

Konsep metode waterfall berorientasi pada proses yang sistematis, jelas, berurutan dan tidak dapat berubah-ubah, sedangkan konsep metode design thinking berpusat pada manusia (*human-centered*) untuk menciptakan inovasi yang menarik dengan mengintegrasikan antara kebutuhan masyarakat, teknologi, dan keberhasilan bisnis. Berikut beberapa alasan pengubahan metode waterfall menjadi metode design thinking beserta kelebihanannya:

1. Dalam metode waterfall, kebutuhan pengguna belum tentu apa yang realitanya benar-benar dibutuhkan pengguna. Sedangkan dalam tahapan design thinking *empathize* menjadi tahapan yang menentukan kebutuhan apa yang benar-benar dibutuhkan pengguna.
2. Dengan menggunakan metode waterfall rincian proses harus jelas dan tidak dapat berubah-ubah, sedangkan dalam design thinking rincian proses dapat berubah mengikuti kebutuhan pengguna.
3. Dengan menggunakan metode waterfall dirasa sulit untuk beradaptasi jika ada perubahan spesifikasi dalam tahapan pengembangan.
4. Analisis kebutuhan awal yang diperlukan pengguna pada pembuatan portal esport belum jelas dan dapat berubah mengikuti kebutuhan dan keinginan player dan event organizer sebagai pengguna utama.

5. Tahapan-tahapan dalam metode design thinking lebih flexibel, karena dengan design thinking tim dapat kembali ketahapan-tahapan sebelumnya jika didapati inovasi baru.
6. Dalam metode waterfall dirasa sulit untuk mengolah masukan yang diberikan oleh pengguna, karena tidak ada tahapan lebih lanjut dalam mengelola masukan-masukan tersebut. Dengan menggunakan metode design thinking dalam pembuatan startup, tim dapat menambahkan masukan-masukan baru yang muncul dari pengguna untuk menyempurnakan aplikasi baik masukan itu berbentuk fitur-fitur tambahan, penambahan sistem maupun tampilan.

Dengan alasan-alasan tersebut tim startup mengubah metode waterfall menjadi metode design thinking. Penggunaan metode design thinking dirasa lebih tepat karena dalam merintis bisnis startup diinginkan startup aplikasi yang berkelanjutan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi platform esport Arenasia dengan menggunakan metode design thinking dan pembuatan *business process model* yang tepat dapat diambil beberapa poin sebagai berikut:

- a. Dengan metode design thinking yang digunakan dapat memudahkan pembuatan keputusan baik dari segi inovasi bisnis, perancangan desain, maupun *developer* aplikasi yang dimana dengan metode tersebut dapat menghasilkan solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat serta agar pengembangan aplikasi yang sudah ada dapat berkelanjutan.
- b. Atas dasar permasalahan yang terjadi, portal Arenasia dikembangkan menjadi solusi permasalahan kompetisi esport di Indonesia yang berupa *web application*.
- c. Dengan pembuatan platform aplikasi ini diharapkan dapat meminimalisir atau bahkan mengatasi beberapa permasalahan kompetisi esport yang ada di Indonesia serta dengan menggunakan pendekatan *human-centered* yang ada dalam design thinking diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan platform kompetisi esports dengan menggunakan metode design thinking ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya agar mendapat hasil yang lebih baik adalah:

- a. Membuat fitur-fitur tambahan yang dapat memberikan *income* lebih untuk startup.
- b. Memperluas cakupan permasalahan serta solusi.
- c. Pastikan pengguna mengetahui gambaran besar proses dalam aplikasi.
- d. Mencermati apa saja yang dibutuhkan pengguna dalam pembuatan startup.
- e. Memperluas cakupan informasi kompetisi esport.
- f. Dapat menggunakan metode berbeda dalam pembuatan platform yang dimana dapat mendukung pembuatan dan pengembangan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar-Saven, R. S. (2004). Business process modelling: Review and framework. *International Journal of production economics*, 90(2), 129-149.
- Azis, A., & Dirgahayu, T. (2015). Pengembangan Model E-Office dan Purwarupa Intituti Perguruan Tinggi di Indonesia. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(3).
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Kuncorojati, Cahyandaru. (2018). "Waspada, Penipuan Berkedok Turnamen Esport!". Retrieved from: <https://www.medcom.id/teknologi/game/3NOn8V3K-waspada-penipuan-berkedok-turnamen-esport>.
- Newzoo. (2017). The Indonesian Gamer 2017. Retrieved from: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Newzoo. (2018). Insights into the Indonesian Games Market. Retrieved from: <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>
- Harmon, P. (2003). *Business process change: a manager's guide to improving, redesigning, and automating processes*. Morgan Kaufmann.
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., & Borkoles, E. (2018, November). eSport: Friend or Foe?. In *Joint International Conference on Serious Games* (pp. 3-8). Springer, Cham.
- Ramdhan, H. E. (2016). *StartuPreneuer: Menjadi Entrepreneur Startup*. Penebar Plus+.
- Siang, T. Y., & DAM, R. (2018). Stages in the Design Thinking Process. The Interaction Design Foundation.
- Vivian, A., Winata, V. V., Aulia, M., Asia, T., Yulianto, J. E., & Renanita, T. (2018). Pengaruh Tingkat Aktualisasi Diri Terhadap Hasrat Kompetisi (Competitiveness) Pada Atlet Esports Professional Di Indonesia. *Proceedings of Psychology" Cyber Effect: Internet Influence on Human Life"*, 195-210.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Wikipedia. "Perusahaan Rintisan". Retrieved from: https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan_rintisan.

Wisesa, Yoga. (2014). “Pemerintah Konfirmasi Dukungannya Pada Perkembangan eSport di Indonesia”. Retrieved from: <https://dailysocial.id/post/pemerintah-konfirmasi-dukungannya-pada-perkembangan-esport-di-indonesia>.



LAMPIRAN

