

APLIKASI STUNNING TEAM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL UNTUK MENGELOLA TIM STUNNING SQUAD

SKRIPSI

Karya Tulis sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh:

FAHMI KURNIAWAN
NPM. C1A160014



PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
2020

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**APLIKASI STUNNING TEAM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL
UNTUK MENGELOLA TIM STUNNING SQUAD**

Disusun oleh:

FAHMI KURNIAWAN

NPM. 311160014

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, 1 Juli 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Yudi Herdiana, S.T.,M.T.
NIDN. 428027501

Mochamad Ridwan, S.T.,M.T.
NIDN.....

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

**APLIKASI STUNNING TEAM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL
UNTUK MENGELOLA TIM STUNNING SQUAD**

Disusun oleh:

FAHMI KURNIAWAN

NPM. C1A160014

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, 1 Juli 2020

Disetujui oleh:

Penguji 1

Penguji 2

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI

**APLIKASI STUNNING TEAM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL
UNTUK MENGELOLA TIM STUNNING SQUAD**

Disusun oleh:

FAHMI KURNIAWAN
NPM. C1A160014

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, 1 Juli 2020

Mengetahui,
Dekan,

Mengesahkan,
Ketua Program Studi

Yudi Herdiana, S.T, M.T
NIDN. 428027501

Yaya Suharya, S.Kom, M.T
NIDN. 407047706

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FAHMI KURNIAWAN

NIM : C1A160014

Judul Skripsi : **PERANCANGAN SARANA TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS PHP UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PERUSAHAAN Di STUNNING SQUAD E-SPORT TEAM**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baleendah, 4 April 2020
Yang membuat pernyataan,

FAHMI KURNIAWAN
NIM. 311160014

ABSTRACT

E-Sports is a big phenomenon that is developing rapidly, especially among young people nowadays. E-Sports itself is something so big that we can think of it as one of the many cultures in the world. But not only is it a big phenomenon, E-Sports itself brings great opportunities in the business field. And for that reason, this proposal was made. This proposal will try to explain what E-Sports is.

E-Sports is still a thing that is seen negatively by people especially in Indonesia. Parents' views about the negative side of playing games that will result in children becoming addicted to the game. How does that become a big problem like today, how can we take advantage of it, its business prospects, technological developments beside it and how we can change the negative paradigms that exist in society about gaming today, especially among Indonesian society

The purpose of this report is to be able to benefit E-sport players in Indonesia, both general and professional teams who have a container with adequate facilities to be able to further develop their talents in a professional or just socializing manner. Providing comfort and meeting the needs of E-Sport players as well as increasing the sense of competition for E-Sport gamers, increasing the productivity of professional E-Sport teams in Indonesia, advancing entertainment facilities that are of particular interest in the city of Bandung. Therefore, the author makes a website that contains a company profile, articles about the development of the world of E-Sports and documentation of the competition participated by the company's E-Sport team as a promotional event for investors and also while showing the other side of playing games that still underestimated

Keywords: E-Sports, Business, Technology, Society.

.

ABSTRAK

E-Sports adalah fenomena besar yang berkembang pesat terutama di kalangan anak muda saat ini. E-Sports itu sendiri adalah sesuatu yang begitu besar sehingga kita dapat menganggapnya sebagai salah satu dari banyak budaya di dunia ini. Tetapi tidak hanya sebuah fenomena besar, E-Sports itu sendiri membawa peluang besar di bidang bisnis. Dan karena alasan itu, proposal ini dibuat. Proposal ini akan mencoba menjelaskan apa itu E-Sports

E-Sports masih menjadi hal yang dilihat negatif oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Pandangan orang tua tentang sisi negatif bermain game yang akan mengakibatkan anaknya menjadi kecanduan game. Bagaimana hal itu menjadi masalah besar seperti sekarang ini, bagaimana kita dapat mengambil keuntungan darinya, prospek bisnisnya, perkembangan teknologi di sampingnya dan bagaimana kita dapat mengubah paradigma negative yang ada di masyarakat tentang game saat ini, terutama di kalangan masyarakat Indonesia

Adapun tujuan dari laporan ini adalah untuk dapat bermanfaat bagi pemain E-sport di Indonesia baik umum maupun tim Profesional yang memiliki wadah dengan fasilitas yang memadai untuk bisa lebih mengembangkan bakatnya secara professional maupun sekedar bersosialisasi. Memberikan kenyamanan serta memenuhi kebutuhan pemain E-Sport serta meningkatkan rasa kompetitif bagi para pemain game E-Sport, meningkatkan produktifitas tim E-Sport professional di Indonesia, memajukan sarana hiburan yang menjadi daya tarik khusus nya di kota Bandung. Oleh sebab itu, penulis membuat sebuah website yang berisikan profil perusahaan, artikel tentang perkembangan dunia E- Sports dan dokumentasi dari kompetisi yang di ikuti oleh team E-Sport perusahaan sebagai ajang promosi untuk para investor dan juga sembari untuk menampilkan sisi lain dari bermain game yang masih di pandang sebelah mata.

Kata Kunci: E-Sports, Bisnis, Teknologi, Masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hanyalah milik Allah Subhanahuwata'ala yang mana berkat limpahan Rahmat dan Karunia-NYA serta kedua orang tua yang tidak pernah letih memberikan bimbingan, dukungan dan kasih sayangnya dan berkat do'a nya pula penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktu yang berjudul "APLIKASI STUNNING TEAM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL UNTUK MENGELOLA TIM STUNNING SQUAD " dengan tepat pada waktunya.

Tujuan penulisan ini disusun guna untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata satu jurusan Teknik Informatika. Dalam kesempatan ini juga penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Yudi Herdiana, S.T.,M.T, Selaku dekan di Fakultas Teknologi Informasi dan juga selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Yaya Suharya, S.Kom, M.T, selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Mochamad Ridwan, S.T, M.kom selaku Dosen Pembimbing Pendamping Skripsi.
4. Rekan-rekan Mahasiswa Angkatan 2016 dan 2017 yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Baleendah, 1 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Kerangka Pikir.....	34
3.2 Deskripsi.....	35
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	40
4.1 Analisis.....	40
4.2 Perancangan.....	45

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJI.....	53
5.1 Implementasi	53
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
1.1 Kesimpulan.....	60
1.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR LAMPIRAN.....	62

