

**PENGEMBANGAN SISTEM *DRAFT PICK* ANIMATION *OVERLAY*
UNTUK TURNAMEN MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN
METODE *AGILE DEVELOPMENT WEB APP*
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Skripsi



Disusun oleh

**Alfito Raditya Prayogi
21SA1186**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

**PENGEMBANGAN SISTEM *DRAFT PICK* ANIMATION *OVERLAY*
UNTUK TURNAMEN MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN
METODE *AGILE DEVELOPMENT WEB APP*
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Alfito Raditya Prayogi

21SA1186

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN SISTEM *DRAFT PICK* ANIMATION *OVERLAY*
UNTUK TURNAMEN MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN
METODE *AGILE DEVELOPMENT WEB APP*
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfito Raditya Prayogi
21SA1186

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 13 Agustus 2025

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Agung Prasetyo, M.Kom.
NIDN. 0412037602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 21 Agustus 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN SISTEM *DRAFT PICK* ANIMATION *OVERLAY*
UNTUK TURNAMEN MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN
METODE *AGILE DEVELOPMENT WEB APP*
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfito Raditya Prayogi

21SA1186

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 21 Agustus 2025

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0615128401

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 21 Agustus 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Alfito Raditya Prayogi
NIM : 21SA1186
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM *DRAFT PICK*
ANIMATION *OVERLAY* UNTUK
TURNAMEN MOBILE LEGENDS
MENGUNAKAN METODE *AGILE*
DEVELOPMENT WEB APP

Dosen Pembimbing 1 : Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Agung Prasetyo, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 13 Agustus 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Alfito Raditya Prayogi
NIM. 21SA1186

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan cinta, doa, dan dukungan tanpa batas. Terima kasih atas setiap pengorbanan dan bimbingan yang telah kalian berikan, yang menjadi pilar utama dalam setiap langkah hidupku.



HALAMAN MOTTO

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari pencapaian besar di masa depan”

“Belajar. Berjuang. Bertumbuh”

“Kesuksesan bukanlah milik mereka yang pintar, tetapi milik mereka yang mau berusaha.”

— B.J. Habibie



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Sistem Draft Pick Animation Overlay untuk Turnamen Mobile Legends Menggunakan Metode Agile Development Web App (Studi Kasus: E-Sport Arena Community)*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika di Universitas Amikom Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem *overlay* animatif berbasis *web* yang digunakan dalam fase *draft pick* pada turnamen Mobile Legends, khususnya dalam lingkup komunitas *E-Sport*. Dengan menerapkan metode *Extreme Programming (XP)* dari *Agile Development*, sistem ini diharapkan mampu menyajikan visualisasi strategi permainan secara *real-time* dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas siaran dan pemahaman penonton.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa studi.
2. Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom., dan Agung Prasetyo, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi, atas segala arahan, masukan, dan kesabarannya dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.

3. Bapak Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI., selaku Pembina *E-Sport Arena Community*, atas bimbingan, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama penelitian berlangsung.
4. Seluruh panitia, *caster*, *observer E-Sport Arena Community* yang telah memberikan masukan dan kesempatan kepada penulis untuk mengimplementasikan sistem secara langsung di lapangan.
5. Orang tua dan keluarga penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tidak ternilai.
6. Teman-teman seperjuangan dan rekan komunitas yang turut membantu dan menyemangati selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan sistem penyiaran *e-sport* di tingkat komunitas maupun sebagai referensi akademik dalam bidang rekayasa perangkat lunak.

Purwokerto, 05 Maret 2025

Penulis,