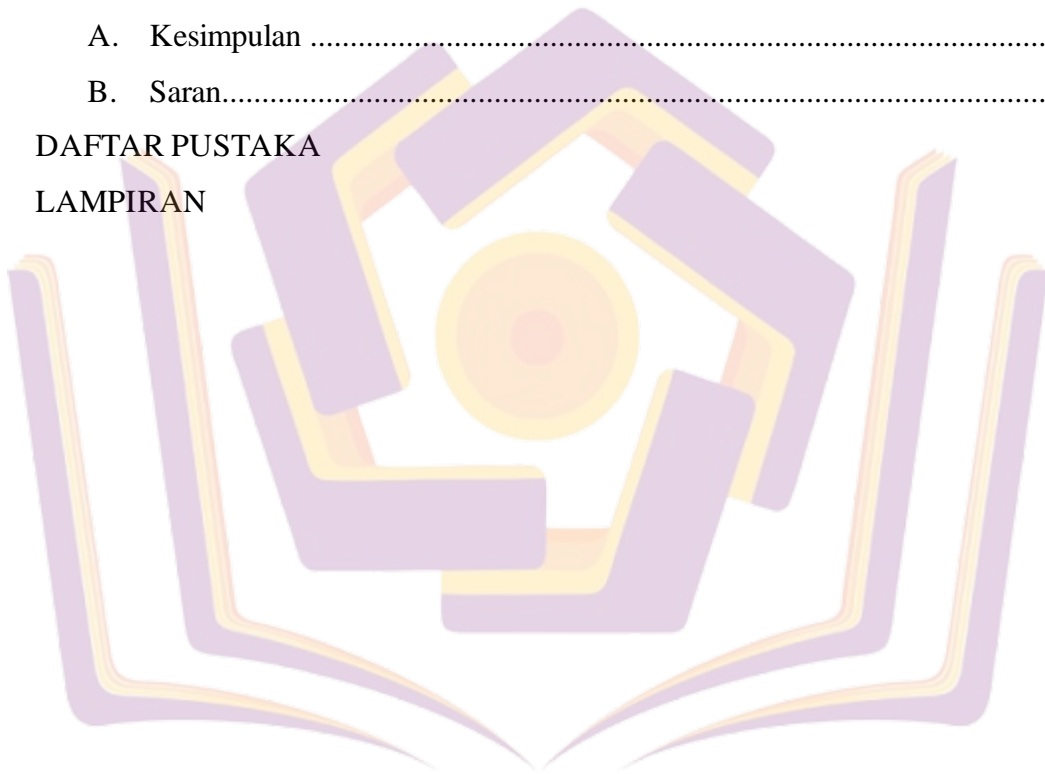


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Metode Pengumpulan Data.....	39

C. Alat dan Bahan Penelitian	41
D. Konsep Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Perencanaan (<i>Planning</i>)	46
B. Perancangan (<i>Designing</i>)	50
C. Pengembangan (<i>Developing</i>)	55
D. Evaluasi	63
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian ini dan sebelumnya.....	38
Tabel 4.1. Tabel pengujian sistem.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tren Gamers di Asia Tenggara (Sumber: Newzoo)	2
Gambar 1.2. Gaming Revenues (Sumber: Newzoo)	2
Gambar 1.3. Perkembangan Penonton Esports (Sumber: Newzoo).....	3
Gambar 1.4. Pendaftaran manual melalui GoogleForm.....	5
Gambar 1.5. Alur pendaftaran manual	5
Gambar 2.1. Tanggung Jawab Server (sc: Web Programming by Fitri Marisa)....	15
Gambar 2.2. Konsep Basis data	16
Gambar 2.3. Teks Editor – Visual Studio Code.....	18
Gambar 2.4. Statistik video game content (sumber: Statista)	22
Gambar 3.1. Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.2. Metode Prototype.....	44
Gambar 4.1. Homepage.....	51
Gambar 4.2. Halaman Kompetisi	52
Gambar 4.3. Halaman Detail Kompetisi	52
Gambar 4.4. Halaman Dashboard	53
Gambar 4.5. Userflow	53
Gambar 4.6. Usecase	54
Gambar 4.7. Rancangan basis data.....	54
Gambar 4.8. Alur pengguna mendaftar kompetisi	55
Gambar 4.9. Structure file framework Laravel	57
Gambar 4.10. Starter-kit Laravel Breeze - Register User (sumber: laravel.com) ..	57
Gambar 4.11. Menjalankan server Nginx dan database MySql lokal	59
Gambar 4.12. Coding pada rancangan antarmuka pengguna homepage.....	60
Gambar 4.13. Directive “include” to top pada komponen homepage.....	60
Gambar 4.14. Skema basis data	61
Gambar 4.15. Perintah migrate ke mysql (database)	61
Gambar 4.16. Hasil migrasi laravel ke MySql-phpMyAdmin	62
Gambar 4.17. Relasi models user ke models participant	62
Gambar 4.18. Relasi models turnamen ke models participant	62

Gambar 4.19. Relasi model participant ke model user dan turnamen.....63

Gambar 4.20. Controller fungsi join Turnamen63



DAFTAR ISTILAH

- Esports : Suatu bentuk kompetisi menggunakan permainan video.
- Library : Kumpulan kode yang telah ditulis sebelumnya oleh pengembang lain dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan kembali oleh programmer lain.
- CRUD : Singkatan dari **Create, Read, Update, Delete**. Istilah ini sering digunakan dalam dunia pengembangan perangkat lunak, terutama yang berhubungan dengan basis data. CRUD merujuk pada empat operasi dasar yang dilakukan terhadap data dalam sebuah database.
- Framework : Struktur dasar atau fondasi yang menyediakan berbagai fitur dan fungsi siap pakai untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi.
- Utility-first : Rancangan antarmuka dengan menggunakan kelas-kelas kecil yang sangat spesifik (utilities) untuk mengatur tampilan elemen HTML.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Listing program

