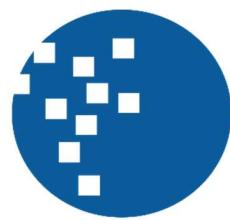


PERAN SISTEM ANALIS PADA *PLATFORM GARUDAKU*
DI AKADEMI GARUDAKU



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

CHANDRY
00000035121

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PERAN SISTEM ANALIS PADA *PLATFORM GARUDAKU*
DI AKADEMI GARUDAKU



LAPORAN MBKM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sistem Informasi

CHANDRY
00000035121

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Chandry
NIM : 00000035121
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik & Informatika
Jenis Karya : Laporan MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Peran Sistem Analis pada Platform Garudaku di Akademi Garudaku”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Desember 2023

Yang menyatakan,



Chandry

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Chandry
NIM : 00000035121
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik & Informatika
Jenis Karya : Laporan MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Peran Sistem Analis pada *Platform Garudaku* di Akademi Garudaku”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Desember 2023

Yang menyatakan,



Chandry

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesaiannya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: “Peran Sistem Analis pada *Platform Garudaku* di Akademi Garudaku” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi Pada Teknik & Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Lesmono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Friska Natalia, S.Kom., M.T. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Dirga sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Penulis menyadari bahwa laporan praktik kerja magang ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan di masa mendatang.

Tangerang, 11 Desember 2023



Chandry

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

“PERAN SISTEM ANALIS PADA PLATFORM GARUDAKU DI AKADEMI GARUDAKU”

Chandry

ABSTRAK

Pergeseran ke arah digital telah mengubah cara pendidikan dilakukan, terutama dalam penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler seperti ekskul *Esports*. Akademi Garudaku, sebagai institusi pendidikan yang progresif, merespon perubahan ini dengan menerapkan sistem *e-learning* yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung ekskul *Esports*.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki kebutuhan ekskul *Esports* di Akademi Garudaku dan merancang sistem *e-learning* yang sesuai. Pendekatan ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap pemangku kepentingan, termasuk siswa, instruktur, dan administrator ekskul *Esports* melalui Akademi Garudaku.

Penelitian ini melalui peran sistem analis pada platform Garudaku akan melakukan analisa sistem maupun melakukan evaluasi terhadap efektivitas sistem yang sudah berjalan selama ini, serta menjalankan program kerja yang mendukung aktivitas pada kegiatan Ekskul *Esports* di Indonesia.

Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan peran sistem analis dalam menganalisa kebutuhan dari pengguna terhadap pengembangan Ekskul *Esports* melalui sistem *e-learning* yang tersedia di *platform* Garudaku.

Kata kunci: Akademi Garudaku, Ekskul *Esports*, *E-Learning*, Sistem Analis, *Platform*

ROLE OF SYSTEM ANALYST ON THE GARUDAKU PLATFORM AT AKADEMI GARUDAKU

Chandry

ABSTRACT (English)

The shift towards digital has changed the way education is carried out, especially in organizing extracurricular activities such as esports. Garudaku Academy, as a progressive educational institution, responded to this change by implementing an e-learning system specifically developed to support esports extracurriculars.

This research aims to investigate the needs of extracurricular Esports at the Garudaku Academy and design an appropriate e-learning system. This approach involves a deep understanding of stakeholders, including students, instructors and extracurricular Esports administrators through the Garudaku Academy.

This research, through the role of the system analyst on the Garudaku platform, will carry out system analysis and evaluate the effectiveness of the system that has been running so far, as well as carry out work programs that support activities in Esports extracurricular activities in Indonesia.

The conclusion of this research is that it is hoped that the role of the analyst system will be in analyzing user needs for the development of Esports Extracurriculars through the e-learning system available on the Garudaku platform.

Keywords: Akademi Garudaku, E-Learning, Esports Extracurricular, System Analyst, Platform

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIATError! Bookmark	not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	2
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	5
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	18
1.2.1. Maksud Kerja Magang.....	18
1.2.2. Tujuan Kerja Magang	18
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	18
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	18
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	21
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN GARUDAKU.....	23
2.1 Tentang Akademi Garudaku	23
2.1.1 Visi Misi	25
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	26

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	28
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	28
3.1.1 Kedudukan Kerja Magang	28
3.1.2 Koordinasi Kerja Magang.....	28
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	29
3.2.1 Perencanaan sistem e-learning ekskul Akademi Esports Garudaku.....	30
3.2.2 Pelaksanaan fitur Esports Master Class untuk kebutuhan pendaftaran dan informasi kelas terkait kegiatan seminar / workshop.	47
3.2.3 Pembuatan analisa sistem pada fitur beta e-learning.....	53
3.2.4 Perancangan kebutuhan platform pada kegiatan Liga Esports Nasional Pelajar 2023	63
3.2.5 Uji coba sistem e-learning terhadap kebutuhan pengajaran kepada coach esports	87
3.2.6 Revisi & evaluasi terhadap uji coba fitur e-learning.....	90
3.3 Kendala yang Ditemukan	91
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	91
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	92
4.1 Simpulan.....	92
4.2 Saran.....	92
4.2.1 Saran untuk Perusahaan.....	92
4.2.2 Saran untuk Universitas.....	93
4.2.3 Saran untuk Mahasiswa.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94

LAMPIRAN.....	95
Lampiran 1. Cover Letter MBKM Internship Track 2.....	95
Lampiran 2. Surat Pengantar (MBKM 01)	96
Lampiran 3. Kartu Kerja Magang (MBKM 02)	97
Lampiran 4. Daily Task (MBKM 03)	98
Lampiran 5. Lembar Verifikasi Laporan MBKM (MBKM 04).....	116
Lampiran 6. Surat Penerimaan MBKM (LoA).....	117
Lampiran 7. Pengecekan hasil Turnitin.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pelaksanaan Kerja Magang.....	20
Tabel 2.1 Informasi Perusahaan.....	23
Tabel 3.1 Jenis Pekerjaan.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data <i>Esports</i> Indonesia	15
Gambar 1. 2 Statistik Peminatan <i>Game Ekskul Esports</i>	17
Gambar 2. 1 Logo Akademi Esports Garudaku	23
Gambar 2. 2 Produk Esports Indonesia.....	24
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Akademi Garudaku	26
Gambar 3. 1 Materi	32
Gambar 3. 2 Profil Saya	33
Gambar 3. 3 Notifikasi.....	33
Gambar 3. 4 <i>Landing Page</i>	34
Gambar 3. 5 Informasi Ekskul Akademi.....	35
Gambar 3. 6.....	36
Gambar 3. 7 Tampilan <i>Detail Informasi Sekolah & Pelatih</i>	37
Gambar 3. 8 Informasi Contact Person	38
Gambar 3. 9 Tampilan Website Wasit & Pelatih.....	39
Gambar 3. 10 Benefit Pelatihan Sertifikasi Coach.....	39
Gambar 3. 11 Benefit Pelatihan Sertifikasi Wasit	40
Gambar 3. 12 Tampilkan Database Coach & Wasit Esports Indonesia.....	40
Gambar 3. 13 Tampilan <i>login</i>	41
Gambar 3. 14 Tampilan Sign Up	42
Gambar 3. 15 Pendataan Coach	43
Gambar 3. 16 Tampilan Data Coach.....	43
Gambar 3. 17 Syllabus	44
Gambar 3. 18 Pengisian Syllabus	44
Gambar 3. 19 Tampilan Course	45
Gambar 3. 20 Tampilan Input Course.....	46
Gambar 3. 21 Tampilan Komunitas	47

Gambar 3. 22 Tampilan Kelas	48
Gambar 3. 23 Tampilan Registrasi Esports Master Class.....	49
Gambar 3. 24 Tampilan <i>List</i> Peserta Esports Master Class	50
Gambar 3. 25 Tampilan Home Garudaku	51
Gambar 3. 26 Tampilan Detail Esports Master Class.....	52
Gambar 3. 27 Pelaksanaan Sesi Esports Master Class.....	53
Gambar 3. 28 <i>SWOT Analysis</i>	54
Gambar 3. 29 <i>Logs</i> Informasi <i>Update</i> dan Pengembangan Ter- <i>Update</i>	57
Gambar 3. 30 Dokumentasi <i>API Update</i>	58
Gambar 3. 31 <i>Project Tracker</i>	63
Gambar 3. 32 Poster Liga Esports Nasional Pelajar 2023	65
Gambar 3. 33 Tampilan Registrasi Liga Esports Nasional Pelajar 2023	66
Gambar 3. 34 Caster Hunt.....	69
Gambar 3. 35 Timeline Liga	70
Gambar 3. 36 Alur Pendaftaran	71
Gambar 3. 37 Tampilan Sistem Voting.....	72
Gambar 3. 38 Tampilan Klasemen.....	73
Gambar 3. 39 Tampilan Kualifikasi.....	74
Gambar 3. 40 Pra Final	75
Gambar 3. 41 Sumber : Figma Internal Garudaku (2023)	76
Gambar 3. 42 Top 4 Finalist	77
Gambar 3. 43 Winner Information.....	78
Gambar 3. 44 Tampilan Menu Turnamen.....	79
Gambar 3. 45 Tampilan Report Participant Turnamen.....	80
Gambar 3. 46 <i>Compact Data</i>	80
Gambar 3. 47 <i>Shuffle Bracket</i>	81
Gambar 3. 48 Pemaparan Technical Meeting	82
Gambar 3. 49 Tampilan Pemaparan Materi Technical Meeting	82
Gambar 3. 50 Tampilan Turnamen	83
Gambar 3. 51 Menu Pertandingan	83

Gambar 3. 52 Monitoring Pertandingan	84
Gambar 3. 53 Report Pertandingan.....	84
Gambar 3. 54 Tampilan <i>Server Overload</i>	85
Gambar 3. 55 Bracket Liga	86
Gambar 3. 56 Sistem Pengajaran Ekskul Online	87
Gambar 3. 57 Pemaparan Materi Ekskul Offline.....	88
Gambar 3. 58 <i>Bug</i> Sistem Absensi.....	89
Gambar 3. 59 Tampilan Kegiatan Ekskul	90