

Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Bisnis Startup Platform eSport

by Rafi Hidayat Tarmizi

Submission date: 20-Nov-2019 07:57PM (UTC+0700)

Submission ID: 1217018943

File name: Publikasi_Ilmiyah.pdf (237.65K)

Word count: 1515

Character count: 10191

Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Bisnis Startup Platform eSport

Abstrak-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 olahraga elektronik ini. Pembuatan *platform* ini difokuskan untuk *event organizer* turnamen yang diharapkan dapat meminimalisir terjadinya turnamen fiktif, sekaligus untuk para 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. Pembuatan *platform* kompetisi dibuat dengan menggunakan pendekatan *design thinking* dan pembuatan *business process model* yang tepat untuk *platform*. **Kata kunci-** *design thinking*, *startup*; *eSport*; *business process model*;

1. Pendahuluan

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

10
kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok dengan menggunakan suatu alat elektronik [1]. Fenomena *eSport* mulai terkenal di Indonesia, terbukti dari beberapa prestasi yang didapatkan Indonesia dalam kancah *eSport* nasional maupun internasional. 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. *ESports* 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 [2].

Di Indonesia *eSport* mulai berkembang, pemerintah Indonesia juga akan mendukung segala hal yang berkaitan dengan olahraga elektronik [3]. Pada *asian games* yang diadakan di Palembang tahun 2018 lalu *eSports* telah ambil bagian dalam perhelatan olahraga se-asia sebagai ekshibisi [4]. Mengingat semakin majunya *eSport* di Indonesia dan adanya visi maupun misi dari berbagai organisasi *eSport* di Indonesia untuk memajukan *eSport* di Indonesia sampai ke mata internasional [5]. Pesatnya perkembangan *eSport* menjadikan para pemain tetap harus waspada apabila ingin menemukan kompetisi *eSport*, karena belum tentu aman dan mungkin kompetisi tersebut adalah penipuan kompetisi *eSport* [6]. Karena peluang bisnis *platform* 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.

2. Kajian Pustaka

3 **Design Thinking**

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 [7]. *Design thinking* memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. **Emphatize**

Metode pendekatan *design thinking* menekankan pada aspek yang ada dalam *user-centered design* yang dimana berfokus pada proses berpikir manusia sebagai pengguna dan nilai-nilai kemanusiaan itu sendiri. Empati menjadi proses dan langkah pertama dalam *design thinking* untuk menciptakan sebuah inovasi dan mencari permasalahan yang ada di dalam masyarakat.

2. **Define**

Setelah mengetahui permasalahan dengan empati, selanjutnya perlu dicari dan diidentifikasi inti pokok permasalahan-permasalahan yang ada. Pada tahap ini, tilikan permasalahan dikerucutkan

untuk menjadi sebuah sudut pandang (*Point of View*).

3. **Ideate**

Ideate merupakan tahap pengembangan ide. Dalam proses ini, *brainstorming* antar anggota tim 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 otak dipaksa untuk menjadi se-kreatif dan sebebas mungkin untuk menghasilkan dan merumuskan banyak ide.

4. **Prototype**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian purwarupa (*prototype*) adalah rupa yang pertama atau rupa awal. Sehingga, *prototype* dapat disebut sebagai rupa awal yang dibuat untuk mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya [8].

5. **Test**

Prototype yang sudah dibuat selanjutnya akan diuji coba dengan cara mendemonstrasikannya ke pengguna. Tahap pengujian memiliki tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. *Testing* adalah tahapan dimana akan didapat kesempatan untuk dapat mengerti pengguna secara lebih dalam lagi.

3. **Metodologi**

Metodologi pembuatan platform kompetisi *eSport* dalam studi ini menggunakan pendekatan sistematis, yakni pendekatan **Design Thinking** yang terdiri

dari 5 tahapan, yaitu (1) *empathize*; (2) *define*; (3) *ideate*; (4) *prototype*, dan (5) *test*.

3.1 Tahap *Empathize*

Tahap awal pembuatan *startup* dengan metode *design thinking* ialah dengan mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan. Pada penerapan aplikasi *platform* kompetisi ini, hasil wawancara serta kuesioner yang dibagikan dengan pengguna aplikasi *platform* kompetisi *eSport* yang sesuai dengan *requirements* diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar pengguna menginginkan informasi kompetisi yang jelas dan *up-to-date*, proses pendaftaran turnamen mudah, serta adanya kekhawatiran pengguna jika terjadinya kompetisi *eSport* fiktif. Dari hasil tersebut dapat digunakan sebagai referensi pembuatan sebuah *platform* kompetisi *eSport* yang sesuai dengan keinginan pengguna.

3.2 Tahap *Define*

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna, informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*, dianalisis dan dipilah untuk menentukan masalah inti yang ingin diidentifikasi. *Output* pada tahapan ini adalah hasil analisa identifikasi masalah *platform* kompetisi *eSport* yang terdapat pada 3 poin permasalahan penting, yaitu: (1) informasi turnamen kurang jelas dan tidak *up-to-date*, (2) pendaftaran turnamen kurang efisien dan rumit, serta (3) adanya penipuan turnamen kompetisi *eSport*.

3.3 Tahap *Ideate*

Dengan kebutuhan yang ada, maka perlu gambaran ide dalam pembuatan *platform* untuk 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. *Brainstorming* dilakukan untuk mendapat ide se-kreatif dan sebebaskan mungkin agar mendapat solusi dari poin permasalahan yang ada. Dari ide tersebut, *output* hasil solusi yang dihasilkan oleh tim untuk *platform* kompetisi *eSport* berfokus pada 3 poin penting yaitu: (1) penyediaan informasi turnamen yang jelas dan *up-to-date*, (2) mengintegrasikan proses pendaftaran pengguna dengan informasi turnamen, dan (3) validasi untuk *event organizer* agar meminimalisir terjadinya penipuan turnamen *online*.

3.4 Tahap *Prototype*

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. 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.

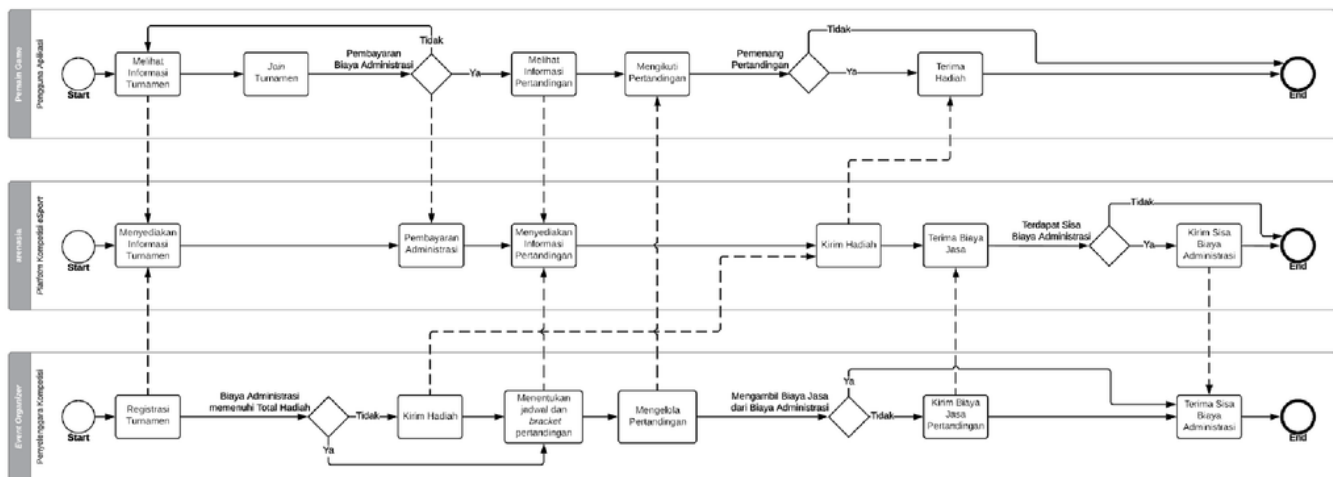
3.5 Tahap *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi produk ke pengguna. Hasil dari pengujian dan evaluasi 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*, serta mendapatkan ide-ide baru untuk pengembangan aplikasi kedepannya.

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. *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. *Business process model* dalam *platform* kompetisi *eSport* terdapat pada gambar 1.



Gambar 1 Proses Bisnis Model Platform Kompetisi *eSport* arenasia

4. Hasil dan Pembahasan

Dengan menggunakan metode pendekatan *design thinking* memudahkan pembuatan aplikasi karena selain dapat menghasilkan solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat, melalui *design thinking* juga kita dapat memberikan inovasi-inovasi baru untuk mengembangkan suatu aplikasi ke depannya. Melalui pendekatan *design thinking*, *platform* kompetisi *eSport* dibuat dengan mempertimbangkan sudut pandang

pengguna dan *feedback* pengguna untuk mengembangkan aplikasi ke depannya.

Platform kompetisi *eSport* arenasia bertujuan untuk *event organizer* turnamen yang diharapkan dapat meminimalisir terjadinya turnamen fiktif, dan para 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. Dengan pendekatan *design thinking* pada platform aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan kompetisi *eSport* yang ada di Indonesia.

5. Daftar Pustaka

- [1] Hamari, Juho; Sjöblom, Max (2016). "What is eSports and why do people watch it?". *Internet Research*. 27 (2): 211–232.
- [2] 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.
- [3] Wisesa, Yoga. (2014). "Pemerintah Konfirmasi dukungannya Pada Perkembangan eSport di Indonesia". Available: <https://dailysocial.id/post/pemerintah-konfirmasi-dukungannya-pada-perkembangan-esport-di-indonesia> (Diakses 14 November 2019).
- [4] Yuslianson. (2018). "Eksibisi *eSports* Asian Games 2018 Resmi Dimulai". <https://www.liputan6.com/tekno/read/3628416/eksibisi-esports-asian-games-2018-resmi-dimulai>(Diakses 13 November 2019).
- [5] 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.
- [6] Kuncorojati, Cahyandaru. (2018). "Waspada, Penipuan Berkedok Turnamen Esport!". Available: [https://www.medcom.id/teknologi/game/3NOn8V3K-waspada-penipuan-berkedok](https://www.medcom.id/teknologi/game/3NOn8V3K-waspada-penipuan-berkedok-turnamen-esport)
- [7] Brown, Tim. "How We Work". Available: <https://www.ideo.com/about> (Diakses 14 November 2019).
- [8] A. Azis and T. Dirgahayu, "Pengembangan Model E-Office dan Purwarupa Institusi Perguruan Tinggi di Indonesia," vol. III, p. 130, 2015.

Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Bisnis Startup Platform eSport

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.fkm.unair.ac.id Internet Source	3%
2	media.neliti.com Internet Source	2%
3	usahasosial.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	2%
5	Submitted to University of Hull Student Paper	2%
6	en.wikipedia.org Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
8	peer.asee.org Internet Source	1%
9	www.scribd.com	

Internet Source

1%

10

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Student Paper

1%

11

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On