

PERANCANGAN MODEL BISNIS STARTUP DIGITAL "E-TOURNEY"
SEBAGAI PLATFORM MANAJEMEN TURNAMEN GAME DI INDONESIA

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Fadhly El Halim Chaniago

NIM. 22106050088

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

2026



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2128/U.n.02/DST/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PERANCANGAN MODEL BISNIS STARTUP DIGITAL "E-TOURNEY" SEBAGAI PLATFORM MANAJEMEN TURNAMEN GAME DI INDONESIA.

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FADHLY EL HALIM CHANIAGO
Nomor Induk Mahasiswa : 22106050088
Telah diujikan pada : Selasa, 18 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Muhammad Mustakim, S.T. MT.
SIGNED

Valid ID: 6a6b11c0204da



Penguji I
Dr. Ir. Aulia Faqih Rifai, M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6a6b1076a21447



Penguji II
Eko Hadi Gunawan, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 6a6b10a6b1002



Yogyakarta, 18 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Prof. Dr. Dra. Hj. Khumil Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a6b10c0f0f1ca

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhly El Halim Chaniago
NIM : 22106050088
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul **"PERANCANGAN MODEL BISNIS STARTUP DIGITAL "E-TOURNEY" SEBAGAI PLATFORM MANAJEMEN TURNAMEN GAME DI INDONESIA"** merupakan penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Yogyakarta, 11 Agustus 2026
Yang membuat pernyataan,



Fadhly El Halim Chaniago
22106050088

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

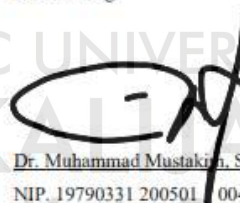
Nama : Fadhly El Halim Chaniago
NIM : 22106050088
Judul Skripsi : **PERANCANGAN MODEL BISNIS STARTUP
DIGITAL "E-TOURNEY" SEBAGAI PLATFORM
MANAJEMEN TURNAMEN GAME DI INDONESIA**

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 11 Agustus 2026
Pembimbing


Dr. Muhammad Mustakin, S.T.M.T.
NIP. 19790331 200501 004

INTISARI

Perkembangan industri esports di Indonesia yang pesat belum diimbangi dengan sistem penyelenggaraan turnamen yang terintegrasi, di mana pengelolaannya masih menggunakan berbagai platform terpisah sehingga menyebabkan inefisiensi administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang model bisnis dan sistem aplikasi startup digital "E-Tourney" sebagai platform manajemen turnamen berbasis mobile. Analisis perancangan bisnis dilakukan menggunakan pendekatan Business Model Canvas (BMC), Marketing Mix (7P), dan Benchmarking. Kelayakan finansial dievaluasi melalui proyeksi lima tahun yang mencakup Break Even Point (BEP), Payback Period (PP), Net Present Value (NPV), dan Return on Investment (ROI). Hasil penelitian ini adalah rancangan platform E-Tourney yang memfasilitasi pembuatan turnamen, pendaftaran, pengelolaan bracket, hingga transaksi pembayaran secara terpusat. Model monetisasi bertumpu pada Platform Fee, komisi pendaftaran, layanan promosi, dan sponsorship. Analisis kelayakan finansial menggunakan pendekatan operasional ramping (Lean Startup) menunjukkan hasil yang positif dengan pencapaian titik impas (BEP) pada tahun kedua, nilai NPV sebesar Rp21.089.003, ROI mencapai 151,30%, dan masa pengembalian modal (PP) selama 4,31 tahun. Dapat disimpulkan bahwa E-Tourney merupakan rancangan startup yang efektif untuk manajemen turnamen dan sangat layak dikembangkan sebagai bisnis digital yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Startup Digital, Manajemen Turnamen, Esports, Model Bisnis, Kelayakan Bisnis

ABSTRACT

The rapid development of the esports industry in Indonesia has not been matched by an integrated tournament management system, where operations still rely on various separate platforms, leading to administrative inefficiency. This study aims to design a business model and a digital startup application system named "E-Tourney" as a mobile-based tournament management platform. The business design analysis was conducted using the Business Model Canvas (BMC), Marketing Mix (7P), and Benchmarking approaches. Financial feasibility was evaluated through a five-year projection including Break Even Point (BEP), Payback Period (PP), Net Present Value (NPV), and Return on Investment (ROI). The result of this research is the design of the E-Tourney platform that facilitates tournament creation, registration, bracket management, and centralized payment transactions. The monetization model relies on Platform Fees, registration commissions, promotion services, and sponsorships. The financial feasibility analysis using a Lean Startup approach shows positive results, achieving the Break Even Point (BEP) in the second year; an NPV of Rp21,089,003, an ROI reaching 151.30%, and a Payback Period (PP) of 4.31 years. It can be concluded that E-Tourney is an effective startup design for tournament management and is highly feasible to be developed as a sustainable digital business.

Keywords: Digital Startup, Tournament Management, Esports, Business Model, Business Feasibility

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

"In designing the future system, I learned to debug errors devoid of human logic; letting them go to merely bark in search of an established master."



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya persembahkan Tugas Akhir ini sebagai tanda penghormatan dan rasa cinta yang mendalam. Semoga karya ini dapat bermanfaat dan menjadi amal yang baik. Tugas Akhir ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan hormat kepada:

1. Kepada Allah SWT atas berkat rahmat-Nya.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Edison Chaniago dan Wiwin Juniwati, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa yang tidak pernah putus, sumber inspirasi dan motivasi dalam setiap langkah hidupku, serta pengorbanan luar biasa yang tiada mungkin mampu saya balas. Karya ini adalah hadiah kecil atas seluruh peluh dan kasih sayang papa dan mama.
3. Kakak, Muhammad Dzakwan Chaniago, terima kasih atas segala hiburan, dukungan moral, dan keceriaan yang selalu hadir di kala kejenuhan melanda selama masa perkuliahan.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya, serta memberikan balasan terbaik untuk semua kebaikan yang telah diberikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Model Bisnis Startup Digital E-Tourney Sebagai Platform Managemen Game di Indonesia” dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih secara khusus kepada:

1. Terima Kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kekuatan, dan kesabaran dalam mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai,
2. Terima Kasih kepada diri saya sendiri Fadhly El Halim Chaniago, yang sudah berusaha maksimal dalam mengerjakan semua kegiatan dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
3. Terima Kasih kepada Ayah saya Edison Chaniago dan Mama saya Wiwin Juniwati yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan, dan arahan, serta memberikan segalanya yang terbaik untuk saya. Berkat semua itu, saya bisa sampai di titik ini dengan segala pencapaian saya.

4. Terima Kasih kepada saudara kandung penulis Muhammad Dzakwan Chaniago yang selalu memotivasi dan memberi dukungan selama studi saya.
5. Terima Kasih Kepada Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil, Ph.D. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh jajarannya.
6. Terima Kasih Kepada Bapak Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi beserta jajarannya.
7. Terima Kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Mustakim, S.T.M.T. Selaku Ketua Program Studi Informatika beserta jajarannya.
8. Terima Kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Mustakim, S.T.M.T. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya, yang selalu memberikan arahan serta rumusan konsep, saran, dan nasehat dalam penugasan tugas akhir ini.
9. Terima Kasih kepada sahabat-sahabat seperjuangan alumni Pondok Pesantren Daar el-Qolam dan Daarululum Lido atas segala doa, dukungan moral, serta semangat persaudaraan yang terus terjalin erat hingga saat ini.
10. Terima Kasih kepada keluarga besar Himpunan Mahasiswa Tangerang di Yogyakarta, yang telah menjadi wadah berproses, tempat bertukar cerita, serta menjadi keluarga kedua yang selalu memberikan dukungan selama saya merantau dan menyelesaikan studi di Yogyakarta
11. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut membantu kelancaran tugas akhir ini

Penulis mengucapkan rasa terima kasih sebanyak – banyaknya kepada pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung atas pencapaian saya saat ini.

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
INTISARI.....	iv
ABSTRACT.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Bisnis Digital.....	8
2.2 Startup Digital	10
2.3 Esports	12
2.4 Platform Manajemen Turnamen.....	14

2.5 Benchmarking	16
2.6 Business Model Canvas.....	18
2.7 Marketing Mix (7P).....	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN BISNIS.....	23
3.1 Deskripsi Usaha.....	23
3.2 Analisis Produk (BMC)	24
3.3 Target Market	26
3.4 Strategi Marketing.....	30
3.5 Analisis Potensi Pendapatan.....	34
3.5.1 Pendapatan dari Platform Free.....	35
3.5.2 Pendapatan dari Komisi Pendaftaran.....	36
3.5.3 Pendapatan dari Layanan Promosi Turnamen	37
3.5.4 Pendapatan dari Sponsorship dan Kerja Sama Promosi	37
3.5.5 Analisis Potensi Sumber Pendapatan.....	38
3.6 Model Bisnis.....	39
3.6.1 Customer Segments	39
3.6.2 Value Proposition.....	40
3.6.3 Channels.....	42
3.6.4 Revenue Streams.....	43
3.6.5 Key Resources	45
3.6.6 Customer Relationships	47
3.6.7 Key Activities	49
3.6.8 Key Partners.....	51
3.6.9 Cost Structure	53
3.6.10 Analisis SWOT	54

3.7 Desain produk/ arsitektur bisnis	58
3.7.1 Desain Produk E-Tourney.....	58
3.7.2 Arsitektur Proses Bisnis	60
3.7.3 Arsitektur Teknologi	61
3.8 Strategi Pengembangan Bisnis (Staging)	62
3.9 Analisis keuangan.....	64
3.9.1 Sumber Dana.....	65
3.9.2 Asumsi Proyeksi Pendapatan.....	67
3.9.3 Penggunaan Dana	68
3.9.4 Laba Rugi.....	72
3.9.6 Neraca	76
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Deskripsi Aplikasi Yang Dikembangkan	79
4.2 Desain Sistem	80
4.2.1 Diagram Use Case	80
4.2.2 Desain Data Base	83
4.2.3 Desain Antarmuka	86
4.3 Evaluasi Kelayakan Bisnis	110
4.3.1 Break Even Point (BEP)	110
4.3.2 Payback Period (PP)	113
4.3.3 Net Present Value (NPV)	115
4.3.4 Return on Investment (ROI)	118
4.3.5 Benchmarking Sistem	120
BAB 5	123
5.1 Kesimpulan.....	123

5.2 Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bussiness Model Canvas	25
Gambar 2 Konsep Market Mix (7P)	31
Gambar 3 Desain Produk E-Tourney	59
Gambar 4 Arsitektur Proses Bisnis E-Tourney	61
Gambar 5 Arsitektur Teknologi E-Tourney	62
Gambar 6 Use Case Diagram E-Tourney	82
Gambar 7 Class Diagram Desain Database	84
Gambar 8 Logo E-Tourney	87
Gambar 9 Halaman Awal	88
Gambar 10 Halaman Login	91
Gambar 11 Halaman Dashbord Organizer	93
Gambar 12 Halaman Dashbord Player	95
Gambar 13 Halaman Wallet and Revenue (Organizer)	97
Gambar 14 Halaman My Matches (Player)	99
Gambar 15 Halaman Manage Bracket (Organizer)	101
Gambar 16 Halaman View Bracket (Player)	103
Gambar 17 Halaman Profile Organizer	106
Gambar 18 Halaman Profile Player	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Segmentasi Demografis.....	27
Tabel 2 Tahapan Pengembangan Target Pasar E-Tourney	30
Tabel 3 Marketing Mix (7P).....	31
Tabel 4 Tahapan Implementasi Strategi Marketing.....	33
Tabel 5 Sumber Potensi Pendapatan E-Tourney	34
Tabel 6 Paket Platform Free E-Tourney	35
Tabel 7 Contoh Perhitungan Komisi Pendaftaran.....	36
Tabel 8 Paket Promosi Turnamen E-Tourney	37
Tabel 9 Analisis Potensi Sumber Pendapatan E-Tourney	38
Tabel 10 Customer Segments E-Tourney.....	39
Tabel 11 Value Proposition E-Tourney.....	41
Tabel 12 Channels E-Tourney	42
Tabel 13 Revenue Streams	44
Tabel 14 Key Resources.....	45
Tabel 15 Cost Structure.....	54
Tabel 16 Strategi Pengembangan Bisnis (Staging) E-Tourney	63
Tabel 17 Sumber Modal Awal E-Tourney.....	66
Tabel 18 Asumsi Pertumbuhan Pengguna.....	67
Tabel 19 Proyeksi Pendapatan Operasional E-Tourney	67
Tabel 20 Penggunaan Dana.....	69
Tabel 21 Laba Rugi	73
Tabel 22 Arus Kas	75

Tabel 23 Neraca.....	77
Tabel 24 Deskripsi Entitas Basis Data E-tourney	85
Tabel 25 Analisis Break Even Point.....	111
Tabel 26 Hasil Perhitungan	112
Tabel 27 Data Perhitungan Payback Period	113
Tabel 28 Hasil Perhitungan Period.....	114
Tabel 29 Data Perhitungan Net Present Value	116
Tabel 30 Hasil Perhitungan Net Present Value.....	117
Tabel 31 Data Perhitungan Return on Invesment	118
Tabel 32 Hasil Perhitungan Retur non Investment	119
Tabel 33 Perbandingan Aplikasi.....	121



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi di berbagai sektor, termasuk industri hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami pertumbuhan pesat adalah permainan digital (game) yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi aktivitas kompetitif melalui penyelenggaraan turnamen esports[1]. Perkembangan tersebut didukung oleh meningkatnya penggunaan perangkat mobile dan akses internet yang semakin luas sehingga mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai layanan digital[2].

Pertumbuhan industri esports di Indonesia juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Berbagai turnamen diselenggarakan secara rutin oleh komunitas, institusi pendidikan, event organizer, maupun perusahaan swasta dengan melibatkan peserta dari berbagai kalangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa esports telah berkembang menjadi salah satu sektor industri kreatif yang memiliki potensi ekonomi serta peluang bisnis yang cukup besar[1], [2].

Meskipun demikian, proses penyelenggaraan turnamen masih menghadapi berbagai kendala. Informasi mengenai turnamen umumnya tersebar melalui berbagai media sosial atau aplikasi pesan sehingga peserta harus mencari informasi dari berbagai sumber[3]. Selain itu, proses pendaftaran, pengelolaan peserta, penyampaian informasi pertandingan, hingga pengumuman hasil kompetisi sering kali masih dilakukan secara terpisah menggunakan beberapa platform yang

berbeda[4]. Kondisi tersebut menyebabkan proses penyelenggaraan menjadi kurang efisien dan berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pengelolaan data maupun komunikasi antara penyelenggara dan peserta[3], [4].

Di sisi lain, penyelenggara turnamen juga memerlukan media yang mampu membantu meningkatkan jangkauan promosi agar turnamen dapat dikenal oleh lebih banyak peserta. Keterbatasan media promosi yang terintegrasi menyebabkan penyelenggara harus memanfaatkan berbagai platform secara terpisah sehingga membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga yang lebih besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap platform yang mampu mengintegrasikan penyelenggaraan turnamen sekaligus mendukung promosi masih cukup tinggi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah platform digital yang mampu mendukung proses penyelenggaraan turnamen secara menyeluruh. Platform tersebut diharapkan tidak hanya menyediakan informasi mengenai turnamen, tetapi juga mengintegrasikan proses publikasi turnamen, pendaftaran peserta, pengelolaan kompetisi, mekanisme transaksi pendaftaran, layanan promosi bagi penyelenggara, serta penyampaian hasil pertandingan dalam satu aplikasi mobile. Dengan adanya integrasi tersebut, penyelenggara dapat mengelola seluruh rangkaian kegiatan turnamen secara lebih efektif, sedangkan peserta memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, melakukan pendaftaran, dan mengikuti kompetisi melalui satu platform[4].

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengusulkan E-Tourney sebagai startup digital yang mengembangkan platform mobile untuk mendukung penyelenggaraan turnamen esports secara terintegrasi. E-Tourney dirancang

sebagai penghubung antara penyelenggara dan peserta melalui layanan yang memudahkan proses penyelenggaraan turnamen, mulai dari publikasi hingga pelaksanaan kompetisi. Selain menyediakan layanan utama tersebut, E-Tourney juga menerapkan model bisnis yang berorientasi pada keberlanjutan melalui penerapan Platform Fee, komisi pendaftaran turnamen berbayar, layanan promosi turnamen bertingkat, serta kerja sama dengan berbagai mitra strategis. Dengan model bisnis tersebut, E-Tourney diharapkan mampu memberikan nilai tambah bagi seluruh pengguna sekaligus mendukung pertumbuhan startup secara berkelanjutan di tengah perkembangan industri esports di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.:

1. Bagaimana merancang arsitektur sistem dan antarmuka aplikasi mobile E-Tourney yang mampu memfasilitasi proses manajemen turnamen esports secara terintegrasi ?
2. Bagaimana merumuskan model bisnis pada startup digital E-Tourney agar dapat menciptakan strategi monetisasi yang berkelanjutan?.
3. Bagaimana tingkat kelayakan finansial pada startup digital E-Tourney berdasarkan proyeksi dan analisis kelayakan bisnis untuk lima tahun ke depan?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem dibatasi pada desain arsitektur bisnis, pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) berupa Use Case Diagram dan Class Diagram Database, serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk platform berbasis mobile.
2. Analisis kelayakan finansial hanya dibatasi pada proyeksi keuangan selama 5 (lima) tahun pertama operasional startup. Evaluasi kelayakan diukur menggunakan parameter Break Even Point (BEP), Payback Period (PP), Net Present Value (NPV), dan Return on Investment (ROI)
3. Perumusan strategi model bisnis pada platform E-Tourney dibatasi menggunakan kerangka kerja Business Model Canvas (BMC), strategi pemasaran Marketing Mix (7P), serta Benchmarking terhadap kompetitor platform sejenis
4. Target pasar awal pada skenario implementasi bisnis dibatasi pada penyelenggara turnamen berskala komunitas, institusi pendidikan, dan Event Organizer skala kecil hingga menengah
5. Sistem pemrosesan transaksi pembayaran pada pendaftaran turnamen berbayar diasumsikan menggunakan layanan pihak ketiga (Payment Gateway), sehingga penelitian ini tidak mencakup pembuatan arsitektur sistem gerbang pembayaran secara mandiri

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang arsitektur sistem dan antarmuka aplikasi mobile E-Tourney yang mampu memfasilitasi proses manajemen turnamen esports secara terintegrasi.
2. Merumuskan model bisnis pada startup digital E-Tourney agar dapat menciptakan strategi monetisasi yang berkelanjutan..
3. Menganalisis tingkat kelayakan finansial pada startup digital E-Tourney berdasarkan proyeksi dan analisis kelayakan bisnis untuk lima tahun ke depan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang sistem informasi dan kewirausahaan digital (digital entrepreneurship), melalui perancangan model bisnis startup digital sebagai platform manajemen turnamen game di Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model bisnis startup digital, platform manajemen turnamen, maupun pengembangan sistem informasi pada industri game dan esports.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penyelenggara Turnamen (Organizer)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mendukung pengelolaan turnamen game yang lebih terstruktur melalui konsep platform manajemen turnamen yang terintegrasi.

b. Bagi Peserta Turnamen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai turnamen game, sehingga peserta dapat mengetahui informasi penyelenggaraan turnamen secara lebih mudah, cepat, dan terpusat.

c. Bagi Pengembang Startup Digital

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang model bisnis startup digital yang berorientasi pada keberlanjutan bisnis serta memiliki nilai tambah bagi pengguna.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian yang berkaitan dengan model bisnis startup digital, platform manajemen turnamen game, maupun sistem informasi pada bidang game dan esports.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai isi pembahasan pada setiap bab. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, penelitian terdahulu, serta konsep-konsep yang berkaitan dengan startup digital, model bisnis, Business Model Canvas (BMC), industri game dan esports, serta perancangan sistem.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN BISNIS

Bab ini membahas analisis ide bisnis E-Tourney, deskripsi usaha, analisis produk menggunakan Business Model Canvas (BMC), target pasar, strategi pemasaran, analisis potensi pendapatan, model bisnis, serta analisis kelayakan dan proyeksi keuangan sebagai dasar pengembangan startup digital.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil perancangan sistem E-Tourney yang meliputi benchmarking sistem dengan platform sejenis, analisis kebutuhan sistem, perancangan proses bisnis, perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) sebagai rancangan platform manajemen turnamen game.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian serta saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan perancangan sistem, perumusan model bisnis, serta analisis kelayakan finansial yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut::

1. Penelitian ini telah berhasil merancang arsitektur sistem dan antarmuka aplikasi mobile E-Tourney yang mengintegrasikan informasi dan manajemen turnamen esports secara efektif. Perancangan ini direalisasikan melalui integrasi antarmuka pengguna (client layer), layanan logika bisnis (API layer), serta basis data relasional yang memfasilitasi proses autentikasi, manajemen bracket, hingga sistem verifikasi transaksi otomatis melalui integrasi Payment Gateway.
2. Model bisnis startup digital E-Tourney telah berhasil dirumuskan dengan struktur monetisasi yang jelas guna memastikan keberlanjutan operasional platform. Strategi monetisasi ini ditopang oleh empat sumber pendapatan utama, yaitu Platform Fee untuk turnamen gratis, komisi pendaftaran turnamen berbayar, paket layanan promosi turnamen, dan kerja sama bisnis atau sponsorship
3. Berdasarkan analisis kelayakan finansial selama proyeksi lima tahun operasional, startup E-Tourney terbukti sangat layak, solid, dan

menguntungkan secara komersial. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian metrik numerik berupa :

- 1) Break Even Point (BEP) tercapai pada titik pendapatan sebesar Rp61.239.000.
- 2) Net Present Value (NPV) menunjukkan hasil positif sebesar Rp115.758.813.
- 3) Return on Investment (ROI) mencapai tingkat pengembalian yang sangat tinggi yaitu 181,12%.
- 4) Payback Period atau masa pengembalian modal dapat direalisasikan dalam waktu 3,37 tahun (sekitar 3 tahun 4 bulan).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan E-Tourney di masa mendatang.

1. Pengembangan platform dapat dilanjutkan hingga tahap implementasi sehingga seluruh fitur yang telah dirancang dapat diterapkan dan diuji secara langsung oleh pengguna.
2. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian terhadap tingkat kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan (*usability*), serta pengalaman pengguna (*user experience*) untuk mengetahui efektivitas platform dalam mendukung penyelenggaraan turnamen esports.
3. Pengembangan fitur dapat dilakukan dengan menambahkan layanan yang mendukung ekosistem esports, seperti sistem pembayaran digital, notifikasi

secara *real-time*, integrasi media sosial, fitur komunikasi antar pengguna, serta analisis data turnamen.

4. Strategi bisnis yang telah disusun dapat disempurnakan dengan memperluas kerja sama bersama komunitas esports, penyelenggara turnamen, institusi pendidikan, maupun sponsor sehingga dapat meningkatkan jumlah pengguna serta memperkuat keberlanjutan model bisnis E-Tourney.
5. Analisis keuangan dapat diperbarui secara berkala sesuai dengan kondisi pasar, pertumbuhan jumlah pengguna, dan perkembangan industri esports sehingga proyeksi pendapatan dan biaya operasional dapat menggambarkan kondisi bisnis yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romario F D Purba *et al.*, “PERKEMBANGAN INDUSTRI E-SPORT DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI PEMATANG SIANTAR,” *MANAJEMEN*, vol. 4, no. 2, pp. 62–69, Dec. 2024, doi: 10.51903/manajemen.v4i2.831.
- [2] * Birma, R. Turnip, B. R. Turnip, and A. Hukom, “Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia,” vol. 3, no. 2, 2023.
- [3] A. Measer, T. Sumbawa, J. Raya Olat Maras, B. Alang, M. Hulu, and K. Sumbawa, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN EVENT ELETRONIC SPORT(E-SPORT) BERBASIS WEB PADA KOMUNITAS ESPORT INDONESIA WILAYAH KABUPATEN SUMBAWA”, doi: 10.36595/misi.v5i2.
- [4] “Jurnal+Andi+Muhammad+10+Jul{4}”.
- [5] “Manis+Fadlila+et+al{5}”.
- [6] N. S. Susilawati and M. B. Syawali, ““Pemanfaatan Platform Digital sebagai Peluang Baru dalam Kewirausahaan Modern.”” [Online]. Available: <http://jurnal.lpkia.ac.id/index.php/jda/index>
- [7] F. Timo and H. Mentu, “PERAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMASARAN UMKM DI KEFAMENANU,” *JURNAL LENTERA BISNIS*, vol. 15, no. 1, pp. 1018–1027, Jan. 2026, doi: 10.34127/jrlab.v15i1.2049.
- [8] L. Judijanto, “Perkembangan Startup Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan,” *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business*, vol. 4, no. 5, pp. 2011–2032, Sep. 2024, doi: 10.54373/ifijeb.v4i5.1875.
- [9] R. A. M. Kencanasari and W. Dhewanto, “Digital Startups Fundamental Capabilities in New Product Development: Multiple Case Studies in Bandung, Indonesia,” *Jurnal Manajemen Indonesia*, vol. 22, no. 1, pp. 62–75, Apr. 2022, doi: 10.25124/jmi.v22i1.3286.
- [10] M. Putri Effendi, N. Ul, M. Nasution, N. Balqis, and M. Com, “Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis MODEL BISNIS START-UP DIGITAL DI ERA EKONOMI DIGITAL,” 2025.
- [11] N. F. Putri, Yusrina Mutiara Adienda, and N. Novrian, “Peran Media dalam Pembentukan Ekosistem E-Sport: Antara Hiburan, Bisnis, dan Budaya Digital,” *Orbit : Jurnal Ilmu Multidisiplin Nusantara*, vol. 1, no. 4, pp. 176–185, Jul. 2025, doi: 10.63217/orbit.v1i4.156.

- [12] B. Candra, I. Arfyanti, K. Harianto, S. Sistem Informasi, and S. M. Widya Cipta Dharma Jl, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TURNAMEN FUTSAL BERBASIS WEB PADA RUMAH FUTSAL MELAK”.
- [13] R. C. Camp, *Benchmarking: The Search for Industry Best Practices that Lead to Superior Performance*. Milwaukee, Wisconsin: ASQC Quality Press, 1989.
- [14] T. L. ; H. J. D. Wheelen, *Strategic Management and Business Policy: Toward Global Sustainability*, 13th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, 2012.
- [15] A. P. Y. Osterwalder, *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2010.
- [16] S. D. B. Blank, *The Startup Owner’s Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company*. Pescadero, California: K&S Ranch, 2012.
- [17] C. W. J. Lovelock, *Services Marketing: People, Technology, Strategy*, 7th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 2011.
- [18] P. A. G. Kotler, *Principles of Marketing*, 17th ed. Harlow, England: Pearson Education, 2018.

