

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Games sedang menjadi pusat perhatian. Dari mulai anak-anak hingga dewasa tak luput untuk memainkan video *game* yang sedang *trending*. Generasi Z saat ini tidak menganggap video *game* hanya sekedar permainan di waktu senggang saja. Banyaknya kompetisi membuat *games* semakin naik daun dan memiliki daya saing yang tinggi. Sejak banyak kompetisi yang diadakan banyak *E-Sport* di berbagai daerah mulai bermunculan. Di setiap *E-Sport* memiliki divisi yang digeluti masing-masing.

E-Sports atau *electronic sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama (Prasetio, 2017). Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *E-Sports*, *E-Sports*, *electronic sports*, atau pro gaming di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional (Pertiwi, 2017).

E-Sport dunia mulai berkembang pesat saat memasuki tahun 2000an, Negara yang menerima *E-Sport* pertama kali adalah Korea Selatan. *Game* yang menjadi *Trending* di Korea saat itu adalah *Starcraft*. Di Korea, para pemain *E-Sport* sangat di puja-puja, seperti artis. Beberapa nama seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming, tercipta pada tahun 2000an tersebut (Kurniawan, 2019).

Pada tahun 2018 *E-Sport* berkembang sangat pesat Di Indonesia. Semenjak adanya kompetisi *game Mobile Legens* antar *E-Sport* Profesional se-Nasional yang Bernama MPL (Mobile Legends Professional League) hingga bulan April 2022, MPL sudah memasuki *Seasons* 9. Daya saing yang sangat tinggi di MPL membuat para *player* berkeinginan tinggi untuk menjadi *pro player* dan masuk *E-Sport* untuk berkompetisi di MPL. *Pro player* asal Indonesia juga banyak berprestasi di kanca Asean, dalam turnamen MSC bahkan ada sampai kanca dunia, dalam turnamen *M Series*.

Pada tahun 2020 dilantik dan di resmikannya Pengurus Besar *E-Sport* Indonesia. Indonesia merupakan salah satu dari banyaknya negara, yang memiliki dunia esports paling berkembang di dunia. Mengutip dari penelitian terbaru Vero, agensi komunikasi ASEAN yang bekerja sama dengan Decision Lab, bahwa pemain *E-Sport* di Indonesia pada 2021 mencapai kurang lebih sekitar 52 juta orang. Dikarenakan banyaknya atlet eSport, Indonesia tidak pernah kehabisan talenta-talenta terbaik dari anak negeri. Bahkan, tim *E-Sport* di Indonesia selalu melahirkan nama-nama baru, yang meningkatkan animo masyarakat sehingga membentuk industri.

Salah satu cabang dari *E-Sport* Indonesia berada di Kabupaten Situbondo. Dengan ini para peminat *game* di Kabupaten Situbondo menemukan wadah yang pas untuk mereka unjuk gigi. Sayangnya mereka yang berada di daerah jauh dari pusat Kabupaten kesusahan menemukan informasi terkait *E-Sport* Indonesia serta perekrutan pemain yang di buka. Pada tahun 2020 turnamen *game* online yang di adakan sangat sepi peserta dari 64 bagan yang di buka tidak sampai 50 yang terisi. Dengan ini di butuhnya Sistem Informasi dan Pendaftaran bagi *E-Sport* Indonesia cabang Situbondo berbasis *website*.

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri atau organisasi di internet. Siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya kapan saja. Mereka dapat mengetahui tentang Informasi dari Seseorang maupun Perusahaan. Pengembangan *website* menjadi perhatian yang terus berkembang bagi organisasi dan perusahaan di dunia. Proses pengembangannya melibatkan banyak orang di bidang rekayasa perangkat lunak dan multimedia yang membuat pertumbuhan sistem berbasis *website* menjadi sangat cepat. Hingga saat ini perkiraan jumlah *website* yang tersebar di dunia mencapai lebih dari 400 miliar *website*, beberapa peneliti pun telah mencatat pertumbuhan *website* untuk tujuan komersial telah dimulai sejak tahun 1990-an (Manhas, 2017). Hal ini yang membuat *website* menjadi salah satu Sistem Informasi terpopuler. Oleh karena itu, *website* menjadi pilihan terbaik dari berbagai macam jenis sistem informasi. Untuk mempermudah dalam perancangan *website*, pengembang menggunakan web framewok.

Framework adalah kerangka kerja untuk memudahkan pembuatan sebuah website. Salah satu dari web framework adalah Laravel. Laravel merupakan framework berbasis PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) yang memiliki kerangka sistematis dengan menggunakan konsep MVC (Model View Controller). Laravel dirilis pada tanggal 5 Juni 2011 dibawah lisensi MIT License dengan menggunakan GitHub sebagai tempat berbagi kode (Rahayuda, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode *The Five Planes* untuk perancangan *Website*. Dalam metode ini terdapat 6 komponen penting, antara lain, *User research*, *Content strategy*, *Information architecture*, *Interaction design*, *Visual design*, *Usability*. Dan untuk testingnya menggunakan *UEQ Online*. Penelitian dilakukan dengan melakukan pengumpulan kuisisioner dengan memberi pertanyaan tertulis kepada para responden untuk memberikan respon. Bahan penelitian yang dijadikan sumber data pada penelitian adalah data primer dan sekunder. Menurut (Wulandari, & Farida, 2018) Data primer berupa hasil kuisisioner dari responden yang digunakan dalam pengukuran user experience pada Website dari *E-Sport Indonesia Cabang Situbondo*. Sementara itu data sekunder berupa literatur dan dokumen legal formal yang berkaitan dengan e-learning serta data analisis deskriptif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, Rumusan masalah yang dapat di ambil adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *website E-Sport Indonesia cabang Situbondo* dengan menggunakan metode *The Five Planes*?
- b. Bagaimana mengevaluasi *user experience* pada hasil perancangan *website E-Sport Indonesia cabang Situbondo*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penerapan metode *The Five Planes* pada perancangan antar muka *website E-Sport Indonesia* cabang Situbondo yang diharapkan dapat di gunakan sebagai media Informasi, Branding, Dan Perekrutan pemain.
- b. Mengevaluasi user experience *website E-Sport Indonesia* cabang Situbondo dengan metode UEQ Online dan *Google Analytics*.

1.4 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap *branding* bagi *E-Sport Indonesia* cabang Situbondo dan menjadi media informasi seputar *E-Sport* di daerah Situbondo, serta memperluas informasi seputar turnamen agar meningkatkan banyaknya peserta yang mengikuti turnamen kedepannya.