

Rancang Bangun Aplikasi Online untuk Berita dan Kegiatan Esports

Tirza Artahsasta, *Departemen Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya*,
Andreas, *Departemen Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya*, dan
Hartarto Junaedi, *Departemen Sistem Informasi, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya*

Abstrak—Tema *esports* tidak asing lagi bagi dunia. Kegiatan bermain *game* yang awalnya hanya hiburan telah berkembang menjadi kompetisi hingga menjadi karir. Indonesia pun tidak tertinggal dan dapat bersaing dengan pemain dari seluruh dunia. Untuk dapat mencapai tahap itu tentu dibutuhkan wadah pemain pemula untuk bertanding dan berlatih. Sangat jarang ditemui di Indonesia wadah untuk pemain menengah kebawah atau turnamen kecil yang menerima peserta dengan nama tim yang terkenal. Diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah wadah untuk pemain pemula dan meningkatkan prestasi *esports* di Indonesia. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kurangnya efisiensi dan efektivitas dalam pengiklanan, pendaftaran serta transaksi yang diperlukan untuk pengadaan *event esports*. Dalam sistem ini juga terdapat proses yang mengolah data agar pengguna lebih mudah memahami dan menganalisa. Mengurangi peluang penipuan transaksi dengan melakukan transaksi di dalam sistem yang diamati langsung oleh *admin* serta alamat transaksi resmi yang dicantumkan pada sistem. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sebuah aplikasi *website esports* dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pelanggan dan alur pengiklanan, pendaftaran serta transaksi menjadi lebih teratur. Sistem ini memudahkan *admin* mengatur data berita serta data *event* yang akan diadakan, sedang berjalan dan sudah selesai. Selain itu dengan sistem pengolahan data dapat juga memudahkan *admin* memantau aktifitas yang terjadi serta kondisi *website* dari waktu ke waktu.

Kata Kunci— Event, Portal Esports, Turnamen.

I. PENDAHULUAN

Zaman sekarang teknologi yang sudah maju membuat para generasi muda tidak lagi mencari permainan di luar rumah namun hanya dengan komputer dan smartphone sudah bisa mendapatkan hiburan permainan, baik yang dimainkan secara perorangan maupun bersama-sama. Tidak hanya generasi muda, game online sudah dikenali dan dimainkan semua umur terutama melalui smartphone. Game

online merupakan hiburan yang dapat menghilangkan rasa stress namun hal tersebut tentu saja memiliki pengaruh baik dan buruk.

Pengaruh buruk game online adalah ketika seseorang kecanduan bermain game online. Berita mengenai pengaruh buruk game online yang merusak generasi jaman sekarang banyak ditemui di website maupun siaran berita di televisi, dari kesehatan mental sampai kesehatan fisik. Hal tersebut tentu saja membuat game online merupakan hal yang perlu dihindari karena para orang tua menghawatirkan anak-anaknya menjadi korban pengaruh buruk tersebut.

Namun tentu saja tidak semua game online memberikan pengaruh buruk, ada juga prestasi yang dapat diraih oleh para *gamer* online. Pertanyaannya adalah apakah wadah untuk menampung prestasi dan bakat anak-anak tersebut sudah memadai? Salah satu wadah prestasi tersebut adalah *tournament esports*. *Tournament esports* sudah cukup populer dan sampai tingkat internasional. Seiring berjalannya perkembangan teknologi, *tournament esports* bisa dilakukan secara online tanpa harus berkumpul di suatu tempat tertentu.

Di Indonesia, pemerintah juga menyadari bahwa dibutuhkan wadah untuk prestasi bidang *esports* dengan mengadakan Piala Presiden. Masyarakat yang menyukai *esports* dan mau mengikuti perlombaan belum tentu mengetahui perihal Piala Presiden tersebut. Peserta yang mengikuti Piala Presiden merupakan pemain yang sudah kelas atas dan kelompok yang sudah terkenal di Indonesia. Para pemain yang masih belum sampai ke tahap tersebut kesulitan mencari wadah berprestasi di bidang *esports*.

Sangat jarang ditemui situs mengenai *tournament esports*. Di Indonesia sudah ada beberapa web yang dapat kita temui contohnya, metindonesia.co.id, esportsnesia.com, esports.id. Dari web yang telah disebutkan, informasi yang ditampung memudahkan masyarakat untuk terus update di dunia *esports*. Namun yang menjadi permasalahan adalah turnamen untuk kelas menengah ke bawah sangat sulit ditemui.

Web *esports* di Indonesia masih memiliki kekurangan yaitu adanya beberapa halaman yang tidak bisa dibuka dan sebagian besar hanya menampung berita. Pengiklanan mengenai *tournament esports* sangatlah minim. Ada yang menampung iklan *join tournament esports* namun kebanyakan tidak bisa dibuka dan informasi yang ditampung tidak cukup jelas. Kurangnya keseimbangan antara berita dan

Oktober 2020

Tirza Artahsasta, Departemen Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia (e-mail: tirza.asasta@gmail.com)

Andreas, Departemen Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia (e-mail: andreas.jodhinata@uph.edu)

Hartarto Junaedi, Departemen Sistem Informasi, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia (e-mail: hartarto.j@gmail.com)

event tournament menyebabkan masyarakat tidak mendapatkan wadah yang cukup untuk berprestasi.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah yang harus dihapadi dalam proses pembuatannya. Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1) Bagaimana cara membuat *website* dengan *User Interface* yang menarik dan tidak membingungkan user?
- 2) Bagaimana membedakan penggunaan *website* sebagai *customer* atau *admin* dengan tujuan halaman yang berbeda dan aktifitas yang berbeda? *Login* sebagai *admin* atau *customer*.
- 3) Bagaimana cara membuat *database* yang baik dan benar sehingga proses transaksi dan pengecekan tidak mendapati masalah?
- 4) Bagaimana tiap *user* dapat bergabung pada suatu *event* dalam waktu yang ditentukan dengan memanfaatkan pengaturan waktu pada *website* untuk penjadwalan?
- 5) Bagaimana cara membatasi satu *user* bergabung *event* sesuai kapasitas peruser? Misalnya, satu *user* hanya boleh daftar satu kali pada *event* tersebut atau boleh mendaftar dua kali pada *event* tersebut.
- 6) Bagaimana *admin* dapat mengatur *event* yang akan datang dan berita yang terbaru? Termasuk *create*, *update* dan *delete*.

Dengan dibuatnya penelitian ini, ada tujuan yang ingin dicapai. Berikut adalah tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini:

- 1) Menampung berita mengenai *esports* dari berbagai sumber agar *user* dapat terus mengikuti perkembangan berita yang ada.
- 2) Membuat *event* yang terjadwal dan memiliki persyaratan sesuai kebutuhan *event* yang dapat di cek secara sistem.
- 3) Memudahkan *admin* mengatur *event* yang akan datang dan berita terbaru dengan sistem yang sudah disediakan.
- 4) Memudahkan masyarakat mendaftar *event* secara *online* yang dicek secara otomatis untuk beberapa ketentuan.

II. ESPORTS

Pada tanggal 19 Oktober 1972, 24 mahasiswa berkumpul di *Stanford University's Artificial Intelligence Laboratory* untuk bertempur didalam game yang merupakan salah satu *video game* pertama di dunia yaitu *Spacewar*. Hadiah utamanya yang direbutkan adalah satu tahun berlangganan *Rolling Stone magazine*. *Spacewar* dimainkan pada *Programmed Data Processor-1* yang merupakan komputer awal yang beratnya 1.200 *pounds* dan jumlahnya terbatas pada pusat akademik. *Spacewar* diciptakan oleh sekelompok mahasiswa dari *Massachusetts Institute of Technology*.

Kompetisi selalu menjadi bagian utama dari *video game*. Contohnya pada tempat bermain *arcade*, beberapa orang yang mendapat skor tertinggi dapat menuliskan namanya dengan kombinasi tiga huruf untuk pamer ke pemain berikutnya sampai ada yang bisa mengalahkan skor mereka. *Source code game Spacewar* dirilis secara gratis, tetapi saat *video game* menjadi perusahaan komersial, *developer* melihat potensi dari persaingan formal merupakan cara yang menarik untuk mendapatkan lebih banyak pelanggan.

Pada tahun 1980, Atari mengadakan *Space Invaders Championship* yang diikuti oleh ribuan pemain yang berkompetisi. Pada tahun berikutnya disiarkan acara kompetisi *starcade* di televisi. Pada tahun 1990, diadakan *Nintendo World Championships* yang menjadi tempat memamerkan keterampilan peserta bermain *Super Mario*. Pembuatan game menjadi semakin kompleks, mendukung naiknya jumlah pemain dan grafis serta sistem menjadi semakin bagus. Persaingan yang meningkat di internet melahirkan komunitas berupa forum yang merumuskan dan menyebarkan strategi di seluruh dunia.

Empat decade kemudian, kompetisi dalam *video game* atau biasa dikenal sebagai olahraga elektronik yaitu *esports*, telah menjadi fenomena dunia. Jutaan orang menonton kompetisi setiap bulannya dan diadakannya pelatihan *full time* untuk berkompetisi merebutkan hadiah uang tunai yang mencapai jutaan. *Gamer* profesional memiliki jersey tim serta perlengkapan bermain yang bermerek. *Competitive team games* merupakan judul yang paling populer di tahun 2016 dimana permainan tidak hanya membutuhkan kemampuan yang hebat namun juga dibutuhkan komunikasi dan koordinasi, biasanya terdiri dari lima pemain dalam satu tim. Bukan hanya bermain, tim profesional harus dapat mengelola emosi, keuangan dan fokus tim.

Perkembangan *game* telah menjadi budaya dan kekuatan ekonomi. Berdasarkan penelitian dari *Newzoo*, industri *video game* memiliki pendapatan lebih dari \$100 miliar pada tahun 2017 dan *esports* mendapatkan bagian yang lebih besar dari investasi tiap harinya. *Deloitte* memproyeksikan bahwa pendapatan *esports* pada tahun 2016 mencapai \$500 juta.

Video game merupakan produk komersial. Biasanya terdapat satu perusahaan yang bertanggung jawab atas pengembangan suatu *game* besar, dengan sebagian besar memperoleh keuntungan finansial dari popularitas game tersebut. Tetapi pengembang bukanlah penyelenggara turnamen atau operator liga dan hanya beberapa perusahaan yang memiliki permainan berkelanjutan sebagai *esports*.

Potensi *esports* sangat besar. Meskipun masih kalah dengan olahraga tradisional, yang diperkirakan pendapatan aktivitas keuangan *esports* mencapai \$278 juta pada tahun 2015 menurut *Newzoo*, dibandingkan dengan pendapatan lebih dari \$10 miliar untuk NFL dan \$21 miliar untuk liga sepak bola Eropa. Penonton kejuaraan liga *game League of Legends* mencapai 32 juta pada tahun 2013, dibandingkan dengan 120 juta pemirsa yang menonton *Super Bowl* 2015.

Esports adalah permainan *video game* yang bersifat kompetitif. Apakah *esports* adalah olahraga? Akan terlihat tidak masuk akal jika melihat dari satu sudut pandang dimana pemain hanya bermain dengan *keyboard* dan *mouse*. Tubuh tidak terlihat bergerak selain jari-jari dan pikiran. *Video game* memiliki sifat yang kompetitif dan membutuhkan teknik serta strategi tertentu sama seperti olahraga lain yang membutuhkan mental dan pikiran, contohnya catur. Semua olahraga akan disiarkan di ESPN yang menjadi wasit Amerika tentang apa saja yang termasuk dalam golongan olahraga. Pada tahun 1990, ESPN2 menyiarkan kompetisi permainan *Magic: The Gathering*

yaitu *collectible card game* yang pertama dimana pemain bertempur dengan memanggil makhluk-makhluk fantasi dan melemparkan mantra seperti *Lightning Bolt* dan *Lava Exe* yang diwakili oleh kartu-kartu.

Pada tahun 2016 ESPN meluncurkan bagian kusus untuk *esports* di situsnya. Bagian yang menghambat dalam pertumbuhan *esports* adalah ketakutan akan hal baru. Permainan hanya hadir dalam beberapa dekade dibanding dengan sejarah olahraga yang sudah ribuan tahun seperti lintasan, lapangan atau renang. Tetapi *game* sudah memiliki sejarah puluhan tahun yang siap untuk terus dikembangkan. *Esports* bukanlah sekedar kompetisi melainkan sebuah karir. Karir pada bidang *esports* cukup menjanjikan dan berpotensi. Contohnya seorang *pro gamer* Dota 2 bernama KuroKy yang berhasil membawa pulang hadiah sebesar \$10,000,000 bersama timnya di kompetisi *The International 2017*.

Profesi sebagai atlet *esports* mengharuskan pemain untuk tergabung ke dalam sebuah tim sebelum mengikuti turnamen yang dimulai dari kelas amatir. Atlet *esports* profesional biasanya memiliki agen yang akan membantu dirinya mendapatkan kontrak dan penawaran. Sama seperti tim olahraga pada umumnya, anggota tim diwajibkan untuk berlatih dan bertanding. Didalam tim juga memiliki manager yang bertugas membangun *brand* dari sebuah tim, mengatur kontrak pemain, mencari bakat baru dan bertanggung jawab mengkoordinasi secara keseluruhan. Sebuah tim juga memiliki pelatih yang bertugas mengamati pemain dan lawan di setiap pertandingan untuk menganalisa kekuatan dan kelemahan serta mengatur perkembangan strategi yang dipakai oleh tim. Organisasi tim serta para pemain yang mengubah permainan *video game* menjadi lebih dari sekedar hiburan, juga menjadi salah satu kunci yang membantu publikasi kepada masyarakat yang lebih luas mengenai permainan kelas atas atau turnamen-turnamen besar.

Banyak berita beredar di Indonesia mengenai *game online*. Berita-berita yang baik dan buruk membuat pro kontra orang tua yang memperbolehkan dan tidak memperbolehkan anaknya bermain *game*. Salah satu contoh berita buruk yang dikutip dari *website* resmi berita di Indonesia yaitu berita pada *website* liputan6 menuliskan bahwa seorang bocah Xu Tianci berumur 13 tahun tewas akibat jatuh dari lantai empat gedung apartemen yang menjadi tempat tinggalnya. Ibu dari Xu Tianci mempercayai bahwa penyebab kematian anaknya adalah *game* PUBG yang membuat Xu berpikir bahwa dia dapat melakukan hal-hal yang dilakukan seperti pada karakter *game* tersebut. Xu diketahui tengah bermain *game* PUBG sebelum ia meninggal. Ibu Xu juga banyak menerima kritik dari pengguna jejaring media sosial mengenai ibu yang lalai menjaga anaknya dan tidak memberikan perhatian yang cukup. Kritikan masyarakat pun di sanggah oleh ibu dan memberikan peringatan untuk meningkatkan kesadaran tentang masalah ini sehingga tidak ada lagi korban lain.

Sifat *game* yang bisa membuat para pemain kecanduan hingga lupa diri membuat banyak orang tua memandang *game* merupakan dampak negatif bagi anak-anak mereka. Sebagai orang tua pasti akan memarahi anaknya jika mengetahui anaknya seorang *gamer*. Itulah penyebab utama

kerusakan komunikasi hubungan antara *gamer* dan orang tua. Komunikasi yang terganggu akan membuat orang tua susah mengenali anaknya dan susah memantau apa yang di alami anaknya. Cara terbaik yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah untuk tidak memarahi maupun melarang melainkan mengajak anaknya menceritakan tentang *game* yang ia mainkan. Dengan begitu hubungan komunikasi antara orang tua dan anak akan terjalin dengan baik dan orang tua pun memiliki kesempatan untuk mengoreksi pemahaman anaknya. Anak membutuhkan dampingan orang tua untuk membentuk mental yang baik dan menjadikan *game* dampak positif bagi mereka.

Di Indonesia tidak semua berita mengenai *esports* dan *game* merupakan berita buruk. Indonesia juga tidak kalah bersaing dalam hal *esports* melawan negara-negara lain. Salah satu contoh berita membanggakan yang dikutip dari *website* resmi berita di Indonesia yaitu berita pada *website* indosport menuliskan bahwa dua atlet *esports* PUBG asal Indonesia yang disoroti oleh media asing karena prestasinya yang membanggakan pada *PUBG Mobile World League 2020 East*. Indonesia memiliki dua perwakilan yang dikirim untuk mengikuti *PMWL 2020 East* yaitu Bigetrob eSports dan Morph Team yang telah bermain pada Opening Weekend turnamen *PMWL 2020 East* pada hari Minggu 12 Juli 2020. Dari hasil pertandingan kemarin dua pemain dari Bigetron eSports menjadi sorotan media asing yaitu *Sportskeeda*. Selain dua pemain tersebut, terdapat tiga pemain lagi asal Indonesia yang masuk kedaftar pemain dengan *kill* terbanyak di *PMWL 2020 East*. Dua tim asal Indonesia ini akan bertanding sampai akhir turnamen yang akan dimulai pada tanggal 14 Juli hingga 2 Agustus 2020.

III. ANALISA SISTEM

Tema *esports* tidaklah mungkin lepas dari internet sehingga aplikasi yang menampung informasi dan perlombaan secara *online* merupakan salah satu penambahan wadah bagi para pemain *esports* untuk mengasah kemampuan dan mencari pengalaman. Dengan adanya aplikasi ini berharap dapat meningkatkan pengaruh baik dan mengurangi pengaruh buruk dari *esports* dalam masyarakat. Aplikasi ini dibuat agar masyarakat dapat lebih mudah mengikuti perkembangan *esports* didunia dan pendaftaran *event* menjadi lebih teratur dan cepat. Bagi *admin* yang mengatur isi dari aplikasi dan jalannya sistem pertandingan akan lebih teratur dan meminimalis kesalahan.

Untuk menggunakan aplikasi ini, *customer* baru perlu mendaftarkan diri sedangkan *admin* baru akan didaftarkan oleh *admin* lain yang bertugas mengurus *user admin*. *Customer* yang telah terdaftar harus mengaktifkan akunnya melalui *email* yang telah diberikan. Jika belum mengaktifkan akun maka *customer* tidak dapat *login* kedalam aplikasi. Hal ini berfungsi untuk menghindari *customer* yang mendaftar dengan *email* palsu atau salah memasukkan *email* pada saat mendaftar. *Email* digunakan untuk mengirimkan informasi penting terkait dengan pendaftaran *event*, pembayaran, dan penerimaan hadiah.

Customer yang mau mengikuti *event* dapat langsung mendaftar dan mengisi *form* persyaratan yang sudah

disediakan. Setelah selesai mengisi *form*, *customer* akan menerima *invoice* dan *detail* pemesanan pada aplikasi. Pembayaran *customer* akan di cek manual oleh *admin* dengan cara *customer* meng-*upload* foto bukti pembayaran dengan format *image* kedalam *form* pembayaran yang telah disediakan. Data bukti pembayaran akan masuk kedalam *detail* pemesanan *customer* dan dikirim ke *email* yang terdaftar pada *customer*. *Admin* akan menerima *email* mengenai bukti pembayaran dan memeriksa bukti pembayaran yang sudah di *upload* oleh *customer* melalui aplikasi. Jika pembayaran dinyatakan lunas oleh *admin* maka *customer* akan menerima notifikasi mengenai pembayaran berhasil melalui *email* dan diberikan nomor peserta.

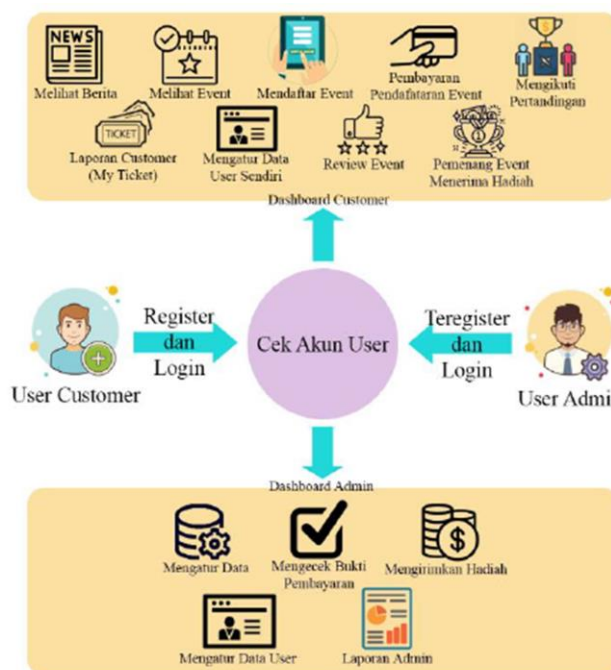
Pertandingan akan otomatis dimulai sesuai tanggal main yang telah dicantumkan pada *event details*. Saat pertandingan selesai maka *admin* akan menentukan pemenang dan *customer* sebagai pemenang akan menerima notifikasi bahwa telah memenangkan pertandingan melalui *email*. *Form review* akan diberikan kepada seluruh *customer* yang menjadi peserta dan ucapan terima kasih telah berpartisipasi. *Admin* bertugas untuk mengirimkan hadiah kepada *customer* pemenang dengan cara meng-*upload* foto bukti hadiah dengan format *image* kedalam *form* pemberian hadiah yang telah disediakan. Setelah *admin* berhasil mengisi *form*, *customer* akan mendapat notifikasi bahwa hadiah telah dikirimkan dan foto bukti tersebut pada *email* pemenang.

Pada sistem *customer* terdapat *my ticket* yang berisi *event* yang telah diikuti maupun yang sedang diikuti. Hal ini berperan sebagai laporan untuk *customer*, sedangkan *admin* memiliki bentuk laporan yang berbeda. Pada sistem *admin* terdapat *library* yang memiliki *filter* untuk melihat pendapat, pengeluaran, jumlah *customer* yang telah mengaktifkan akun dan jumlah *customer* yang telah mengikuti *event*. *Admin* juga dapat melihat data mengenai *customer* yang telah aktif atau belum aktif dan *customer* yang telah di *non-aktifkan* oleh *admin*. Pada setiap tabel pada halaman *admin* diberi fasilitas *sorting* dan *search* untuk mempermudah *admin* mencari informasi yang diperlukan.

Penggambaran proses dua entitas yang mengakses dashboard sesuai kebutuhan masing-masing dapat dilihat pada gambar 1. Berikut penjelasan mengenai dua entitas yang memiliki fungsi dan peran yang berbeda:

- 1) *Admin* berperan sebagai pengelola data *news*, *event*, dan *user* yang terdiri dari *admin* dan *customer*. *Admin* juga dapat memeriksa bukti pembayaran dari *customer*, meminta laporan dari sistem, dan mengirimkan hadiah pemenang dalam bentuk foto bukti transfer bank. *User admin* diregisterkan oleh *admin* yang bertugas mengatur *user*. Setelah menerima *email* informasi akun baru, *admin* dapat *login* kedalam akun barunya sesuai dengan informasi yang telah diterima.
- 2) *Customer* berperan sebagai peserta atau pelanggan yang dapat mendaftar *event* yang telah dibuat oleh *admin*. *Customer* juga dapat membaca *news* yang telah dimasukkan oleh *admin*, melihat daftar *event details* yang telah diikuti, mengirim bukti pembayaran dengan

meng-*upload* bukti transfer bank dalam bentuk foto, mengirim *review* terhadap *event* yang diikuti, dan mengelola akun *user* yang dimiliki masing-masing *customer*.



Gambar. 1. Diagram Proses Mengakses Dashboard Sesuai Akun User

IV. IMPLEMENTASI PROGRAM

A. Home

Halaman *home* merupakan halaman pertama yang diakses oleh *user* saat membuka *website* Victorem. Fitur yang ditampilkan pada halaman *home* yaitu *quotes* dari Victorem untuk menarik *customer* agar melihat fitur yang disediakan, informasi yang disediakan yaitu *event* dan *news*, konten terakhir yang di-*upload* oleh *admin* dan poster tim utama penyusun bisnis Victorem.

B. Register dan Login

Halaman register merupakan halaman yang digunakan oleh *customer* untuk mendaftarkan diri agar memiliki user untuk *login*. Halaman ini diakses melalui *modal login* dengan menekan tombol *sign up*. *Modal login* dapat diakses dengan menekan tombol *login/register*. Fitur yang ditampilkan pada halaman ini yaitu *form register*. Tampilan *website* untuk halaman *register* dapat dilihat pada Gambar 4.4 Halaman Register. *Customer* akan diberi pemberitahuan untuk mengaktifkan akun melalui *email* yang telah dikirimkan setelah berhasil melakukan *registration*. *Customer* dapat melakukan *login* setelah mengaktifkan akunnya.

C. Event

Halaman *event* merupakan halaman yang pertama diakses saat menekan tombol *event* atau *view event* pada menu yang disediakan. Pada halaman ini akan ditampilkan semua *event* yang ada dengan dibagi tampilannya menjadi lima *event* tiap halaman. Setiap *event* memiliki halaman *event details* yang

menampung seluruh informasi yang perlu diketahui *customer* mengenai *event* tersebut. *Customer* yang ingin mendaftar harus mengisi *form* untuk ketentuan pendaftaran *event*. *Customer* dipastikan untuk *login* terlebih dahulu sebelum mendaftar.

Event ditampilkan berdasarkan urutan statusnya yaitu *open*, *postponed*, *full*, *closed*, *started*, *prize*, *done* dan *canceled*, lalu diurutkan berdasarkan waktu pada setiap statusnya. Untuk mengaplikasikan sistem pengurutan tersebut dibutuhkan elemen SQL yang digunakan untuk memanggil data dari database. Elemen SQL yang digunakan adalah *The SQL CASE Statement*. Untuk penggunaan elemen SQL pada Codeigniter yang mengaplikasikan sistem pengurutan *event* berdasarkan status dan waktu dapat dilihat pada gambar 2.

```

1: public function get_eventpagination($limit, $start) {
2:     $sub_query_from = '(SELECT event.*, (CASE
3:     WHEN EVENT_STATUS = "open" THEN 1
4:     WHEN EVENT_STATUS = "postponed" THEN 2
5:     WHEN EVENT_STATUS = "full" THEN 3
6:     WHEN EVENT_STATUS = "closed" THEN 4
7:     WHEN EVENT_STATUS = "started" THEN 5
8:     WHEN EVENT_STATUS = "prize" THEN 6
9:     WHEN EVENT_STATUS = "done" THEN 7
10:    WHEN EVENT_STATUS = "canceled" THEN 8
11:    ELSE 9 END) as eventstatus from event) as sub_event';
12:    $this->db->select("$sub_query_from");
13:    $this->db->from($sub_query_from);
14:    $this->db->order_by('sub_event.eventstatus','asc');
15:    $this->db->order_by('EVENT_WAKTUOPEN','desc');
16:    $this->db->limit($limit,$start);
17:    $query = $this->db->get();
18:    return $query->result_array();
19: }

```

Gambar. 2. Segmen Program Pengurutan Event Berdasarkan Status dan Waktu

D. My Ticket

Halaman *my ticket* merupakan halaman yang menampung seluruh *ticket* yang dimiliki oleh *customer* yang sedang *login*. Pada halaman ini akan ditampilkan semua *ticket* yang ada dengan dibagi tampilannya menjadi lima *ticket* tiap halaman. Tiap *ticket* memiliki halaman *ticket details* yang menampung seluruh informasi *ticket* yang perlu diketahui oleh *customer* dan tiap *ticket* baru perlu dilakukan pembayaran sebelum tanggal *ticket* akan hangus. Informasi akan diberikan kepada *ticket* yang sudah melakukan pembayaran, penerimaan hadiah dan *review*. Saat *ticket* berhasil melakukan pengumpulan pembayaran maka *customer* yang membayar dan *admin* akan menerima *email* pemberitahuan bahwa pengumpulan pembayaran telah berhasil dilakukan lalu *customer* akan dialihkan ke halaman pemberitahuan berhasilnya pengumpulan pembayaran dan harus menunggu konfirmasi dari *admin*. *Ticket* yang sudah selesai bertanding akan diberi *form review* yang perlu diisi *customer*. *Customer* akan dialihkan ke halaman hasil *review* setelah berhasil mengisi dan mengumpulkan *review*.

E. News

Halaman *news* merupakan halaman pertama yang diakses saat *customer* menekan tombol *news* atau *view news* pada menu yang disediakan. Pada halaman ini akan ditampilkan semua *news* yang ada dengan dibagi tampilannya menjadi enam *news* tiap halaman. Untuk *news* yang bersumber dari

Victorem sendiri tidak diberi tombol *go to source*. Tiap *news* memiliki halaman *read news* yang menampilkan isi dari *news* yang dipilih. Fitur *search news* yang ada di sebelah tombol *login* atau tombol *username customer* menampilkan halaman dengan *news* yang sesuai dengan *keyword* pada judulnya.

F. Contact

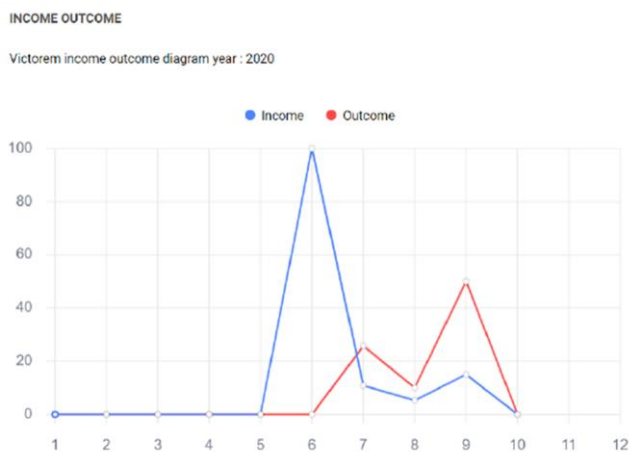
Halaman *contact* merupakan halaman yang diakses jika *customer* menekan tombol *contact* pada menu yang disediakan. Pada halaman ini akan ditampilkan informasi tentang *Victorem* yaitu *about*, *social media*, *address*, *phone*, *email*, ID Line, peta lokasi dan poster tim utama penyusun bisnis *Victorem*.

G. User Settings

Halaman *user settings* dapat diakses dengan menekan tombol yang menampilkan *username customer* yang sedang *login*. Halaman ini digunakan *customer* untuk mengubah informasi pada *user* yang diperbolehkan untuk diubah. *Customer* dapat mengubah *fullname* dan *email* pada halaman *account settings*. *Customer* dapat memperbarui *password* pada halaman *change password*.

H. Home Admin

Halaman *home admin* hanya dapat diakses oleh *admin* dengan cara *login user admin* menggunakan *modal login* yang ada pada halaman *home*. Halaman ini menampung informasi penting yaitu *overview* aktifitas *website*, *income*, *outcome* dan *table payment submitted* yang hanya menampilkan sepuluh data terbaru.



Gambar. 3. Chart Income dan Outcome pada Halaman Home Admin

Pada halaman ini, terdapat *chart* yang menampilkan *income* dan *outcome* dalam persen. Tampilan *chart* dapat dilihat pada gambar 3. Pembuatan *chart* dengan *framework* Codeigniter diperlukan pengolahan data yang dilakukan didalam *file PHP* yang ada pada *controllers* dan menampilkan data yang sudah diolah didalam *file PHP* yang ada pada *views*. Segmen program untuk pengolahan data dapat dilihat pada gambar 5 dan segmen program untuk menampilkan data yang sudah diolah dapat dilihat pada gambar 4.

```

1: var data = {
2:   labels: ["1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9",
3:     "10", "11", "12"],
4:   datasets: [
5:     {
6:       label: 'Income',
7:       data: [<?php foreach ($array as $array_item) {
8:         echo $array_item.",";
9:       }?>],
10:      borderColor: [
11:        '#4d83ff'
12:      ],
13:      borderWidth: 2,
14:      fill: false,
15:      pointBackgroundColor: "#fff"
16:    },
17:    {
18:      label: 'Outcome',
19:      data: [<?php foreach ($arrayprize as
20:        $array_item) {
21:          echo $array_item.",";
22:        }?>],
23:      borderColor: [
24:        '#ff4747'
25:      ],
26:      borderWidth: 2,
27:      fill: false,
28:      pointBackgroundColor: "#fff"
29:    }
30:  ]
31: };

```

Gambar. 4. Segmen Program untuk Menampilkan Data

```

1: $date = new DateTime();
2: $year = $date->format("Y");
3: $data["year"]=$year;
4: $month = $date->format("m");
5: $data["array"] = [];
6: $data["arrayprize"] = [];
7: $data["modal"] = 10000000;
8: for($i=1; $i<=$month; $i++) {
9: $paymentpermonth = $this->Bukti_Model->
10: get_pembayaranByWaktu($year, $i);
11: if($i==6) {
12: $monthpay = $data["modal"];
13: } else {
14: $monthpay = 0;
15: }
16: foreach($paymentpermonth as $month_item) {
17: $kodemicket = $month_item["TICKET_KODE"];
18: $ticket = $this->Event_Model->
19: get_ticketByKode($kodemicket);
20: $kodeevent = $month_item["EVENT_KODE"];
21: $event = $this->Event_Model->
22: get_eventByKode($kodeevent);
23: if($ticket["TICKET_STATUS"]=='paid'
24: ||$ticket["TICKET_STATUS"]=='done'
25: ||$ticket["TICKET_STATUS"]=='winner') {
26: $monthpay = $monthpay + $event["EVENT_FEE"];
27: }
28: }
29: $monthpay = $monthpay / 100000;
30: array_push($data["array"], $monthpay);
31: $prizepermonth = $this->Bukti_Model->
32: get_prizeByWaktu($year, $i);
33: $monthprize = 0;
34: foreach($prizepermonth as $prize_item) {
35: $monthprize = $monthprize +
36: $prize_item["BUKTIH_NOMINAL"];
37: }
38: $monthprize = $monthprize / 100000;
39: array_push($data["arrayprize"], $monthprize);
40: }

```

Gambar. 5. Segmen Program untuk Pengolahan Data

I. Event Admin

Event admin merupakan fitur yang digunakan *admin* untuk mengurus *data event*. Menu *event* memiliki pilihan berbentuk *dropdown menu* yaitu *new event* dan *event list*. Halaman *new event* digunakan *admin* untuk membuat *event* baru dan pemberitahuan berhasil atau tidaknya pembuatan *event* baru akan diberi keterangan pada tampilan *form* yang sama.

Event yang sudah dibuat oleh *admin* akan ditampilkan pada halaman *event list*. Setiap *event* pada *event list* memiliki menu *detail* yang berfungsi untuk mengakses halaman *event details*. *Event* yang ada pada *list* dengan kondisi belum memiliki peserta yang mendaftar dapat diubah dengan memilih menu *edit* dan dibatalkan.

Event yang belum dimulai dapat diundur sedangkan *event* yang sudah mulai dapat dinyatakan selesai dan *admin* harus menentukan pemenang. *Event* yang sudah selesai akan menampilkan pilihan *send prize to winner* untuk mengakses halaman *form* bukti hadiah yang perlu dikirim ke pemenang, *prize details* untuk mengakses halaman yang menampung informasi mengenai pengiriman hadiah pemenang dan *review list* untuk mengakses tabel *review event* yang dipilih. *Customer* akan menerima *email* pemberitahuan jika memenangkan *event* dan menerima hadiah.

J. Ticket

Halaman ini menampung informasi mengenai seluruh *ticket* yang ada. Digunakan *admin* untuk melihat *ticket* yang ada dilengkapi dengan fitur *sorting* dan *search*.

K. Payment

Halaman ini menampung informasi mengenai seluruh pembayaran yang telah dilakukan *customer*. Digunakan *admin* untuk melihat pembayaran yang ada, mengkonfirmasi pembayaran dan melihat informasi lengkap pada halaman *payment details*. Pembayaran yang memiliki status *waiting* atau menunggu konfirmasi memiliki tombol *check* pada *dropdown menu action* sedangkan pembayaran lain yang tidak sedang menunggu konfirmasi memiliki tombol *details* pada *dropdown menu action*. *Customer* akan menerima pemberitahuan melalui *email* mengenai pembayaran yang telah dikonfirmasi atau ditolak. *Customer* yang pembayarannya ditolak harus memperbarui pembayaran.

L. News Admin

News admin merupakan fitur yang digunakan *admin* untuk mengurus *data news*. Menu *news* memiliki pilihan berbentuk *dropdown menu* yaitu *new news* dan *news list*. Halaman *new news* digunakan untuk membuat *news* baru. *News* yang sudah dibuat oleh *admin* akan ditampilkan pada halaman *news list*. Setiap *news* pada *news list* memiliki menu *detail* yang berfungsi untuk mengakses halaman *news details*, menu *edit* yang berfungsi untuk mengubah informasi *news* yang sudah ada dan menu *delete* yang berfungsi untuk menghapus *news* yang sudah ada.

M. New Admin

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan *user admin* baru. *Admin* yang dapat mengakses fitur ini adalah *admin* yang memiliki bidang kusus yaitu bidang *admin* sedangkan *admin* yang memiliki bidang lain tidak dapat mengakses fitur ini. *Admin* baru akan menerima *email* pemberitahuan bahwa dirinya telah terdaftar menjadi *admin*.

N. User

User merupakan fitur yang digunakan *admin* untuk mengurus *user* yang ada. Fitur ini digunakan oleh *admin* yang memiliki bidang *admin* untuk mengurus *user*

sedangkan *admin* yang memiliki bidang lain hanya dapat melihat data yang disediakan. Menu *user* memiliki pilihan berbentuk *dropdown menu* yaitu *admin list* dan *customer list*. *Admin* dengan bidang *admin* dapat melakukan *user settings* kepada semua *user admin*, *delete* atau menon-aktifkan *user admin* dan *delete* atau menon-aktifkan *user customer*. *User* yang sudah dinon-aktifkan dapat di-*recover* atau diaktifkan kembali.

O. About

Halaman ini menampung informasi mengenai *about Victorem*. *Admin* dengan bidang *admin* dapat mengubah *data about* yang sudah ada. Untuk *admin* dengan bidang yang lain hanya dapat melihat *data about* yang tersedia.

P. User Settings Admin

Fitur ini digunakan *admin* untuk mengatur informasi pada *user* miliknya sendiri. Fitur ini memiliki dua halaman yaitu halaman *account settings* untuk mengubah *fullname* maupun *email* dan halaman *change password* untuk mengubah *password*.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat setelah melalui proses pengembangan *website esports*. Berikut adalah tujuh kesimpulan dari pengembangan sistem *website esports*:

- 1) *Website* ini dapat mempermudah pelanggan mengikuti perkembangan dunia *game* serta membuka wawasan pelanggan dengan berita-berita seputar *game* yang disediakan. Dengan adanya fitur *search* pada bagian berita dapat mempermudah pelanggan mencari berita dengan kata kunci yang diinginkan. Pelanggan juga dapat mengakses *website* yang merupakan sumber dari berita tertentu.
- 2) *Website* ini dapat mempermudah pelanggan mengikuti *event* yang sudah disediakan. Dapat mengetahui berbagai informasi mengenai *event* memudahkan pelanggan mendaftar tanpa perlu bertanya kepada *admin*. Pendaftaran dapat dilakukan langsung oleh pelanggan tanpa perlu menghubungi *admin*.
- 3) *Website* ini dapat mempermudah *admin* mengatur *event*. Dengan waktu yang sudah ditentukan, *event* dapat *close registration* secara otomatis. Ketentuan registrasi juga lengkap sesuai dengan *form* yang disediakan sehingga tidak ada pelanggan yang mendaftar dengan informasi yang kurang lengkap.
- 4) *Website* ini dapat menjamin keamanan transaksi pelanggan. Pelanggan tidak akan mengalami penipuan dari pihak yang mengaku sebagai *admin* karena sistem pembayaran di dalam aplikasi dijamin aman. Pembayaran yang dilakukan dijamin aman karena akun bank yang menerima transaksi sudah ditulis jelas oleh *admin* tanpa perlu lagi bertanya ke pihak manapun yang bisa saja mengaku sebagai pihak *admin*.
- 5) *Website* ini dapat mempermudah pelanggan memantau kegiatan yang telah dilakukan. Setiap *event* yang diikuti akan tercatat jelas. Penerimaan hadiah untuk pemenang, *review* dan pembayaran yang dilakukan pelanggan juga tercatat didalam informasi *event* masing-masing.
- 6) *Website* ini dapat mempermudah *admin* memantau transaksi. Setiap transaksi yang masuk dari pelanggan akan diberi pemberitahuan melalui *email*. Seluruh transaksi yang terjadi juga tercatat jelas sehingga *admin* tidak akan kehilangan data transaksi yang sudah terjadi.
- 7) *Website* ini dapat mempermudah *admin* memantau hasil dari keseluruhan aktivitas. Disediakan fitur laporan yang menghitung jumlah pemasukan dan pengeluaran tiap bulannya, pelanggan yang telah mengikuti *event*, jumlah hadiah yang telah dikirim, berita yang telah dibuat serta *user* pelanggan yang aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Roland Li. (2017, September 5). *Good Luck Have Fun: The Rise Of eSports*. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/Good_Luck_Have_Fun.html?id=gF2CDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [2] T. L. Taylor. (2012, March 23). *Raising The Stakes: E-Sports and The Professionalization of Computer Gaming*. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=CiL8aPrSeKcC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- [3] E-book Esportsnesia. (2020, January 28). Literasi Esports. [Online]. Available: <https://drive.google.com/file/d/1vUp5iQ3LD2UI28Zu3wL1sWEFp1x-GWSV/view>
- [4] Immanuela Harlita Josephine. (2018, September 5). Akibat Kecanduan Gim PUBG, Bocah 13 Tahun Tewas Mengenangkan. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3637237/akibat-kecanduan-gim-pubg-bocah-13-tahun-tewas-mengenangkan>
- [5] Mohammad Khalid Syihabuddin. (2020, July 14). Prestasi 2 Atlet eSports PUBG Indonesia Disorot Media Asing. [Online]. Available: <https://www.indosport.com/esports/20200714/prestasi-2-atlet-esports-pubg-indonesia-disorot-media-asing>

Tirza Artahsasta lahir di Surabaya, Jawa Timur pada tahun 1999. Menyelesaikan pendidikan di SD Kristen Petra 10 Surabaya pada tahun 2011. Menyelesaikan pendidikan di SMP Kristen Petra 1 Surabaya pada tahun 2014. Menyelesaikan pendidikan di SMA Kristen Petra 1 Surabaya pada tahun 2017. Menyelesaikan kuliah di Universitas Pelita Harapan Surabaya Campus pada tahun 2020 dengan Program Studi Strata Satu Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer.