

SISTEM INFORMASI TEAM VAGOS E-SPORTS DAN LAYANAN TOKO PENJUALAN MERCHANDISE BERBASIS WEBSITE

R.Sitorus¹, I.G.S. Astawa², I.G.N.A.C. Putra³

ABSTRAK

Pengembangan website team e-sports bertujuan sebagai penyedia informasi detail bagi penggemar ataupun orang yang memiliki rasa penasaran terhadap setiap team yang dimiliki vagos e-sports. Website ini juga dikembangkan sebagai media penjualan barang-barang produksi team vagos, seperti kaos team, gantungan kunci dan sebagainya. Dengan adanya website ini diharapkan bisa memberikan revenue tambahan dari hasil penjualan shop. Dalam website juga diberikan kontak yang dapat dihubungi, jika ada keinginan untuk bekerja sama dengan tim ini sebagai sponsor ataupun kerja sama lainnya. Secara garis besar, website ini diperuntukkan sebagai media informasi yang menunjang kebutuhan informasi company atau brand yang ingin bekerja sama dengan para player team. Pengembangan website dimulai dengan benchmarking menu, tampilan, layouting yang umumnya dimiliki para tim lainnya. Dengan adanya benchmarking, kita sudah memiliki gambaran desain yang dibutuhkan untuk pengembangan UI/UX. Hasil UI/UX juga dijadikan sebagai patokan desain terhadap pengembangan Front-End. Pengembangan Front-End mengalami beberapa hambatan terhadap Front-End dikarenakan desain yang sulit untuk diimplementasikan. Beberapa bagian dalam website juga memerlukan bagian Back-End yang berpengaruh terhadap pengembangan Front-End yang sudah dikembangkan tanpa ada rencana untuk adanya pengembangan Back-End. Dengan begitu, beberapa bagian jadi harus digantikan. Pada akhirnya, website tersebut sudah bisa menjadi wadah yang cukup untuk menjadi website awal untuk Vagos E-Sports.

Kata kunci : website, e-sports, benchmarking, informasi.

ABSTRACT

The aim of developing an e-sports team website is to provide detailed information for fans or people who are curious about every team that has e-sports vagos. This website was also developed as a media for selling goods produced by the Vagos team, such as team t-shirts, key chains and so on. With this website, it is hoped that it can provide additional income from shop sales. The website also provides contacts that can be contacted if there is a desire to collaborate with this team as a sponsor or other collaboration. In general, this website is intended as an information medium that supports the information needs of companies or brands that want to collaborate with teams of players. Website development begins with benchmarking the menu, appearance and layout that are generally owned by other teams. With benchmarking, we already have an overview of the design needed for UI/UX development. The UI/UX results are also used as a design benchmark for Front-End development. Front-End development experienced several obstacles to the Front-

¹ Informatika, Fakultas Matematikadan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, roger.v.sitorus@gmail.com .

² Informatika, Fakultas Matematikadan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, santi.astawa@unud.ac.id

³ Informatika, Fakultas Matematikadan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, anom.cp@unud.ac.id

End because the design was difficult to implement. Some parts of the website also require a Back-End section which affects the Front-End development which has been developed without any plans for Back-End development. That way, some parts have to be replaced. In the end, the website was enough of a platform to become the initial website for Vagos E-Sports.

Keywords: website, e-sports, benchmarking, information

1. PENDAHULUAN

^[1]E-sport (olahraga elektronik) merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun smartphone, biasanya dimainkan secara jamak, dimana para pemainnya tersebut merupakan para profesional. Jenis permainannya bermacam-macam, tapi yang paling populer adalah jenis tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan multi-pemain.

Semua orang bisa bermain games yang dipertandingkan di e-sport tanpa perlu menjadi pemain profesional. Games seperti Dota 2, PUBG, dan Mobile Legends menempati peringkat teratas permainan yang paling sering diunduh dan dimainkan khalayak. Perbedaan paling mendasar gamers dengan e-sport adalah para atlet e-sport merupakan pemain profesional.

Vagos E-Sports merupakan sebuah tim yang berasal dari Bali dan cukup memiliki prestasi dikalangan kompetitif bali. Vagos E-sports masih menjadi salah satu tim e-sports yang dikategorikan sebagai tim yang masih merintis. Tim ini sudah memiliki beberapa divisi yang mengikuti berbagai lomba kompetitif. Lomba-lomba yang diikuti sudah memberikan berbagai prestasi terhadap tim ini. Namun, dengan prestasi yang dimiliki oleh tim vagos ini, kepopuleran tim ini dapat dikatakan masih kurang populer untuk kalangan nasional. Dalam menjalankan sebuah tim e-sports dibutuhkan dana untuk operasional. Dana operasional tersebut diperuntukkan untuk tempat dimana player bisa latihan, bayaran untuk para player, dan berbagai dana yang dibutuhkan bagi tim. Dalam memperoleh dana tersebut, sebuah tim memiliki berbagai cara untuk mendapatkan dana. Salah satu cara yang umumnya dipakai untuk mendapatkan dana adalah dengan memiliki kerja sama dengan para brand. Kerja sama yang diberikan dapat berupa dana maupun peralatan yang dibutuhkan oleh tim. Tim e-sports juga bisa mendapatkan revenue melalui barang jualan atau yang biasa disebut sebagai merchandise dari tim tersebut. Untuk beberapa tim yang sudah bergengsi, toko dimana mereka menjual barang produksi mereka adalah salah satu yang memiliki pendapatan tertinggi, contohnya adalah Sentinel E-Sports. Dengan ini, kita bisa mengetahui ada beberapa aspek dari sebuah tim yang dapat membantu sebuah tim untuk lebih berkembang. Diharapkan dengan pengembangan sektor-sektor tersebut dapat menggerakkan sektor lainnya. Beberapa tahapan dalam pengembangan tersebut dapat dijalankan oleh seorang programmer. Dibutuhkan tempat yang formal sebagai media para brand dalam melakukan kerja sama dengan sebuah tim. Website adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai jalur para brand untuk menghubungi tim e-sports, jika memiliki keinginan untuk kerja sama dengan tim. Pengembangan website dapat menjadi tahapan yang cukup membantu dalam membantu pengembangan sebuah tim e-sports.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pengembangan sebuah website, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan;

2.1. Benchmarking

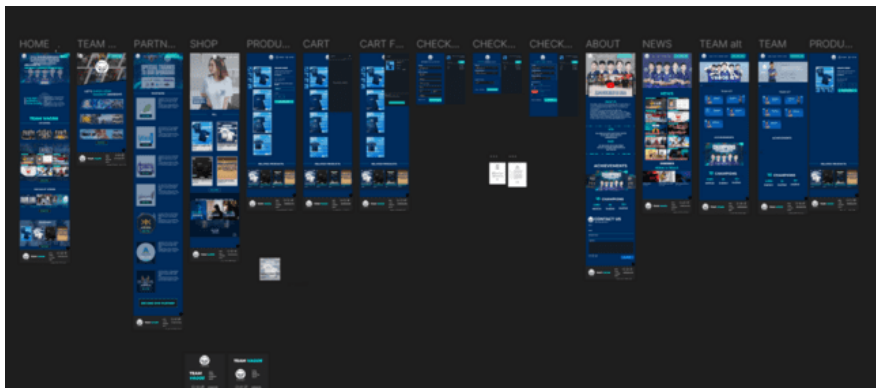
No	DAFTAR WEBSITE E-SPORTS	RESPONSIVE	Clean Looks	Color Matching	Feature	Content	Kekuranga
1	Onic E-Sports	✓	✓	✓	1. Navbar adjust dengan warna gambar awal 2. Bold untuk current page 3. Menggunakan banyak card container 4. Menggunakan create react app	1. Session player. Session ini bertujuan untuk menunjukan pemain yg bermain di ONIC. Player tersebut terbagi kedalam beberapa kategori game. 2. Session schedule. Session ini bertujuan untuk menunjukan event yang pernah diikuti (event besar) ataupun yg akan diikuti. Pada session ini ditampilkan informasi skor,tanggal event, serta team yang dilawan. 3. Session achievements. Session ini menampilkan pencapaian kemenangan ONIC dengan gambar serta nama event yang diikuti. 4. Session sponsors. Session tersebut menampilkan sponsor yang mendukung onic dan penjelasan mengenai perusahaan sponsor tersebut. Ada tombol BECOME PRODUCTION	1. Berat di halaman player 2. Profile player tidak detail 3. gak ada tanda panah ke atas 4. gak ada store
2	Evos	✓	*	✓	1. subscription 2. pilihan bahasa 3. page tournament yang dapat diikuti fans 4. link sosialmedia player 5. shop	1. team: berisi tentang informasi team setiap devisi(presi,profile player,sosial media player) 2. news: berisi tentang berita tentang team esport dari platform lain, bagian ini juga berisi brigod dari team esport tapi konten masih kosong 3. match: berisi tentang informasi pertandingan dari setiap devisi esport(roaster yang bertanding,tanggal, hasil pertandingan) 4. shop: berisi toko yang menjual merchandise dari team esport 5. partners: berisi tentang sponsorship dari team esport 6. contact: berisi maps lokasi team esports dan form untuk	1. home kurang rapi 2. desain navbar kurang menarik 3. kurang responsive 4. beberapa konten tidak lengkap
					1. entrance animation 2. hover animation pada card	1. team: berisi informasi tentang team dari setiap devisi (roaster, hasil pertandingan) 2. tidak ada indikator untuk menunjukan	

Dalam tahapan awal pengembangan sebuah website, kita membutuhkan beberapa informasi mengenai bagaimana sebuah website pada umumnya. Tahapan ini ditujukan untuk mengetahui perencanaan apa saja yang akan dikembangkan dalam website. Dimulai dari apa saja fitur yang dibutuhkan dalam sebuah website. Dari fitur tersebut, kita membutuhkan informasi mengenai layouting dari berbagai komponen pada sebuah website. Dengan meriset berbagai website yang ada, kita bisa mengetahui bagaimana sebuah desain dari website tim E-Sports. Warna dari sebuah website yang ingin dikembangkan juga didapat dari proses benchmarking ini. Tipografi yang cocok dari konsep tim ini juga didapat dari bagaimana berbagai tim E-Sports menggunakan jenis font untuk tim mereka. Dari benchmarking ini, kita bisa mendapatkan komponen dasar yang dibutuhkan dalam membangun sebuah website.

2.2. Pengembangan UI/UX

Pengembangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah proses merancang dan meningkatkan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna pada suatu produk atau layanan digital, seperti website atau aplikasi. UI berkaitan dengan tampilan visual dan interaksi antara pengguna dengan elemen-elemen desain pada suatu produk. Hal ini meliputi pemilihan warna, tipografi, ikon, layout, dan elemen-elemen lain yang mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk tersebut. UX berkaitan dengan keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau layanan digital. Fokusnya adalah memastikan pengguna mendapatkan pengalaman yang memuaskan, efisien, dan mudah digunakan. Hal ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta pengoptimalan proses interaksi, navigasi, dan alur kerja. Penggunaan sebuah UI/UX didasarkan dari hasil benchmarking yang sudah dibuat. Dengan itu kita bisa membuat desain tampilan yang cocok dengan benchmarking bagaimana sebuah tim E-Sports membuat website mereka.

2.3. Pengembangan Front-End



Pengembangan front-end dari sebuah UI (User Interface) dan UX (User Experience) melibatkan implementasi desain UI/UX ke dalam kode-kode yang dapat dijalankan di browser. Ini melibatkan penggunaan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk menciptakan tampilan yang menarik dan interaksi yang memuaskan bagi pengguna.

2.4. Pengembangan Back-End

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
address	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
adminvagos	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
customer	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
news	Browse Structure Search Insert Empty Drop	6	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
orders	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
orders_product	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
player	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
products	Browse Structure Search Insert Empty Drop	11	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
team	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
9 tables	Sum	21	InnoDB	utf8mb4_general_ci	144.0 KIB	0 B

[2] Menurut (PHP Official, 2019) “PHP (recursive acronym for PHP: Hypertext Preprocessor) is a widely-used open source general-purpose scripting language that is especially suited for web development and can be embedded into HTML.” Menurut Menurut Anhar dalam (Rahmayu, 2016:34), “PHP (PHP Hypertext Preprocessor) yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting)”

Pengembangan back-end dengan PHP melibatkan penggunaan bahasa pemrograman PHP untuk membangun logika dan fungsionalitas yang berjalan di sisi server dari sebuah aplikasi web. PHP adalah bahasa pemrograman yang populer dan banyak digunakan untuk pengembangan web.

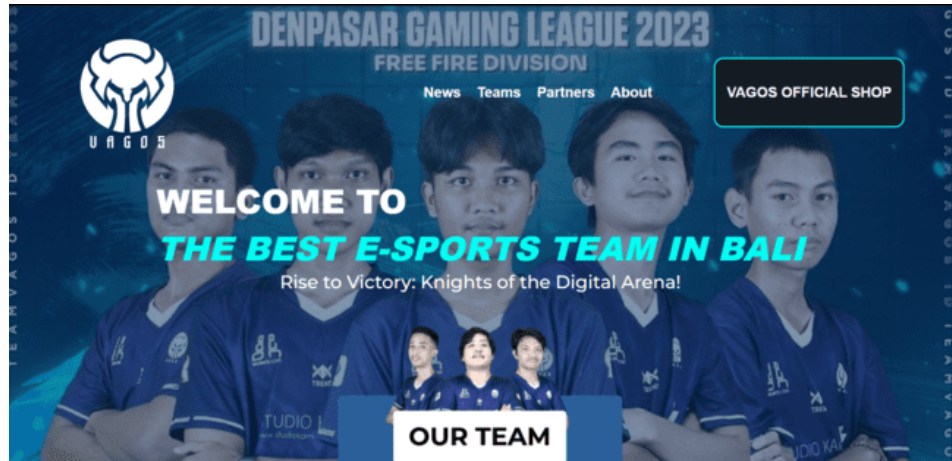
Selama proses pengembangan back-end dengan PHP, penting untuk mengikuti praktik pengembangan yang baik, seperti pemisahan logika bisnis dari tampilan, penggunaan fungsi dan kelas yang terorganisir dengan baik, serta dokumentasi yang jelas. Hal ini akan memudahkan pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut pada masa mendatang.

Namun, dalam proses pengembangan back-end dengan PHP, keamanan adalah aspek yang sangat penting. Anda harus memastikan bahwa aplikasi Anda terlindungi dari serangan seperti SQL injection atau cross-site scripting (XSS). Seperti seorang penjaga keamanan yang waspada, Anda mengimplementasikan langkah-langkah keamanan yang tepat, seperti sanitasi input pengguna, validasi data, dan penggunaan parameter terikat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

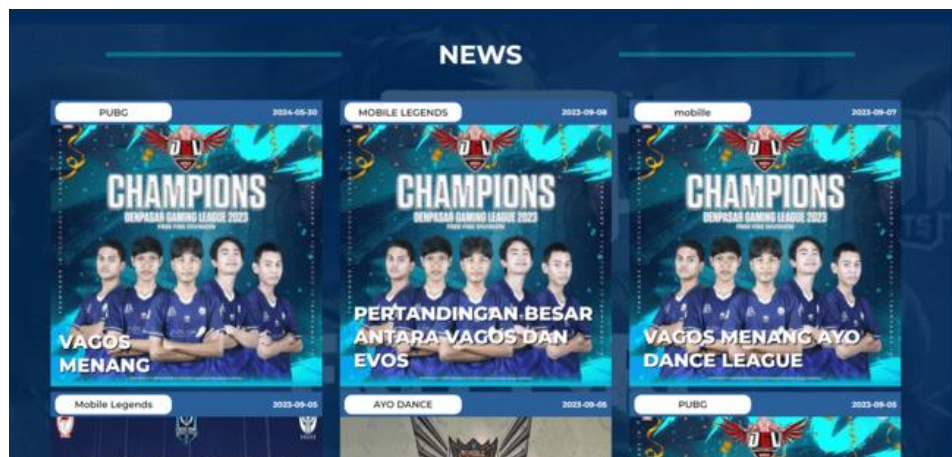
a. Home Hero Section

Tampilan awal dari website Vagos yang menampilkan slogan dari team vagos.



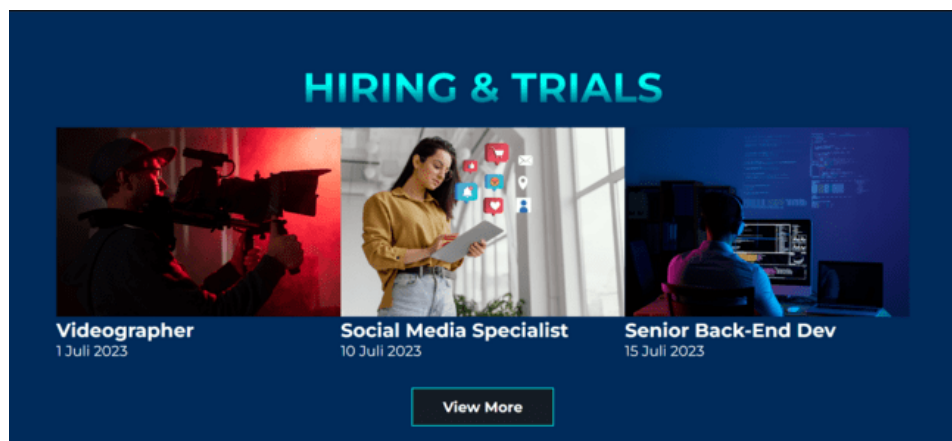
b. News Section

Tampilan dari berita-berita terkait team vagos.



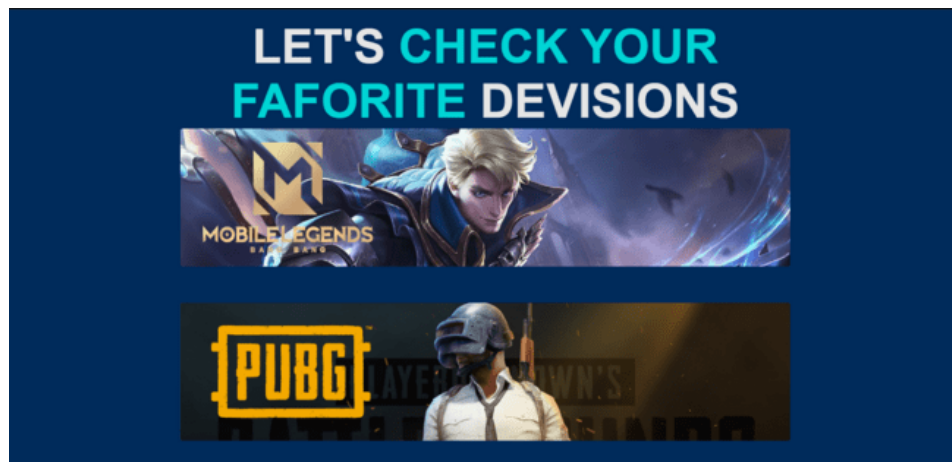
c. Hiring Section

Tampilan dari lowongan-lowongan yang tersedia dari website vagos.



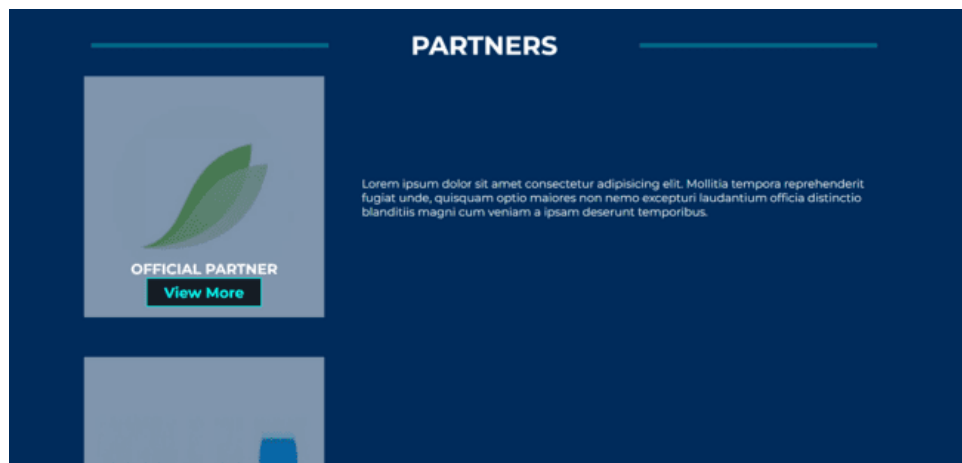
d. Teams Section

Tampilan dari divisi-divisi game yang dimiliki oleh team vagos.



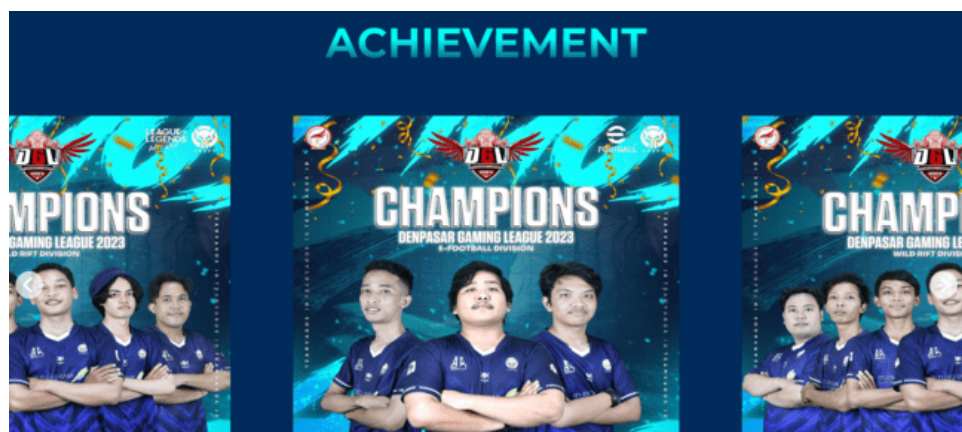
e. Partners Section

Bagian ini menampilkan partner-partner ataupun anak bisnis yang dimiliki oleh team vagos.



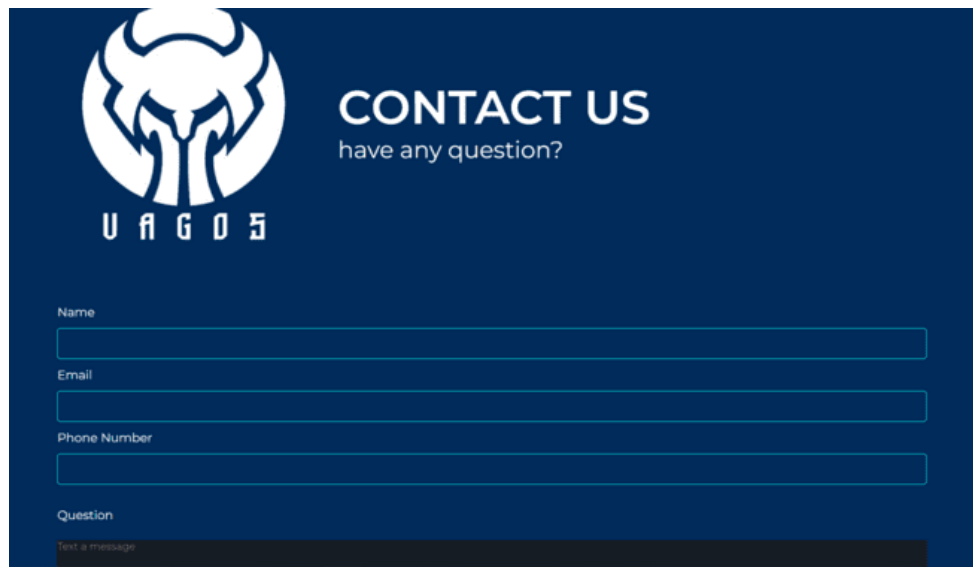
f. Achievement Section

Bagian ini menampilkan pencapaian yang telah dimiliki oleh team vagos.



g. Contact Section

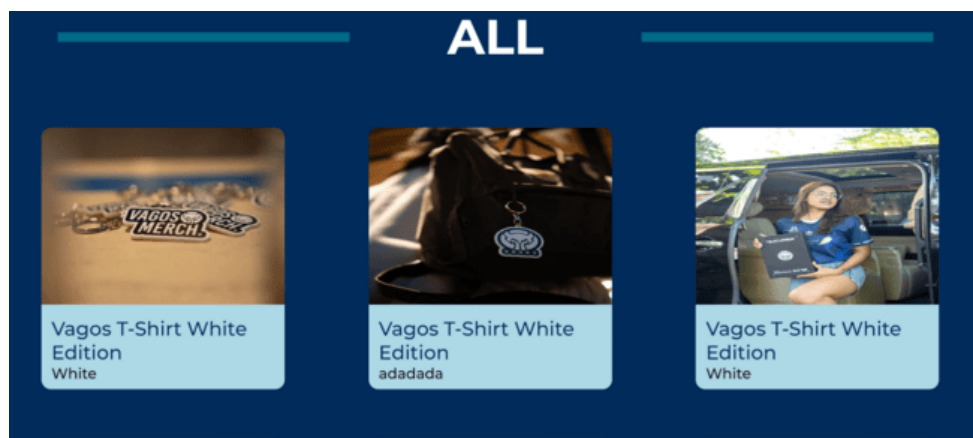
Bagian ini adalah tempat untuk mengirim pesan kepada email vago5.



The image shows a 'CONTACT US' form on a dark blue background. At the top left is the VAGO5 logo, which consists of a stylized white bird-like figure above the text 'VAGO5'. To the right of the logo, the text 'CONTACT US' is written in large white capital letters, with 'have any question?' in smaller white text below it. Below this header, there are four input fields: 'Name', 'Email', 'Phone Number', and 'Question'. Each field has a light blue border and a small label to its left. At the bottom of the form, there is a 'Text a message' button.

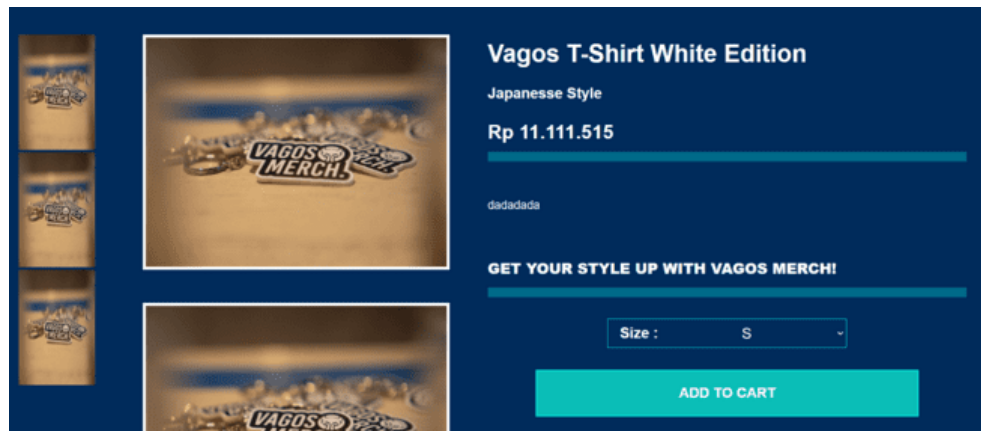
h. Shop Section

Bagian ini menampilkan produk-produk yang dimiliki oleh team vago5. Produk ini merupakan merchandise-merchandise yang dibuat oleh team vago5.



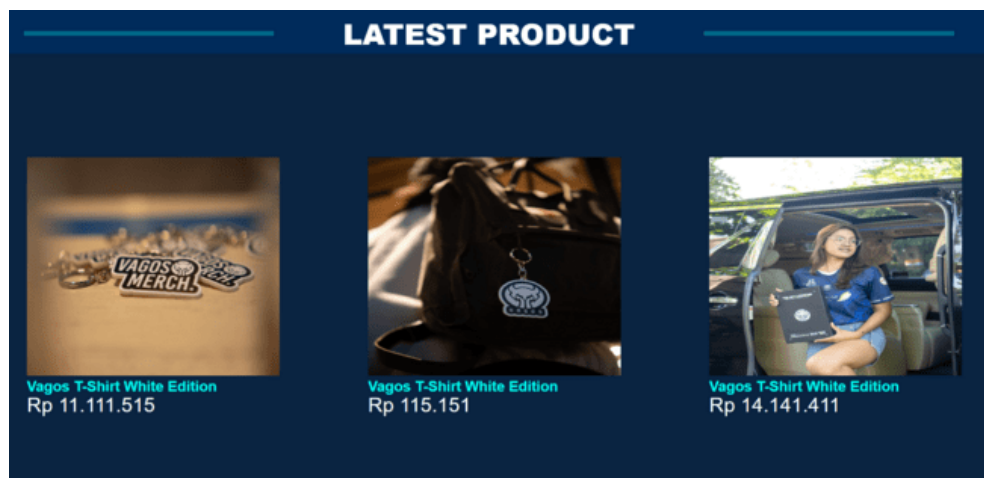
i. Product Section

Bagian ini menampilkan detail-detail terkait produk dari shop vagos.



j. Latest Product Section

Pada section ini ditampilkan produk-produk terbaru yang telah ditambahkan ke database.



k. **Black Box Testing**

Page	Testing	Status
Home	Team Button Division Card News Button Highlights Button Shop Button	Succeed Error Succeed Succeed Succeed
News	News Article Hiring Button	Error Succeed
Teams	Teams Card	Succeed
Partners	Partners Button	Succeed
Contact	Contact Button	Error
Shop	Shop Card Cart Checkout	Succeed Succeed Error
Admin	Login Input Admin Input News Input Shop Logout	Succeed
		Succeed
		Succeed
		Succeed
		Succeed

4. KESIMPULAN

Website tim vagos sudah berhasil dikembangkan untuk kebutuhan informasi. Website ini sudah menjadi media informasi yang cukup untuk tim vagos esports. Beberapa fitur masih diperlukan pengembangan, contohnya di dalam fitur shop yang masih belum bisa melakukan transaksi. Data yang digunakan dalam pengembangan website yang sudah kami buat masih dalam bentuk dummy dan seharusnya sudah bisa digantikan dengan data yang asli.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengembangan dari website merupakan proses yang panjang dan memiliki berbagai tantangan serta pembelajaran yang didapat untuk saya. Tantangan tersebut menjadi bahan bakar saya untuk bisa belajar dan berkembang setiap harinya dikarenakan adanya keperluan bisa menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Saya ingin mengucapkan terima kasih terhadap pembimbing lapangan saya di Studio Kami Mandiri yang memberikan kami kesempatan untuk bisa mengembangkan website dari team e-sports vagos. Kami belajar juga untuk bagaimana memiliki kepercayaan diri dalam lingkungan kerja dari pembimbing kami. Disana kami belajar bagaimana menerima dan memberi evaluasi dari pekerjaan yang telah dibuat. Kami ingin berterimakasih terhadap media youtube yang menjadi sumber belajar kami dalam perjalanan kami mengembangkan website ini.

DAFTAR PUSTAKA

A.P. Putra (2021), Hubungan Pengetahuan Tentang E-Sports dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada Gamers Profesional.

T. Muhamad, Suhardi, H. Priyandaru, SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEBSITE PADA UNL STUDIO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER, Jurnal Ilmiah M-Progress, Vol.11, No.1, Januari 2021.