

ABSTRAK

Tirza Artahsasta 02081170001

Rancang Bangun Aplikasi Online untuk Berita dan Kegiatan ESports

(xvii + 158 pages; 147 pictures; 18 tables; 3 segmen program)

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 dibutuhkannya 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 skripsi 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 diamankan 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 pengolah data dapat juga memudahkan *admin* memantau aktifitas yang terjadi serta kondisi *website* dari waktu ke waktu.

Kata Kunci: Portal Esports, Event, Turnamen

ABSTRACT

Tirza Artahsasta 02081170001

Designing Online Applications for News and ESports Activities

(xvii + 158 pages; 147 pictures; 18 tables; 3 program segments)

The esports theme is familiar to the world. The activity of playing games which was originally just entertainment has developed into a competition to become a career. Indonesia is also not left behind and can compete with players from around the world. To be able to reach that stage, of course, it takes a place for beginner players to compete and practice. It is very rare to find in Indonesia a forum for middle to lower players or a small tournament that accepts participants with well-known team names. It is hoped that this thesis can add a platform for beginner players and increase the achievements of esports in Indonesia.

This system was created to overcome the lack of efficiency and effectiveness in advertising, registration and transactions required to procure esports events. In this system there is also a process that processes data to make it easier for users to understand and analyze. Reducing the opportunity for fraudulent transactions by making transactions in the system that are directly observed by the admin and the official transaction address listed on the system.

Based on the results of experiments, it can be concluded that the existence of an esports website application can facilitate the delivery of information to customers and the flow of advertising, registration and transactions becomes more orderly. This system makes it easy for admins to manage news data and event data that will be held, ongoing and completed. In addition, the data processing system can also make it easier for the admin to monitor the activities that occur and the condition of the website from time to time.

Keywords: Esports, Event, Tournament