

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sangat berkembang dengan pesat. Bahkan hanya untuk mencari sebuah informasi terupdate sangat mudah untuk ditemukan di dalam teknologi yang bernama internet. Pengaruhnya meluas bahkan sampai ke berbagai bidang serta banyak pula memberikan dampak positif dan tidak sedikit pula memberikan dampak negatif.

Perkembangan tersebut tak luput pula merambah bidang *eSports* (*Electronic Sports*), dimana para pemain game saling berhadapan di dalam platform game untuk dapat memenangkan sebuah kompetisi. *eSports* merupakan kegiatan adu ketangkasan antar kelompok atau individu yang dilakukan menggunakan suatu alat elektronik. Bidang *eSports* ini juga banyak masyarakat yang meminati karena banyaknya perkembangan teknologi yang semakin maju dan akses yang mudah untuk para penggemar game.

Perkembangan *eSports* di dunia sangat lah besar, seperti di China, USA, dan Eropa, bahkan *bidang eSports* mulai dijadikan sebagai cabang olahraga baru. Di Indonesia industri *eSports* masih belum besar seperti di luar negeri, namun pada tahun 2017 mulai berkembangnya *eSports* di Indonesia sampai sekarang. Bahkan MENPORA mendirikan IeSPA sebuah *eSports* komunitas. Tidak hanya itu, bidang *eSports* pada tahun 2018 telah menjadi cabang olahraga yang ditandingkan pada ajang ASIAN Games 2018. Di Indonesia juga memiliki banyak Team *eSports* yang telah mengikuti kejuaraan tingkat nasional maupun internasional dengan bidang game yang berbeda – beda seperti Point Blank, Mobile Legend, Dota 2, PUBG dan banyak lagi.

Dengan berkembangnya dunia *eSports* yang telah membanggakan dikanca nasional maupun internasional, sehingga banyak masyarakat yang tertarik ingin terjun pada dunia *eSports*, namun pada saat ini perkembangan dunia *eSports* di Indonesia masih belum maksimal, dikarenakan antusias masyarakat yang tinggi tidak diiringi dengan adanya wadah yang dapat mendukung mereka. Hal tersebut berdampak pada

proses perkembangan *eSports* di Indonesia, seperti proses pencarian bakat atlet *eSports*.

Untuk menangani masalah tersebut adalah dengan memberi pandangan dan solusi untuk membuat “Pembuatan Situs web *eSports* berbasis “*E-Play Game Center*”. Berfungsi untuk memberikan sebuah tempat untuk para *gamers* yang ingin terjun di dunia *eSports* yang kompetitif.

Berdasarkan penjabaran di latar belakang di atas, yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat sebuah situs web *eSports* yang mana di dalam terbagi atas pengadaan event atau tournament *eSports*, serta memiliki fasilitas yang memudahkan untuk mendukung pemain *game eSports* serta team *eSports* profesional agar berkembang lebih produktif dan lebih maju sehingga dapat mengharumkan nama bangsa Indonesia pada kejuaraan nasional maupun internasional di bidang *eSports*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana merancang dan membangun *website eSports* berbasis team ?
- 2) Bagaimana *website eSports* dapat memfasilitasi pemain *game eSports*?

## **1.3 Batasan Masalah**

- 1) Mahasiswa berperan sebagai programmer dan dokumentasi dalam membangun website.
- 2) Website dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript dan menggunakan database MySQL.

## **1.4 Tujuan**

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini memiliki tujuan yaitu :

- 1) Mengimplementasikan secara langsung pembuatan sebuah sistem dimana system tersebut dibuat untuk memberikan gambaran awal dari sebuah proyek yang akan diterapkan.
- 2) Memberikan tempat untuk para *gamers* dapat berkompetisi dengan kompetitif.
- 3) Sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah praktek kerja lapangan yang ada pada prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer UPN “veteran” Jawa Timur.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat yang di dapat dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah:

- 1) Mengimplementasikan teori dari mata kuliah yang ada prodi Informatika.
- 2) Melatih kemampuan berkomunikasi dengan dosen pembimbing PKL.
- 3) Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah sistem.
- 4) Mendapatkan pengalaman dalam membuat sebuah sistem yang baik dan tepat sesuai dengan yang diberikan.
- 5) Pengalaman bekerja satu sama lain dengan anggota kelompok yang berguna di kemudian hari.
- 6) Menyusun dan memperkirakan langkah maupun dampak yang akan dijalankan sehingga dapat meminimalisir hal – hal yang tidak diinginkan.