

LAPORAN TUGAS BESAR
DESAIN WEB
“BIG E-SPORT ID”



Disusun Oleh:

Danar Putera Andika 4521210028

Farsya Asfian Saputra 4520210025

Dosen Pengampu:

Adi Wahyu Pribadi ,S.Si.,M.Kom

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PANCASILA

2022/2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga makalah ini dapat di susun dengan baik dan benar, dan penulis bisa menyelesaikan dengan tepat waktu.

Makalah ini penulis susun untuk memenuhi tugas besar mata kuliah Desain Web semester 3 Teknik Informatika Universitas Pancasila tahun 2022/2023. Makalah ini tidak dapat tersusun tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi baik berupa materi maupun pikiran.

Kami sebagai penyusun menganggap masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan makalah ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman kami. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk penyempurnaan makalah ini.

Jakarta, 20 Desember 2022

Penyusun I

Penyusun II

Danar Putera Andika

Farsya Asfian Saputra

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 TUJUAN.....	1
BAB II	2
PEMBAHASAN	2
2.1 MENETUKAN TOPIK.....	2
2.2 MENENTUKAN FRAMEWORK.....	2
2.3 MENENTUKAN FILOSOFI WEBSITE	2
2.3.1 DARI SEGI PEMILIK WEBSITE.....	2
2.3.2 DARI SEGI PENGUNJUNG WEBSITE	3
2.4 MENENTUKAN UI.....	3
2.4.1 MENENTUKAN FONT YANG DI GUNAKAN	3
2.4.2 MENENTUKAN WARNA TAMPILAN WEBSITE	3
2.4.3 MENENTUKAN LOGO WEBSITE.....	4
2.4.4 MENENTUKAN FAV ICON.....	4
2.4.5 MENENTUKAN HEADER	4
2.4.6 MENENTUKAN FOOTER	4
2.5 MENENTUKAN WIREFRAME.....	5
2.6 MENENTUKAN MOCKUP	5
2.6.1 DESKTOP	5
2.6.2 PHONE	5
2.7 TAMPILAN WEBSITE.....	5
2.7.1 TAMPILAN HOME	5
2.7.2 TAMPILAN JADWAL	7
2.7.3 TAMPILAN DIVISION	8
2.7.4 TAMPILAN ABOUT US	9
2.7.5 TAMPILAN SALAH SATU BERITA	10
2.7.6 TAMPILAN SALAH SATU JADWAL	10
BAB V	13
PENUTUP.....	13

3.1 KESIMPULAN.....	13
3.2 SARAN.....	13
DAFTAR PUSAKA	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia teknologi dan informasi semakin maju, oleh karena itu semua orang dituntut untuk menyampaikan informasi dengan lebih cepat, akurat, efektif dan efisien secara global. Media massa memegang peranan penting dalam perkembangan informasi suatu masyarakat, ditambah dengan pesatnya informasi di bidang website dikalangan masyarakat Indonesia saat ini, akan membuat penyampaian informasi ini lebih mudah diterima oleh masyarakat.

Media interaktif memberi peluang bagi pengguna untuk menentukan dan memilih informasi berita yang diperlukannya, kebebasan semacam ini akan merombak tatanan sosial. Penyedia informasi menyediakan informasi berita terkini sebanyak-banyaknya, namun dengan sistem akses, pengguna dapat mengambil yang diperlukannya saja. Keinginan pengguna tidak lagi dijawab dengan produk massal, yaitu media massa bersifat searah yang sering menimbulkan kemubaziran informasi tersebut. Saat ini media massa masih didominasi koran, majalah, ataupun surat kabar cetak lainnya yang menimbulkan biaya produksi lebih besar dan jangkauan penyampaian informasi yang lebih terbatas apabila dibandingkan dengan media massa dalam bentuk digital seperti website.

1.2 TUJUAN

Adapun tujuan disusunnya makalah ini adalah :

1. Untuk memenuhi tugas besar mata kuliah Desain Web semester 3 2021/2022. Selain itu bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap materi-materi yang sudah dipelajari dengan cara mengaplikasikannya menjadi suatu program yang terdapat semua materi tersebut,
2. Isi tugas besar bertujuan untuk mempermudah orang-orang mendapatkan informasi tentang berita di dunia e-sport

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 MENETUKAN TOPIK

Apalagi pada era modern dengan teknologi yang sangat berkembang, orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi. Salah satu nya dengan bidang eSport(Electronic Sport). Melihat hal tersebut Penulis ingin mengembangkan metode penyampaian informasi media massa berupa berita online atau sering di sebut Portal News dengan mengangkat judul : **BIG E-SPORT ID**

2.2 MENENTUKAN FRAMEWORK

Dalam website kali ini kita akan menggunakan framework bootstrap, karena penggunaan Bootstrap adalah bersifat fleksibel, dimana dalam setiap pengembangannya dapat dilakukan dengan mudah oleh developer menggunakan sebuah frame. Sehingga, dalam membangun sebuah website menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien.

2.3 MENENTUKAN FILOSOFI WEBSITE

2.3.1 DARI SEGI PEMILIK WEBSITE

- **Target pengunjung siapa?**

Target pengunjung diperuntukkan bagi pendukung tim e-sport yang ingin tau jadwal tanding, player yang bermain, dan hasil pertandingan.

- **Apa yang mau kalian tampilkan di website kalian???**

Website kami menampilkan informasi-informasi mengenai tim e-sport dari beberapa game yang ikut berkompetisi terutama game Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, Valorant.

- **Bagaimana agar informasi yang mau kalian tampilkan sampai ke pengunjung!!!**

Kami membuat website terupdate tentang e-sport yang mudah di akses semua orang

2.3.2 DARI SEGI PENGUNJUNG WEBSITE

- **Apa sih yang mau dilihat/dicari di website yang didatangi?**

Pengunjung dapat melihat informasi terupdate tentang dunia e-sport

- **Susah gak cari informasinya?**

Dalam home terdapat headline news yang berisi berita yang baru saja terjadi dalam 1 minggu terakhir sehingga memudahkan pengunjung mendapat informasi

- **Gampang gak membaca informasinya?**

Dalam tampilan website kami memudahkan dalam menampilkan topik game yang ingin dicari

2.4 MENENTUKAN UI

2.4.1 MENENTUKAN FONT YANG DI GUNAKAN

Font yang akan di gunakan dalam website ini adalah Roboto Condensed - Sans Serif

2.4.2 MENENTUKAN WARNA TAMPILAN WEBSITE

- Black - #000000
- White - #ffffff
- Yellow - #ffcc00
- Grey - #bdbdbd

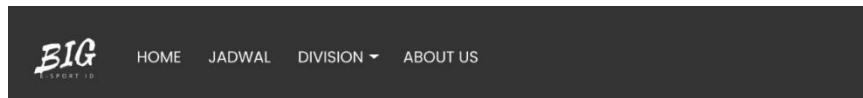
2.4.3 MENENTUKAN LOGO WEBSITE



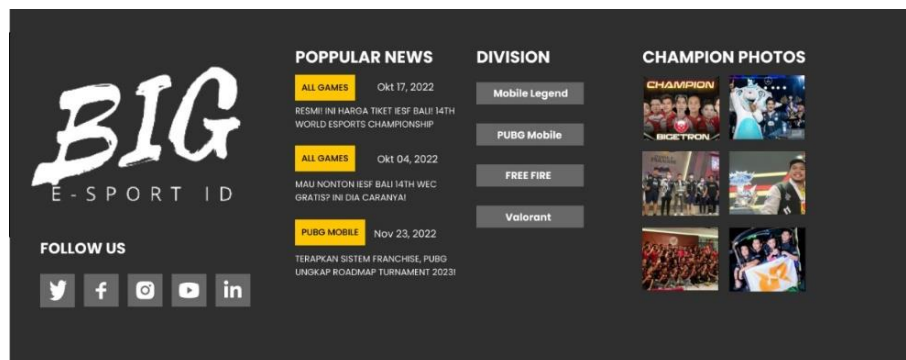
2.4.4 MENENTUKAN FAV ICON



2.4.5 MENENTUKAN HEADER



2.4.6 MENENTUKAN FOOTER



2.5 MENENTUKAN WIREFRAME

<https://www.figma.com/file/lhIpmo11aO88lbWHbAXhSf/B-E-Sport?node-id=1%3A3&t=IN9f3Fg29AwjhzHz-1>

2.6 MENENTUKAN MOCKUP

2.6.1 DESKTOP

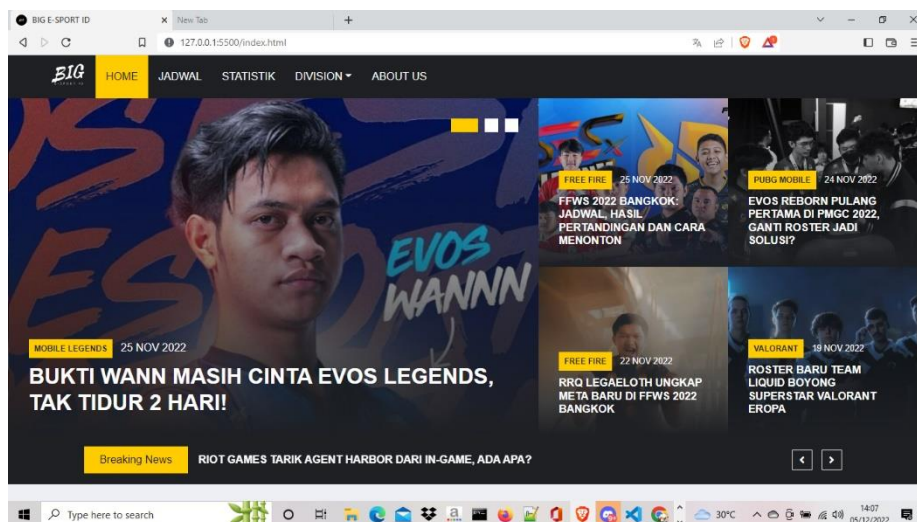
<https://www.figma.com/proto/lhIpmo11aO88lbWHbAXhSf/B-E-Sport?node-id=85%3A520&scaling=scale-down&page-id=12%3A120&starting-point-node-id=85%3A520>

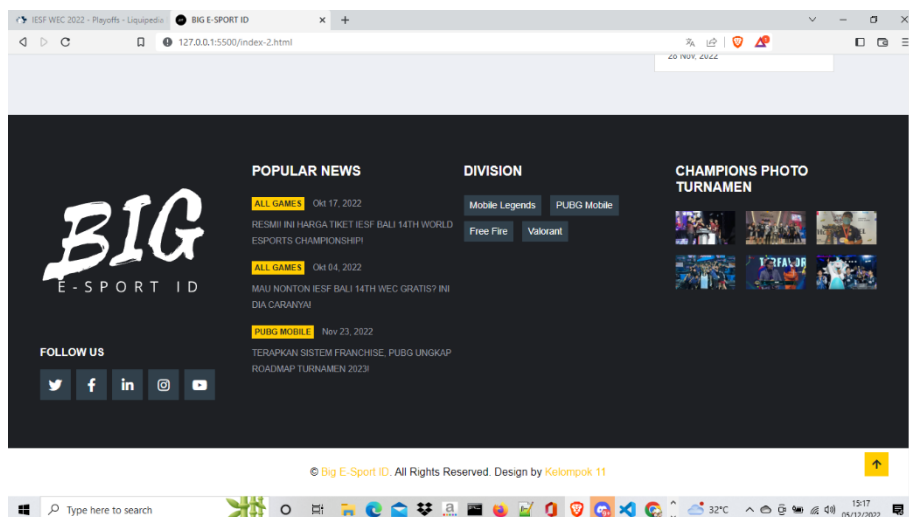
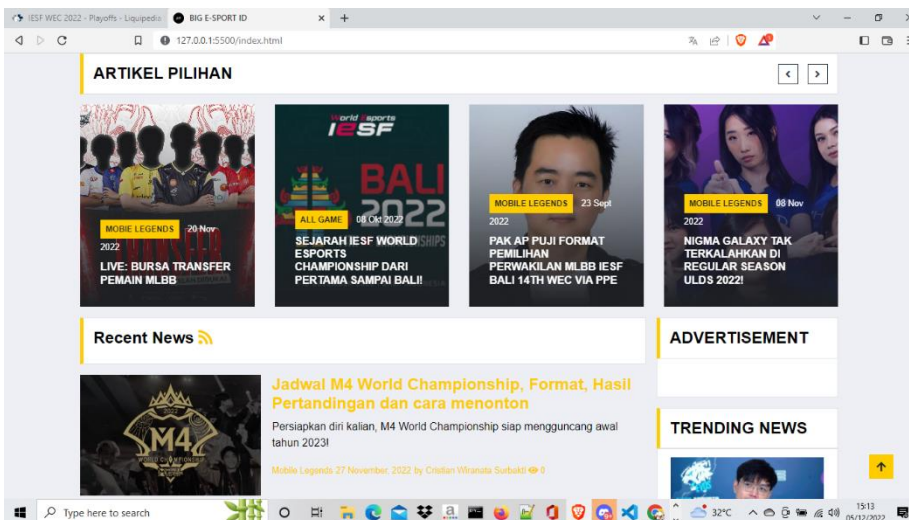
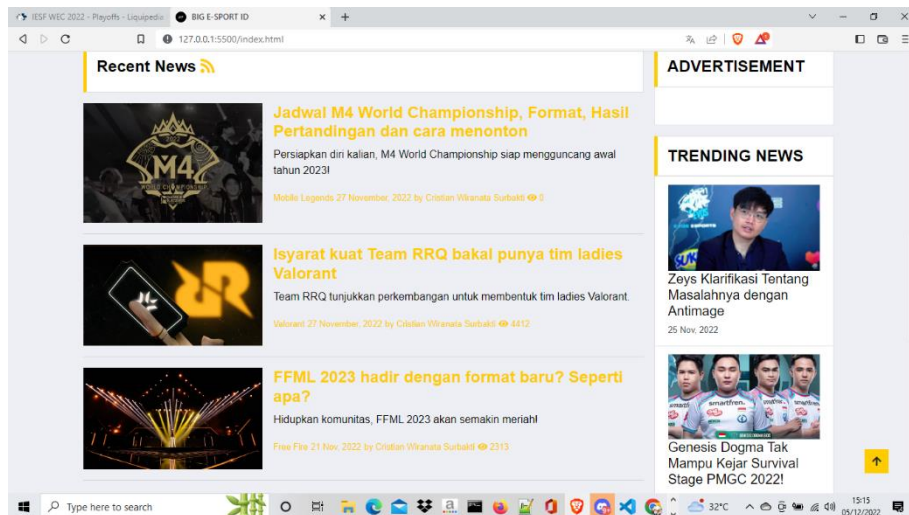
2.6.2 PHONE

<https://www.figma.com/proto/lhIpmo11aO88lbWHbAXhSf/B-E-Sport?node-id=156%3A29&scaling=scale-down&page-id=156%3A28&starting-point-node-id=156%3A29>

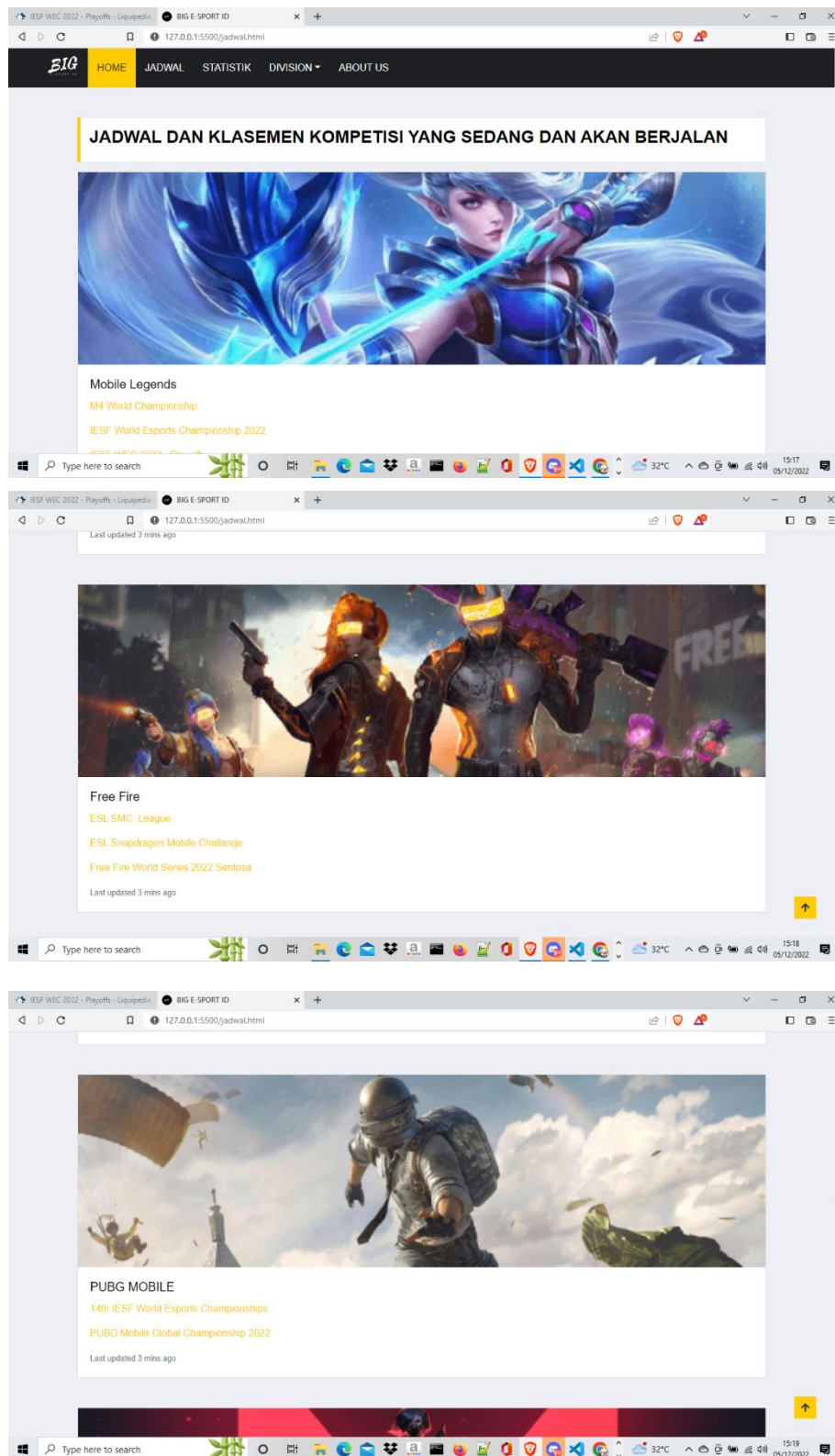
2.7 TAMPILAN WEBSITE

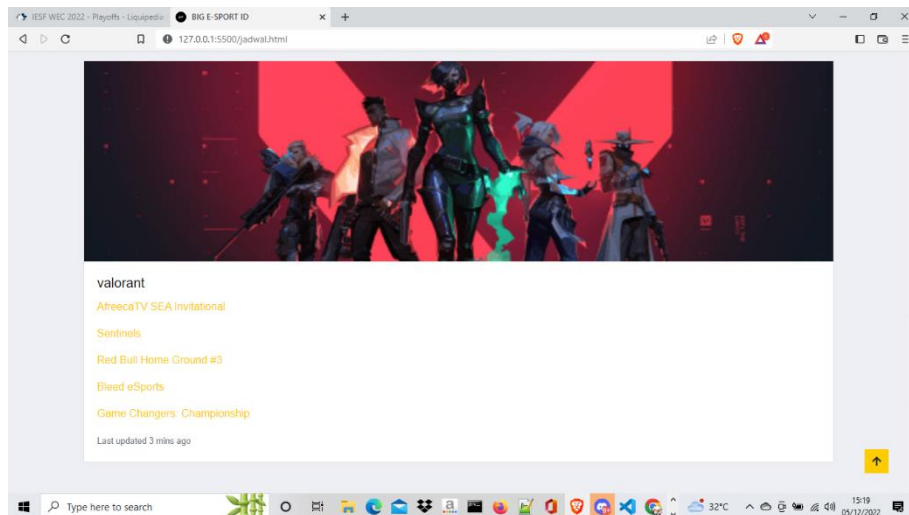
2.7.1 TAMPILAN HOME



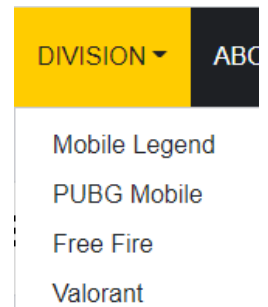
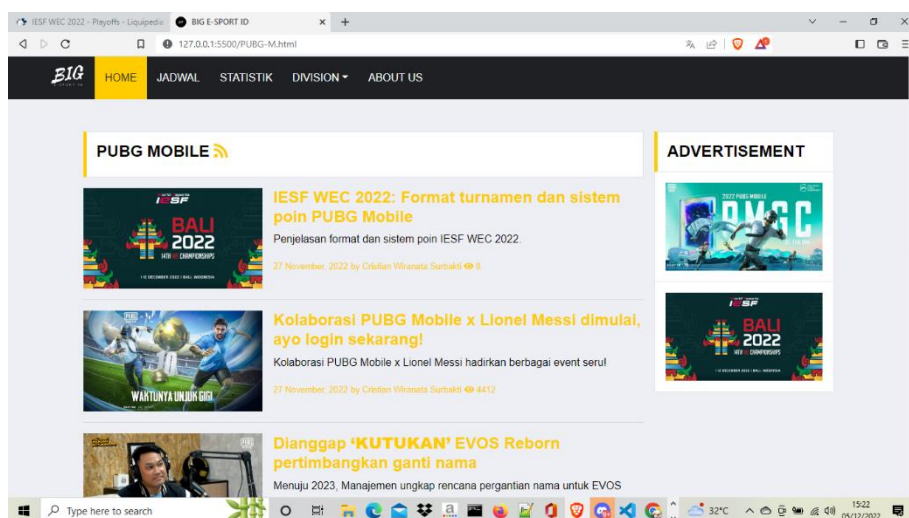
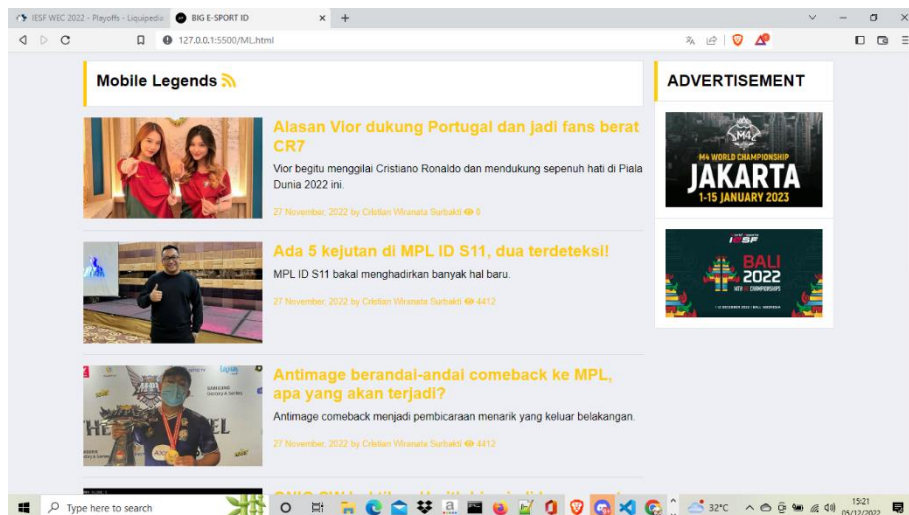


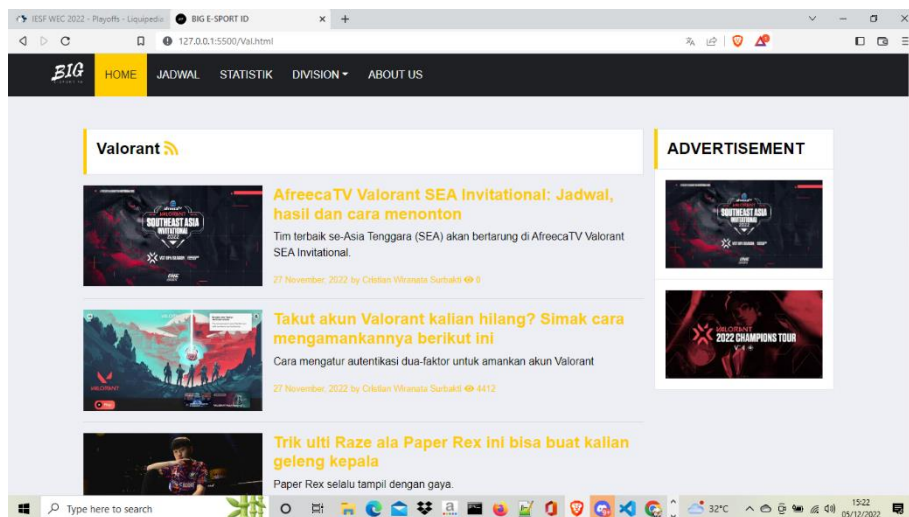
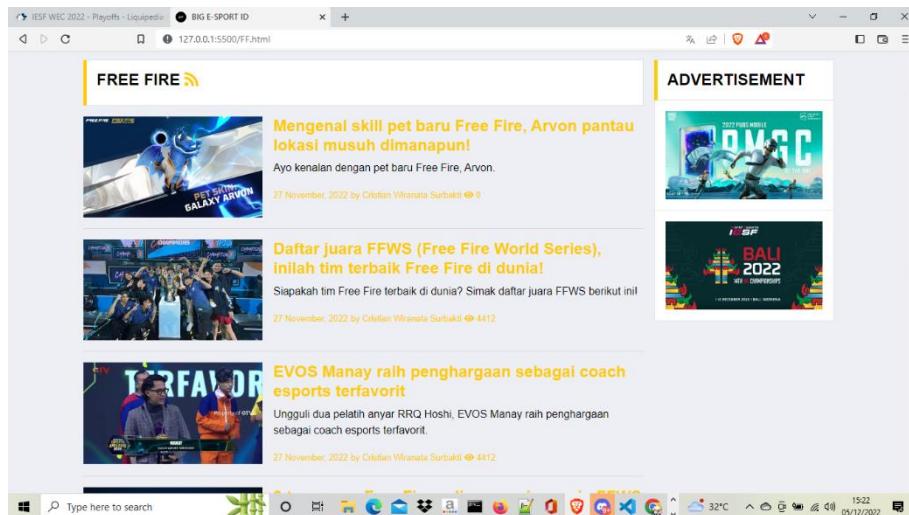
2.7.2 TAMPILAN JADWAL



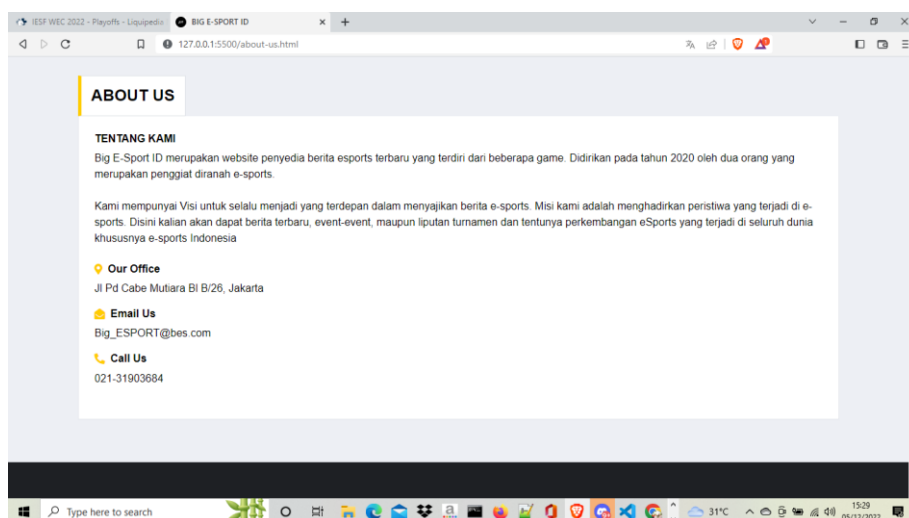


2.7.3 TAMPILAN DIVISION

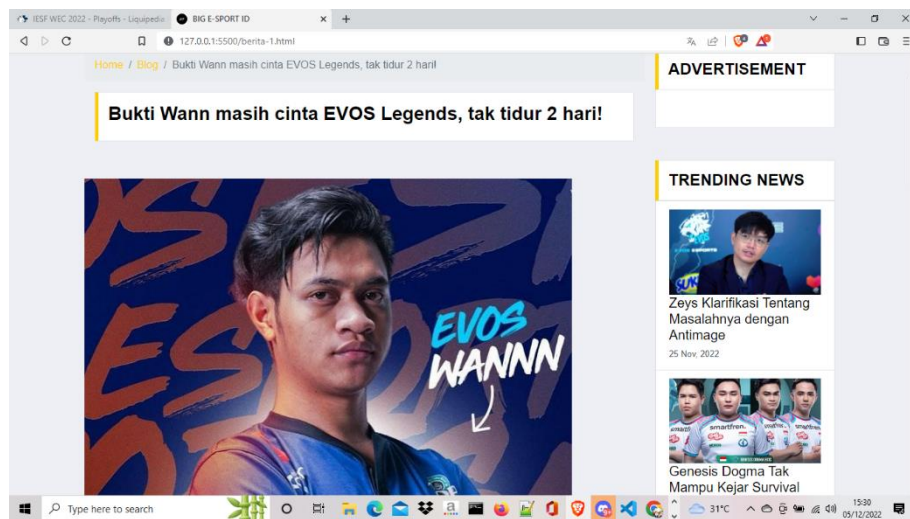




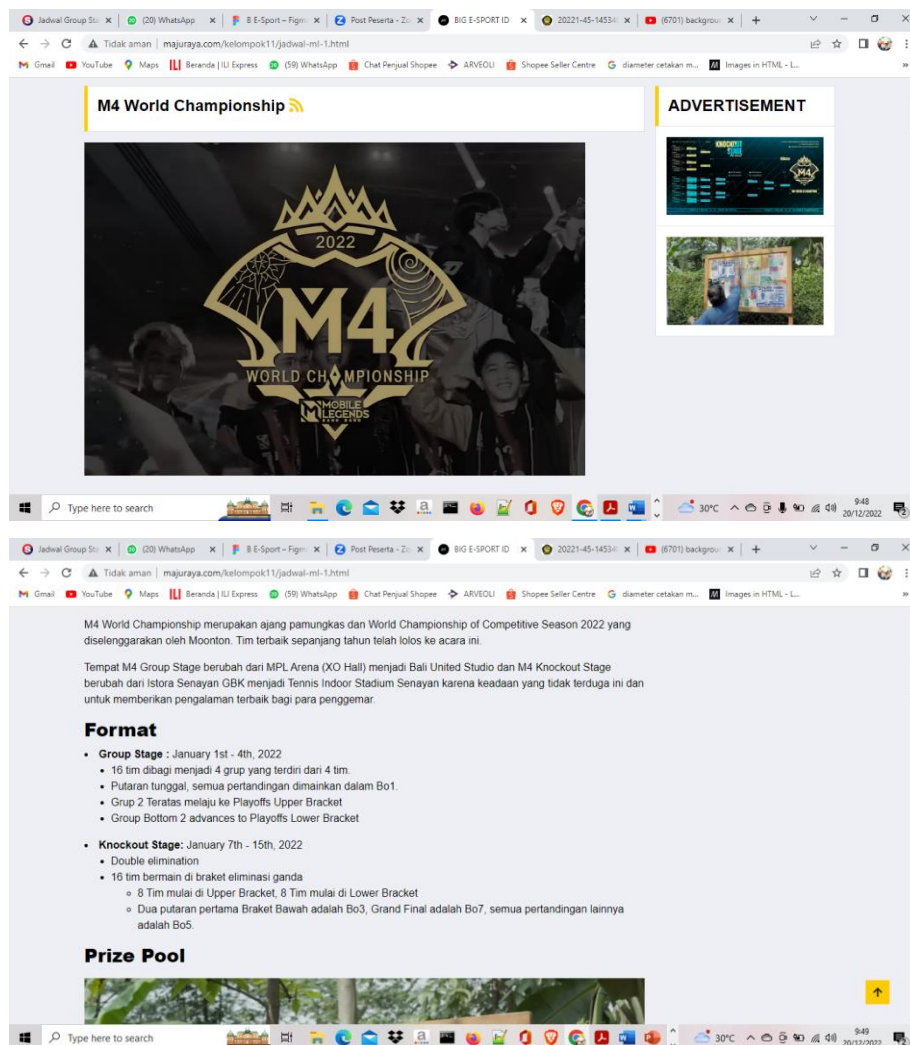
2.7.4 TAMPILAN ABOUT US



2.7.5 TAMPILAN SALAH SATU BERITA



2.7.6 TAMPILAN SALAH SATU JADWAL





Qualification

Event	Date	Region	Perwakilan	Team Qualified
MPL Malaysia Season 10	2022-08-05 – 2022-10-16	Malaysia	2	TODAK Team HAQ
MPL Indonesia Season 10	2022-08-12 – 2022-10-23	Indonesia	2	RRQ Hoshi Onic E-Sport
MPL Philippines Season 10	2022-08-12 – 2022-10-23	Philippines	2	Blacklist International Echo
MLSL Season 1	2022-09-10 – 2022-10-30	Amerika Latin	2	m11 Gaming Argentina



Schedule Group Stage

Fase grup mulai pada tanggal 1 Januari 2023 dan berakhir pada tanggal 4 Januari 2023. 16 tim akan dibagi menjadi 4 grup. Tentunya setiap grup akan terdiri dari 4 tim. Group stage menggunakan sistem BO1 dan tidak ada eliminasi untuk seluruh tim. Akan tetapi, 2 tim teratas di suatu grup mendapatkan slot upper bracket di babak playoff. Sedangkan 2 tim terbawah di suatu grup berada di lower bracket.

1 Januari 2023 - Grup A & Grup B

Blacklist International vs Incendio Supremacy - 14.05 WIB

Malvinas Gaming vs MDH Esports - 15.05 WIB

Incendio Supremacy vs Falcon Esports - 16.05 WIB

TODAK vs Malvinas Gaming - 17.05 WIB

Falcon Esports vs Burn X Flash - 18.05 WIB

ONIC vs TODAK - 19.05 WIB

2 Januari 2023 - Grup C & Grup D

RSG SG vs Occupy Thrones - 14.05 WIB

Play OFF

Babak playoff atau knockout stage akan berlangsung dari tanggal 7 Januari 2023 sampai 15 Januari 2023. 8 tim di upper bracket dan 8 tim di lower bracket. Tim yang berada di upper bracket memiliki 2 nyawa.

Jika suatu tim di upper bracket kalah, maka tim itu akan turun ke lower bracket. Kemudian jika tim tersebut kalah di lower bracket, maka akan tereliminasi. Sedangkan tim yang mulai dari lower bracket hanya akan memiliki 1 nyawa dan langsung tereliminasi jika tim tersebut kalah.

The diagram illustrates the knockout stage format for the M4 World Championship 2022. It shows the progression from the Upper Bracket to the Lower Bracket, with the Grand Final being the final match between the winners of the two brackets. The diagram also includes the M4 World Championship logo and the text 'M4 WORLD CHAMPION'.

Itulah Informasi Jadwal, Tim, dan Format untuk M4 MLBB. Semoga perwakilan dari Indonesia bisa membawa piala dunia kembali ke tangan Indonesia. Maka dari itu, mari kita dukung tim RRQ Hoshi dan Onic Esport sebagai perwakilan dari Indonesia.

BIG E-SPORT ID

POPULAR NEWS

ALL GAMES Okt 17, 2022
RESMI! INI HARGA TIKET IESF BALI 14TH WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIP

ALL GAMES Okt 04, 2022
MAU NONTON IESF BALI 14TH WEC GRATIS? INI DIA CARANYA

PUBG MOBILE Nov 23, 2022
TERAPKAN SISTEM FRANCHISE, PUBG UNGKAP ROADMAP TURNAMEN 2023

DIVISION

Mobile Legends
PUBG Mobile
Free Fire
Valorant

CHAMPIONS PHOTO TURNAMEN

FOLLOW US

Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, YouTube

BAB V

PENUTUP

3.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa Tugas Akhir yang berjudul “PEMBUATAN WEBSITE BERITA E-SPORT (BIG E-SPORT)” penulis dapat menyimpulkan bahwa website portal berita dapat digunakan untuk membantu perusahaan penyedia jasa berita dan masyarakat yang gemar membaca berita secara online akan mudah untuk mengakses Website Informasi berita khususnya dibidang e-sport yang berada di Indonesia maupun di kanca Internasional.

3.2 SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas saran yang akan diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- Diharapkan perkembangan informasi berita akan semakin pesat dan akurat dalam menyajikan berita – berita khususnya di bidang e-sport secara lebih baik kepada masyarakat.
- Diharapkan pengembangan pembuatan website portal berita akan semakin baik lagi kedepanya dapat menampilkan fitur – fitur terbaru serta menarik minat masyarakat kepada berita berbasis online

DAFTAR PUSAKA

ESPORT NEWS CHANNEL. (n.d.). *ESPORT.ID*. Retrieved from [esport.id: https://esports.id/](https://esports.id/)

FREE CSS. (n.d.). Retrieved from <https://www.free-css.com/>

GROUP ONE Holdings (ONE). (n.d.). *ONE ESPORT*. Retrieved from [oneesport.id: https://www.oneesports.id/](https://www.oneesports.id/)

Liquipedia. (n.d.). *Liquipedia*. Retrieved from [Liquipedia.net: https://liquipedia.net/](https://liquipedia.net/)