



PENELITIAN ILMIAH

**“Perancangan Pembuatan Website Untuk Mendongkrak Kredibilitas Bisnis Jasa
Memainkan Game Valorant”**

Muhammad Syaiful Ibrahim

51421087

3IA05

INFORMATIKA

TEKNOLOGI INDUSTRI

**UNIVERSITAS GUNADARMA
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan cepat ini menimbulkan pengaruh kepada pola hidup manusia. Bahkan saking cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTek) mengalahkan perkembangan peradaban manusia yang membuat pola hidup masyarakat yang dulunya tradisional berkembang menjadi modern. Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan untuk refreshing. Game juga bersifat adiktif atau dapat menimbulkan ketergantungan bagi pemakainya.

Game online adalah sebuah jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain game terkoneksi dengan jaringan internet. Game online banyak diminati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur, karena dapat dengan mudah diakses atau didownload dan juga tampilannya yang semakin hari semakin bagus dan menarik. Game online saat ini berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga bisa menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun melalui media game online Menurut Schell (2008) game adalah kegiatan penyelesaian masalah, didekati dengan sikap yang menyenangkan, game juga sesuatu yang saat membuat pemain menemukan kesenangan dalam memainkannya.

Dari sekian banyak genre game online, kali ini penulis akan membahas salah satu game online yang bergenre First Person Shooter (FPS). Game bergenre First Person Shooter (FPS) adalah genre game perang dengan senjata api yang menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan. Salah satu game bergenre FPS 3D ini adalah Valorant, Valorant dikembangkan oleh Riot Games, developer di balik game kondang, League of Legends (LOL). Valorant

diumumkan dengan nama sandi Project A pada Oktober 2019 dan akan dirilis untuk Windows pada musim panas 2020, sebagaimana diwartakan CNBC. terkait gameplay, yaitu menduelkan dua tim terdiri dari lima orang, menanam bom atau menjinakkannya, mengeliminasi semua personel tim lawan, dan sejenisnya.

Dalam industri game yang kompetitif, banyak pemain yang mencari bantuan profesional dalam meningkatkan kemampuan mereka, mencapai tujuan tertentu dalam permainan, atau bahkan hanya untuk mendapatkan hiburan yang lebih baik. Jasa memainkan game menjadi semakin populer, dan dengan adanya permintaan yang tinggi, muncullah peluang untuk memperluas bisnis ini.

Karena latar belakang singkat diatas, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah judul penelitian ilmiah berjudul “Perancangan Pembuatan *Website* Untuk Mendongkrak Bisnis Jasa Memainkan Game Valorant”. *Website* akan dibuat menggunakan Visual Studio Code sebagai text editor, memanfaatkan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan Javascript untuk merancang tampilan dan interaksi pengguna pada *Website*, dan menggunakan MySQL yang diakses dengan menggunakan aplikasi XAMPP untuk perancangan database dalam *Website*.

1.2 Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini, penulis memberikan beberapa batasan masalah. Diantaranya, yaitu :

1. Memberikan informasi mengenai tatacara mengorder jasa joki menaikkan rank, peraturan – peraturan pada saat joki sudah dimulai, serta fitur dari mulai beberapa button yang ditujukan untuk mempermudah customer pada saat mengorder jasa joki.
2. Fitur pembayaran secara *online* melalui *website* Boysjoki untuk customer langganan dan calon customer.
3. Menyediakan fitur pengaduan untuk para customer yang sedang menggunakan jasa Boysjoki, yang nantinya akan disediakan fitur hubungi kami(CS) yang akan di direct ke WhatsApp.
4. Website dikerjakan menggunakan Visual Studio Code sebagai text editor, HTML, CSS, dan Javascript untuk pembuatan tampilan dan interaksi pengguna dalam website, serta MySQL untuk penyimpanan database dalam *website*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis menciptakan *website* ini adalah untuk membantu para customer untuk menaikkan rank. Dengan cara mendapatkan hasil yang lebih cepat, memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih efisien dan efektif. Serta membantu para customer dalam menghemat waktu, tenaga, dan pikiran, karena pada saat customer memesan serta pesanan selesai, ada kesenangan atau pencapaian customer yang belum bisa tercapai dengan menggunakan jasa joki pencapaian tersebut sudah terlaksana.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan mewawancarai beberapa player game Valorant untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang di hadapi pada saat bermain game Valorant baik secara langsung maupun tidak langsung(virtual). Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode SDLC atau *System Development Life Cycle*, yang terdiri dari beberapa tahap :

1. Tahap Identifikasi

Dari hasil identifikasi yang terdapat pada latar belakang diatas, banyak player yang mengalami kesulitan pada saat menaikkan rank yang di inginkan, dikarenakan banyak sekali profesional player yang bermain menggunakan account main kedua atau bisa disebut account lain, secara tidak langsung player yang berada di rank tersebut mengalami kesulitan untuk menaikkan ranknya disebabkan banyak pemain profesional yang bermain skill dan rank tidak seimbang dengan rank aslinya.

2. Tahap Analisis

Pada tahap ini, penulis melakukan pembelajaran mengenai bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript untuk merangkai tampilan website, serta MySQL untuk database dalam website. Pembelajaran dilakukan melalui media video seperti dari Youtube, dan juga pembelajaran dari website-website yang tersedia di internet.

3. Tahap Perancangan

Penulis memulai tahapan perancangan dengan membuat struktur navigasi pada website. Lalu membuat tampilan pada *website*, mulai dari tampilan *homepage*, hingga pengerjaan fitur pembelian jasa joki rank valorant menggunakan bahasa pemrograman Javascript. Lalu penulis membuat sistem penyimpanan(*database*) untuk data calon customer dan penjual dengan menggunakan pemrograman MySQL sebagai *database*. *Website* Boysjoki dapat diakses menggunakan *browser*.

4. Tahap Implementasi

Menerapkan seluruh rancangan yang telah dibuat dalam tahap perancangan kedalam bentuk fisik. Adapun spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan pada saat perancangan *Website* :

Hardware :

- Laptop Asus TUF Gaming F15 FX506HC
- Processor Core i5 11400H 2.7 GHz
- Grafis(VGA) NVIDIA GeForce RTX 3060 OC Edition 12GB GDDR6
- Penyimpanan data 512GB M.2 NVMe™ PCIe^R 3.0 SSD

Software :

- Draw.io
- Visual Studio Code
- Google Chrome
- XAMPP V3.3.0

5. Tahap Uji Coba

Melakukan tahap uji coba *website* yang telah dikerjakan menggunakan *browser* Google Chrome. Diharapkan pada tahap uji coba ini, *Website* dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ilmiah ini terbagi menjadi 4 bab. Bab-bab yang akan dibahas terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pembuatan website, batasan-batasan masalah, tujuan mengapa penelitian dilakukan, serta tahap-tahap untuk pengimplementasian pembuatan website.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan tentang software dan bahasa apa saja yang akan digunakan. Seperti Sejarah mengenai bahasa pemrograman Javascript, framework yang akan digunakan untuk pembuatan website, hingga database pada website.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum bagaimana website bekerja. Dimulai dari penggambaran struktur navigasi pengguna website. Lalu pengerjaan tampilan informasi tatacara pemesanan, pemesanan jasa joki dengan fitur rank awal dan akhir dengan button, database website. Dan tahap uji coba website dengan menggunakan browser untuk memastikan website berjalan dengan sebagai mestinya.

BAB IV PENUTUP

Bab terakhir ini berisikan kesimpulan dalam penulisan ilmiah ini dan saran dari penulis