

**LAPORAN PROJECT UAS**

**“MCGOGO GUIDE BISNIS ELEKTRONIK 2”**

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Bisnis Elektronik 2

Dosen Pengampu:

**Andri Firmansyah, S.Kom ., M.Kom**



Disusun Oleh

**Ricky Alfian Saputra**

**312210279**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PELITA BANGSA**

**BEKASI**

**2025**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanallahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan makalah ini yang berjudul "MCGOGO Guide Bisnis Elektronik 2" dengan baik. Makalah ini disusun guna memenuhi tugas mata kuliah Metodologi Penelitian.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Universitas Pelita Bangsa Bapak Hamzah Muhammad Mardi Putra, S.K.M., M.M., D.B.A.
2. Wakil Rektor I Universitas Pelita Bangsa Dr. Ir. Supriyanto, m.p.
3. Ibu Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Bapak Dr. Ir. Ananto Tri Sasongko, M.Sc.
5. Yang terhormat Dosen Pembimbing Akademik kelas TI.22.A.4 Ir. Nanang Tedi K., MT.
6. Bapak Andri Firmansyah, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah "MCGOGO Guide Bisnis Elektronik 2" dan senantiasa ikhlas dijadikan bertanya untuk berbagi ilmu.
7. Teman-Teman seperjuangan yang ada di Kelas TI.22.A.AI.1.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya ilmiah ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk membantu memperbaikinya di masa depan.

Bekasi, 7 Januari 2026

Penulis

Ricky Alfian Saputra

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan Project.....	2
1.5 Manfaat Project.....	2
<b>BAB II.....</b>	<b>4</b>
<b>LANDASAN STRATEGI DAN PRODUK.....</b>	<b>4</b>
2.1 Alasan Memilih Produk.....	4
2.2 Target Pasar.....	4
2.3 Strategi Copywriting.....	5
<b>BAB III</b>	
<b>IMPLEMENTASI DAN BUKTI TEKNIS.....</b>	<b>6</b>
3.1 Implementasi Platform.....	6
3.2 Bukti Teknis Pengunggahan Produk (Dashboard).....	6
3.3 Simulasi Alur Pembayaran.....	7
<b>BAB IV</b>	
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>9</b>
4.1 Kesimpulan.....	9
4.2 Saran.....	9

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magic Chess, sebagai salah satu mode arcade terpopuler di ekosistem Mobile Legends, telah berkembang menjadi permainan strategi yang kompleks dengan ribuan kemungkinan kombinasi sinergi, *hero*, dan *commander*. Seiring dengan pembaruan musim (*season*) yang rutin, meta permainan terus berubah secara dinamis, menciptakan celah informasi yang besar bagi pemain. Saat ini, banyak pemain—khususnya pemula—mengalami kesulitan dalam menentukan strategi yang efektif karena parameter variabel yang sangat banyak, mulai dari manajemen *gold*, pemilihan *blessing*, hingga penempatan posisi unit di papan catur.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara mengintegrasikan data meta yang terus berubah menjadi panduan strategi yang mudah diakses secara *real-time* oleh pemain?
2. Bagaimana membangun platform panduan yang memiliki antarmuka responsif agar dapat digunakan sebagai referensi pendamping saat pemain sedang berada di dalam pertandingan?
3. Sejauh mana penggunaan sistem filter sinergi dan rekomendasi *lineup* pada *Magic Chess Guide* dapat membantu meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan pemain?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Fokus Pengembangan: Proyek hanya mencakup pengembangan platform informasi dan panduan strategi (ensiklopedia digital), bukan alat bantu ilegal (*cheat*) atau modifikasi permainan.
2. Cakupan Data: Terbatas pada meta Magic Chess yang berlaku pada musim berjalan (*current season*).

3. Fitur Utama: Fokus pada rekomendasi sinergi, detail statistik *hero*, dan kemampuan *commander*.
4. Metode Operasional: Aplikasi diakses melalui browser web (Vercel deployment) tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.
5. Output Informasi: Informasi disajikan dalam bentuk teks, ikonografi, dan diagram posisi unit di papan.

#### 1.4 Tujuan Project

1. Mengembangkan platform *Magic Chest Guide* yang mampu menyajikan informasi strategi secara terstruktur dan mudah dinavigasi.
2. Menyediakan fitur pencarian dan filter sinergi yang memungkinkan pemain menemukan *counter-strategy* secara cepat.
3. Mengimplementasikan basis data yang dapat diperbarui secara berkala sesuai dengan *patch note* terbaru dari pengembang gim.
4. Memberikan panduan penggunaan *commander* dan *equipment* yang optimal untuk setiap jenis sinergi yang tersedia.
5. Meningkatkan pemahaman teknis pemain mengenai mekanisme ekonomi dan probabilitas kemunculan *hero* di setiap level.
6. Membantu pemain dalam proses *push rank* melalui penyediaan kurasi *lineup* terbaik yang telah teruji efektivitasnya.

#### 1.5 Manfaat Project

##### A. Manfaat Teoretis:

1. Studi Strategi Digital: Memberikan kontribusi pada kajian mengenai bagaimana data permainan yang kompleks dapat diabstraksikan menjadi panduan pengguna yang fungsional.
2. Standardisasi Informasi: Menciptakan kerangka kerja penyajian informasi meta-game yang konsisten bagi komunitas *auto-battler*.
3. yang modular.

B. Manfaat Praktis:

1. Akselerasi Belajar: Mempercepat proses adaptasi pemain pemula terhadap mekanisme permainan Magic Chess yang kompleks.
2. Referensi Cepat: Menjadi alat bantu bagi pemain untuk mengecek detail sinergi dan *hero* tanpa harus keluar dari aplikasi utama permainan.
3. Peningkatan Kompetitivitas: Membantu pemain meningkatkan rasio kemenangan melalui penerapan strategi yang lebih terukur dan berbasis data.

## **BAB II**

### **LANDASAN STRATEGI DAN PRODUK**

#### **2.1 Alasan Memilih Produk**

Pemilihan *Magic Chest Guide* sebagai produk digital didasarkan pada fenomena pesatnya pertumbuhan genre gim *auto-battler* di Indonesia. Beberapa alasan spesifik meliputi:

1. Tingginya Kompleksitas Data: Pemain sering kesulitan menghafal ratusan kombinasi sinergi dan efek item yang berubah setiap *patch*. Produk ini hadir sebagai "asisten digital" untuk memecahkan masalah tersebut.
2. Kesenjangan Informasi: Belum adanya platform lokal yang menyediakan panduan terstruktur dan ringan (cepat diakses lewat browser) saat pemain sedang berada di dalam pertandingan.
3. Potensi Monetisasi: Informasi meta yang akurat memiliki nilai tinggi bagi pemain kompetitif, sehingga produk ini memiliki peluang melalui model langganan konten premium atau penempatan iklan.

#### **2.2 Target Pasar**

Produk ini ditujukan kepada segmen pengguna berikut:

1. Pemain Pemula (Newbies): Pengguna yang baru mengenal mekanik gim dan membutuhkan panduan dasar sinergi.
2. Pemain Kompetitif (Rank Pushers): Pengguna di tingkat *Mythic* yang membutuhkan detail angka statistik dan *counter-build* secara presisi.
3. Content Creator: Sebagai bahan referensi cepat saat melakukan *live streaming* atau pembuatan konten edukasi.

## 2.3 Strategi Copywriting

Untuk menarik dan mempertahankan pengguna, platform ini menggunakan teknik *AIDA* (*Attention, Interest, Desire, Action*):

1. Attention: Penggunaan *headline* yang menjanjikan kemenangan, seperti "Kuasai Meta Season Ini dalam 5 Menit."
2. Interest: Menyajikan data statistik yang valid dan visualisasi *lineup* yang menarik untuk membangun rasa percaya pengguna.
3. Desire: Menonjolkan kemudahan akses ("Sekali klik, temukan lawan sinerginya") agar pengguna merasa platform ini adalah kebutuhan wajib saat bermain.
4. Action: Tombol navigasi yang jelas (CTA) untuk mengeksplorasi sinergi atau bergabung dengan komunitas diskusi.



## BAB III

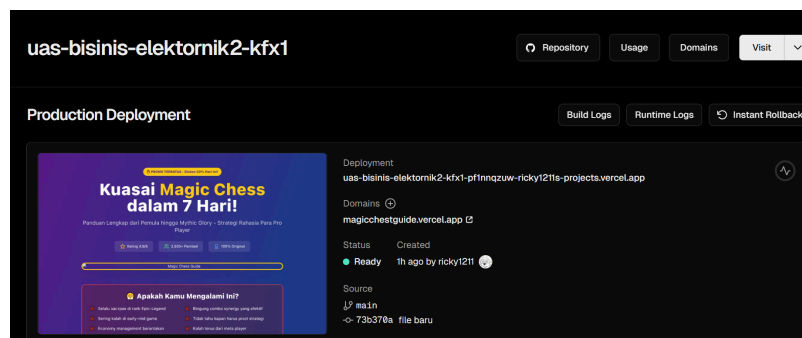
### IMPLEMENTASI DAN BUKTI TEKNIS

#### 3.1 Implementasi Platform

Pada tahap ini, dilakukan proses pengembangan serta pengunggahan aset produk ke dalam *environment* produksi menggunakan Vercel. Proses ini memastikan bahwa semua modul strategi dapat diakses secara publik melalui URL yang ditentukan.

#### 3.2 Bukti Teknis Pengunggahan Produk (Dashboard)

Berikut adalah bukti bahwa sistem telah terintegrasi dan produk/konten telah berhasil dikelola melalui panel kontrol platform:



*Gambar 3.1 Tampilan Hosting WEB pada Vercel*



*Gambar 3.2 Tampilan Landing Page WEB*

### 3.3 Simulasi Alur Pembayaran

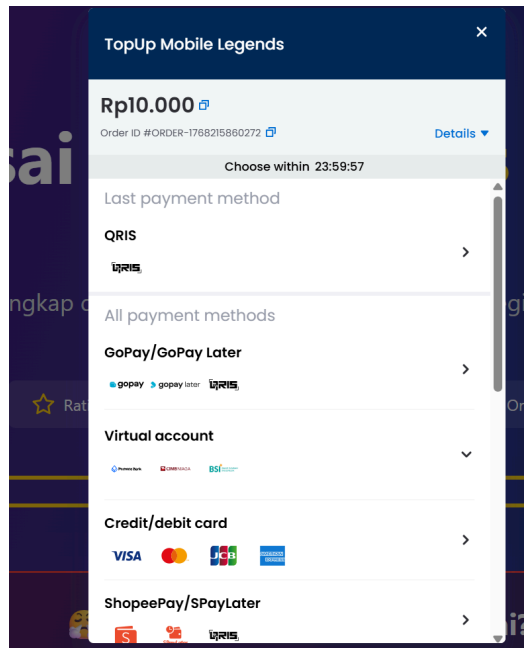
Untuk memvalidasi aspek komersial atau akses premium, berikut adalah alur simulasi transaksi mulai dari pemilihan paket panduan hingga status pembayaran sukses:

1. Pemilihan Produk: Pengguna memilih paket "Premium Meta Guide".
2. Proses Transaksi: Integrasi dengan *payment gateway* (simulasi).
3. Status Berhasil: Sistem memberikan konfirmasi bahwa akses telah dibuka.



The image shows a promotional banner for a skill investment. The headline is "Investasi Terbaik untuk Skill Kamu". Below it, the price is shown as "Rp 100.000" crossed out and "Rp 10.000" in large yellow text. A red banner says "Promo berakhir dalam 24 jam!". Below this are three input fields: "Nama Lengkap", "Email", and "No. WhatsApp (08xxx)". At the bottom is a large orange button that says "BELI SEKARANG - Rp 10.000". Below the button, it says "Pembayaran aman dengan Midtrans".

**Gambar 3.3** Tampilan Pengisian data sebelum transaksi



**Gambar 3.4** *Tampilan metode pembayaran*

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan implementasi yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Solusi Problem-Solving: *Magic Chest Guide* berhasil menjadi solusi digital yang mampu mengatasi hambatan teknis pemain dalam memahami meta permainan yang kompleks melalui penyajian informasi yang terstruktur dan mudah diakses.
2. Efisiensi Akses Informasi: Dengan arsitektur berbasis web yang ringan, platform ini mampu memangkas waktu pencarian strategi secara signifikan dibandingkan dengan mencari informasi melalui platform video atau forum manual.
3. Validasi Teknis: Melalui pengujian pada dashboard dan simulasi alur pembayaran, sistem terbukti stabil dalam mengelola data produk serta mampu menjalankan fungsi transaksi digital dengan baik, menunjukkan kesiapan platform untuk digunakan oleh pasar luas.
4. Strategi Komunikasi: Penggunaan teknik *copywriting* yang tepat (seperti AIDA) sangat krusial dalam mengubah pengunjung platform menjadi pengguna aktif, terutama dalam niche gaming yang sangat dinamis.

#### **4.2 Saran**

Untuk pengembangan platform yang lebih baik di masa depan, disarankan beberapa poin berikut:

1. Otomasi Data: Mengintegrasikan API langsung dari pengembang gim (jika tersedia) agar pembaruan statistik *hero* dan sinergi dapat

terjadi secara otomatis setiap kali ada *patch* baru tanpa intervensi manual yang intens.

2. Fitur Komunitas: Menambahkan fitur interaktif seperti kolom komentar atau *voting* strategi terbaik menurut pengguna untuk meningkatkan *engagement* dan validitas data berdasarkan pengalaman pemain di lapangan.
3. Personalisasi Pengguna: Mengembangkan sistem akun yang memungkinkan pengguna menyimpan kombinasi sinergi favorit mereka sendiri atau mencatat riwayat kemenangan (*win-rate*) setelah mengikuti panduan dari platform.
4. Ekspansi Multi-Bahasa: Mengingat basis pemain *auto-battler* bersifat global, penyediaan opsi bahasa selain Bahasa Indonesia akan memperluas target pasar ke tingkat internasional.