

PURWARUPA PORTAL MEMBER DOTA 2 INDONESIA

Yogi Anggoro

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muria Kudus
Email: 201251014@umk.ac.id

Tri Listyorini

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muria Kudus
Email: trilistyorini@umk.ac.id

Tutik Khotimah

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muria Kudus
Email: tutik.khotimah@umk.ac.id

ABSTRAK

Game di Indonesia sangatlah berkembang pesat, dari *game offline* maupun *online*. Penggemar *game* bukan hanya dari kalangan anak kecil, namun dari semua kalangan. Apalagi *game online*, sampai diperlombakan. Salah satunya yaitu *game Dota 2*, yang merupakan salah satu *game online*. Pada *gamers* bahkan tidak hanya di lingkup Indonesia saja, namun dapat tanding dengan negara manapun. Dari *game* ini muncul komunitas *Dota 2*, di Indonesia terdapat website yang memberikan informasi tentang *Dota 2*. Tetapi dari sekian website yang dikembangkan tidak ditemukan sebuah website yang mengakomodasi kebutuhan dari *gamers*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah wadah yang berfungsi sebagai sistem informasi untuk mengatur segala aktivitas *gamers* dalam bermain *Dota 2*. Purwarupa dalam penelitian ini mengakomodasi dalam pembuatan grup, mendapatkan pertandingan serta berpartisipasi dalam pertandingan ini. Di dalam purwarupa ini menjadi penting agar mempermudah pemain dalam bermain *game Dota 2* ini. Dengan metode pengumpulan data literature, inisiasi, investigasi sampai pengembangan sistem dapat menghasilkan sebuah sistem informasi untuk komunitas *Dota 2* di Indonesia.

Kata kunci: *dota 2, game, portal, purwarupa, komunitas.*

ABSTRACT

Games in Indonesia are growing apace, from offline and online games. Gaming enthusiasts not only from among small children, but from all walkways of life. Moreover, online games, until contested. One of them is Dota 2 game, which is one of the online games. In gamers not even in Indonesia only, but can compete with any nation. From this game appears date 2 community, in Indonesia there is a site that provides information about data 2. But of the many websites that are developed not found a website that accommodates the demands of gamers. The purpose of this research is to create a container that serves as an information system to oversee all the activities of gamers in playing Dota 2. From creating teams, finding tournaments, and following tournaments. This feature is very important to facilitate the gamers and Dota 2 games in Indonesia. With data collection method literature, initiation, investigation to system development can produce an information system for Dota 2 community in Indonesia.

Keywords: *dota 2, game, portal, prototype, community.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *game* di Indonesia tidak hanya diminati oleh anak-anak, namun orang dewasa pun menyukai *game*. Dari *game offline* sampai *game online*, banyak macam dari permainan yang gratis diakses oleh siapapun yang memiliki data internet. Di Indonesia dari kalangan anak-anak sampai dewasa menggunakan internet, hal ini dikarenakan internet telah dapat di akses sampai ke daerah-daerah di Indonesia. Menurut sumber di Indonesia pada tahun 2014 sampai 83 juta yang menggunakan internet. Hal ini ditambah lagi perkiraan sampai tahun sekarang 2017 akan berada 112 juta para pengguna internet [1].

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penggemar *game* yang besar. Hal ini didukung

dengan fasilitas internet yang telah menjangkau ke daerah-daerah. Dengan perkembangan internet inilah yang memicu penggemar *game online* mengalami perkembangan yang pesat. Tahun 2017 salah satu *game online* tren *game online* Dota 2 memiliki daya tarik tersendiri oleh para *gamers*. Dota 2 adalah salah satu *game* MOBA. Permainan Dota 2 ini dapat dimainkan berbagai kalangan. Apalagi warung internet (warnet) tidak hanya menjual jasa internet saja, namun menyediakan juga *Game Online*. Di lihat dari segi pendapatan, *game* dari seluruh dunia dapat dimainkan di Indonesia. Turnamen dari *game* ini telah teroganisir dengan baik di luar negeri. Sayangnya di Indonesia belum banyak yang membuat sistem untuk *game* Dota 2 ini. Padahal jika berkaca pada perkembangan *gamers* di Indonesia berkembang setiap tahunnya. Purwarupa ini dibutuhkan oleh *gamers* karena dengan adanya sistem ini, *gamers* dapat memperoleh informasi tentang *game* Dota 2 dan dapat mengikuti turnamen yang diselenggarakan.

Dari masalah yang ada di komunitas *game* Dota 2 inilah dapat diambil beberapa masalah inti dalam penelitian ini yaitu bagaimana komunitas penggemar *game* Dota 2 di Indonesia dapat tertata dengan baik? Bagaimana mengembangkan purwarupa sistem *game* Dota 2 sehingga dapat memfasilitasi *gamers* Dota 2?.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Dota 2

Dota 2 merupakan permainan *online* dengan pemain lebih dari satu dalam sebuah arena. Termasuk dalam seku *defense of the Ancients mod pada Warcraft 3: Reign of Chaos dan Warcraft 3: The Frozen Throne*. Permainan dota 2 ini *compatible* pada sistem operasi windows, mac, dan linux secara gratis. Secara eksklusif permainan ini juga dapat dimainkan kata distributor resmi valve [2].

Permainan Dota 2 merupakan *game* yang membutuhkan 2 tim, di mana tim tersebut memiliki anggota 5 pemain. Masing-masing tim mempunyai markas yang memiliki posisi di pojok peta. Satu markas mempunyai bangunan yang dinamakan “Ancient”, yang oleh tim harus menghancurkan “Ancient” tim lain untuk memperoleh kemenangan perlombaan Dota 2 ini. Tiap pemain mengatur satu karakter “Hero” yang kemudian akan menaikkan level dari permainan ini dengan cara mengambil emas, beli barang-barang dan membasmi tim musuh untuk mendapatkan kemenangan.

Sejak tahun 2009 permainan Dota 2 mulai berkembang. Mod Dota yang merupakan pengembang melakukan perekrutan Icefrog oleh Valve menjadi pengembang desain. Dota 2 mulai diperhitungkan dan disanjung oleh *gameplay*. Namun perjalanan Dota 2 tidak selalu mulus, karena ada pro dan kontra. Game inipun menuai kritik karena dinilai susah untuk dimainkan oleh para pemain. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena perkembangan Dota 2 per hari bisa mencapai puncak 800.000 pemain dalam waktu yang bersamaan setiap harinya.

2.2 Basisdata MySQL Dan Bahasa Pemrograman PHP

MySQL dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama Tcx DataKonsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya Tcx merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle Corp [3].

PHP merupakan bahasa pemrograman *server side*, hal ini dikarenakan Bahasa pemrograman PHP dapat dijalankan pada komputer *server*. Jika dibandingkan dengan javascript yang hanya dapat dijalankan pada browser pada computer saja [5].

2.3 Portal Game

Portal web merupakan halaman *website* yang berisi segala informasi dan detail yang diperuntukkan untuk pengunjung. Dalam hal ini portal game berisi segala detail dari *game* tertentu, di mana dapat diakses melalui computer maupun gadget pengguna. Portal *game* merupakan tempat untuk pemain *game online*. Serta menyuguhkan berbagai *game* dari perusahaan *game* tersebut.

Pertama kali *game online* di Indonesia adalah *gemschool*. Pada portal ini merupakan portal yang menyediakan berbagai *game* yang memiliki kualitas, sehingga pengguna baik anak maupun dewasa menjadi ketagihan dalam permainan *game online* ini. Portal lainnya meliputi *megaxus*, *lytgame* merupakan perusahaan *game*.

2.4 Penelitian Terkait

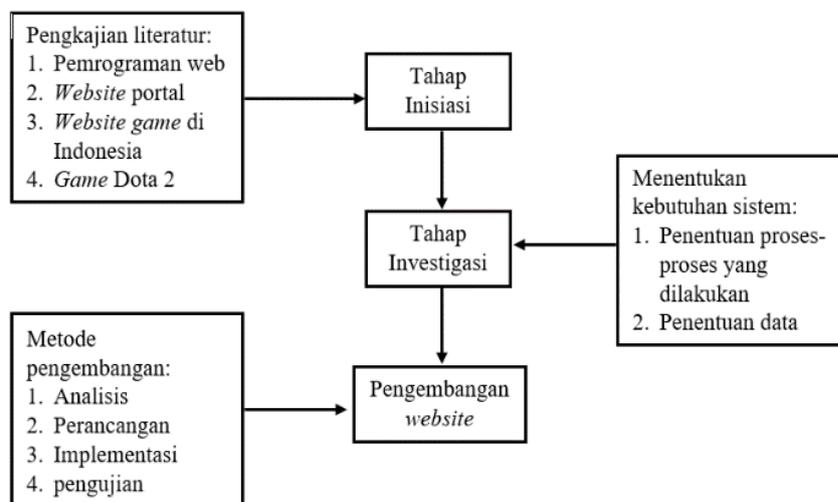
Penelitian pertama yang terkait dengan penelitian ini diambil dari Jurnal Sumatera Utara. Tujuan

penelitian yang diambil adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan kegiatan game online terhadap berpikir kreatif mahasiswa serta untuk mengetahui sisi positif dan negatif kegiatan game online. Teori yang digunakan adalah teori komunikasi massa dan S-O-R. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa yang bermain game online DotA di lingkungan IX dan X Kelurahan Padang Bulan Kota Medan yang berjumlah 315 orang yang tersebar di 16 warnet. Untuk menentukan jumlah sampel digunakan rumus Arikunto dengan presisi 25% setelah dibulatkan diperoleh sampel sebanyak 79 orang. Distribusi sampel yang digunakan adalah teknik Stratified Proportional Random Sampling, selanjutnya peneliti menggunakan teknik Accidental Sampling sebagai teknik penarikan sampel. Dari uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan Spearman Rho Koefisien yang dibantu program SPSS 13.0, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak karena nilai signifikansi adalah $0,00 < 0,05$. Berarti H_a diterima yaitu terdapat hubungan antara game online DotA dan berpikir kreatif. Nilai koefisien korelasinya adalah 0,429. Berdasarkan skala Guilford berarti nilai koefisien korelasinya memiliki hubungan yang cukup berarti. Tanda positif menunjukkan korelasi yang terjadi berbanding lurus yang artinya semakin besar angka bermain game online DotA, maka semakin tinggi nilai berpikir kreatifnya. Dapat disimpulkan hubungan game online DotA dengan berpikir kreatif adalah hubungan yang cukup berarti, signifikan dan searah. [6].

Penelitian kedua mengenai permainan dota oleh Kukuh Azhari yang menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang. Serta menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 terhadap prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang [7].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini melakukan langkah-langkah yaitu pengkajian literature yang terdiri dari pemrograman web, website portal, website game di Indonesia, game dota 2. Langkah berikutnya adalah tahanan inisiasi dan menentukan kebutuhan sistem untuk melakukan tahap investigasi. Tahapan selanjutnya adalah pengembangan sistem, di dalamnya meliputi analisis, perancangan, implementasi dan pengujian. Secara diagram digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Dari Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Dari Penulisan Kode Program

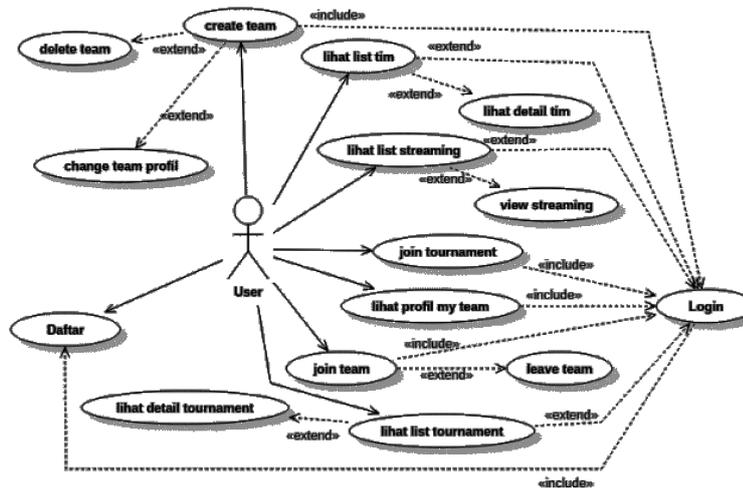
Dari perancangan penelitian ini, tahapan selanjutnya adalah menterjemahkan perancangan ke dalam Bahasa pemrograman. Menu-menu yang akan dikembangkan pada purwarupa ini meliputi admin dan user dengan fungsinya masing-masing. Dalam user admin dilengkapi dengan fungsi menambahkan dan ubah data admin, admin dapat menambah dan ubah *live streaming*. Selain itu admin dapat membuat dan ubah data pertandingan serta melihat data detail dari pertandingan tersebut.

Actor *user* memiliki menu-menu yang dapat diakses meliputi daftar/registrasi, membuat tim dan dapat melihat detail dari menu tim tersebut. Selain itu *user* dapat mengubah/menghapus profil tim yang telah dibuat untuk kapten. Perbedaan dengan menu admin, *user* hanya dapat melihat *live streaming*

namun tidak bisa menambahkan *live streaming*.

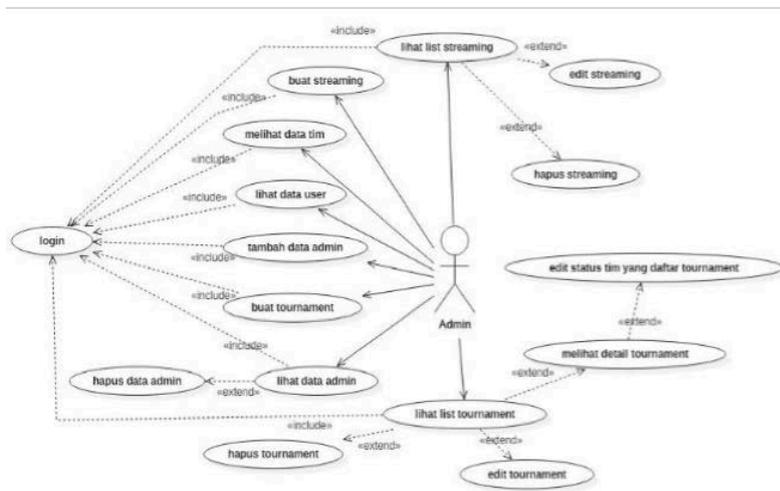
4.2 Usecase

Dalam perancangan menggunakan *usecase* diagram. Dalam perancangan ini berisi alur sistem ini. Pada gambar 2 menjelaskan tentang *usecase* diagram *user*. Di mana *actor* *user* dapat mengakses *create team*, *delete team* serta *change team profil*. Selain itu *user* dapat melihat list time, streaming, profil *my team*, detail permainan, *join tournament*, daftar. Dan semua aktifitas *user* tersebut beberapa harus login terlebih dahulu.



Gambar 2. Usecase Diagram User

Actor kedua dalam *use case* diagram ini adalah admin. Admin merupakan level tertinggi dalam pengguna sistem ini. Pada *user* admin dapat mengakses semua fungsi yang ada pada sistem.



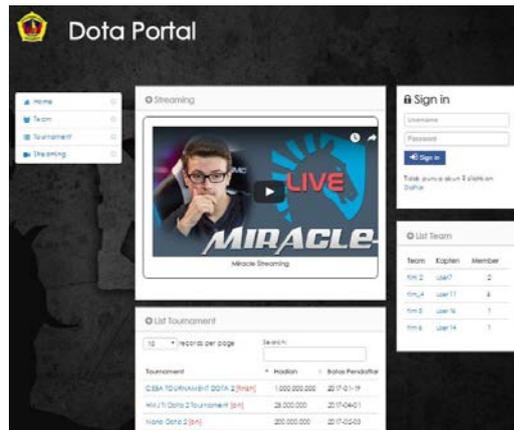
Gambar 3. Usecase Diagram Admin

4.3 Hasil Aplikasi

Dari proses perancangan dan pembuatan purwarupa ini menghasilkan sebuah aplikasi portal pengguna Dota 2. Di mana pada aplikasi yang dihasilkan memiliki 3 keutamaan fungsi yaitu *create team*, pengguna dapat melihat permainan Dota 2 secara langsung, serta dapat mengatur permainan yang akan ditandingkan. Purwarupa ini dikembangkan menggunakan Bahasa pemrograman PHP serta menggunakan *database* MySQL. Pada Gambar 3 aktor admin memiliki hak untuk membuat *tournament*, tambah data admin, lihat data *user*, pengelolaan *streaming*.

Ketika aplikasi ini diakses maka memiliki Halaman utama seperti pada gambar 4. Terdapat form login, menu-menu untuk pengguna, *live streaming game*, peserta permainan. Menu-menu ini dapat

diakses oleh siapapun tanpa melakukan login terlebih dahulu.



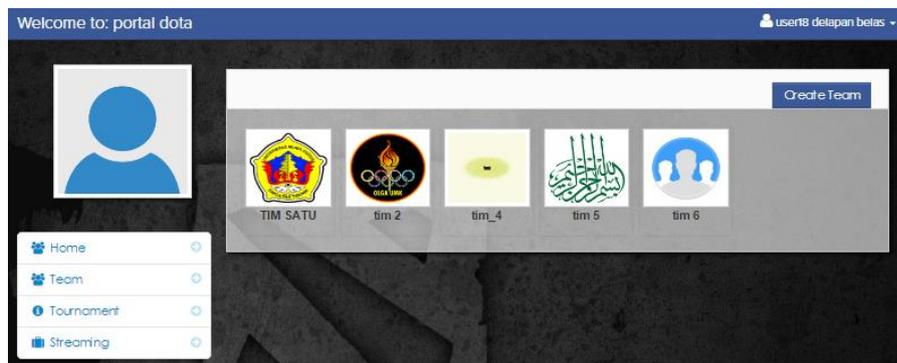
Gambar 4. Halaman Utama

Jika pengguna ingin mengikuti perlombaan Dota 2 dan mendapatkan fasilitas dari purwarupa. Pengguna harus mendaftarkan terlebih dahulu menjadi member portal Dota 2 ini. Hal ini tergambar pada Gambar 5.



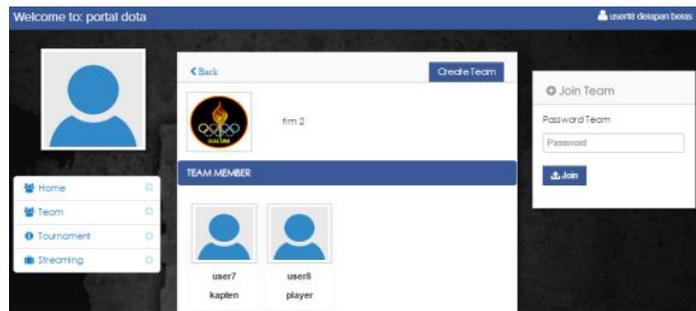
Gambar 5. Halaman Daftar Member

Pada Gambar 6 menunjukkan daftar tim yang telah teragendakan dalam aplikasi ini. Selain itu menu di sisi kiri selalu dimunculkan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses portal ini.



Gambar 6. Halaman List Team

Ketika pengguna telah mengetahui tim yang terdaftar, jika diklik salah satu tim akan muncul detail dari tim tersebut. Pada menu inilah pengguna dapat mengikuti tim perlombaan ini. Seperti yang digambarkan pada Gambar 7. Namun jika pengguna ingin membuat tim baru, pengguna dapat melakukan *create new team* yang diperlihatkan pada Gambar 8.



Gambar 7. Menu Isi Dari Tim



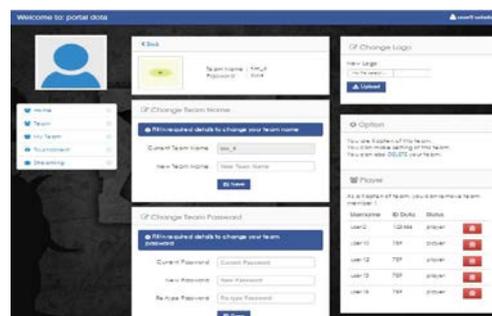
Gambar 8. Halaman Pembuatan Tim Baru

Pada halaman tim saya menunjukkan para *gamers* yang mengikuti tim yang telah dibuat oleh pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat perlombaan yang telah didaftarkan. Dalam menu ini pengguna dapat melihat hasil jika perlombaan telah selesai. Halaman my team seperti yang telah digambarkan pada Gambar 9.

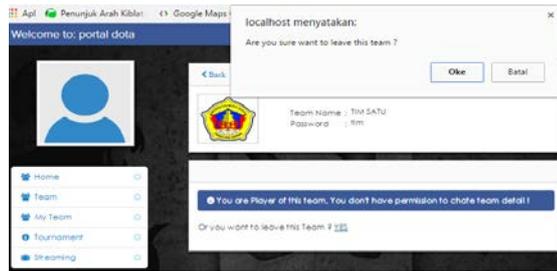


Gambar 9. Halaman My Team

Pengguna yang terdaftar sebagai kapten untuk perlombaan ini, pada halaman pengaturan kapten dapat mengatur dan melakukan perubahan tentang detail dari timnya. Hal ini digambarkan pada Gambar 10. Selain itu sebagai pemain dari tim tersebut hanya dapat memilih menu keluar dari tim saja, seperti pada Gambar 11.



Gambar 10. Halaman Pengaturan Kapten Tim



Gambar 11. Halaman Keluar Dari Permainan

Pada Gambar 12 memperlihatkan halaman *tournament*, di mana pada halaman ini menampilkan daftar permainan yang dilombakan. Terdapat menu *register* dan batas waktu perlombaan. Jika pengguna ingin mengetahui detail dari perlombaan ini, pengguna dapat klik *Read More* di masing-masing *tournament*. Halaman detail dari menu ini terlihat pada Gambar 13.



Gambar 12. Halaman List Tournament



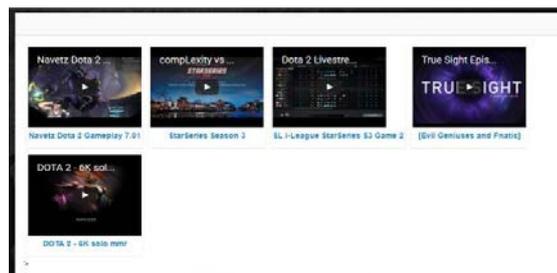
Gambar 13. Halaman Detail Tournament

Hasil akhir dari perlombaan permainan Dota 2 ini dapat dilihat ketika permainan itu sudah selesai. Pada halaman ini menampilkan hasil juara perlombaan ini, seperti gambar 14.



Gambar 14. Halaman Hasil Tournament

Berbeda dengan halaman utama yang hanya menampilkan video streaming hanya 1 saja. Pada halaman streaming menampilkan daftar live streaming yang dapat dilihat oleh pengguna, seperti yang terlihat pada Gambar 15. Jika pengguna ingin melihat isi dari live streaming secara detail, pengguna dapat memilih salah satu video seperti pada Gambar 16.

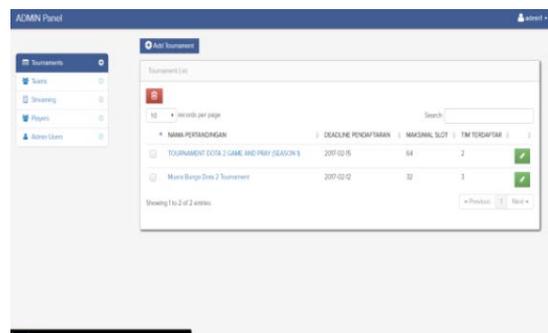


Gambar 15. Halaman Daftar Video Streaming



Gambar 16. Laman Detail Video Streaming

Actor yang dapat mengakses semua aktivitas pada portal ini adalah admin. Pada halaman login admin, dapat mengelola 5 menu. Kelima menu tersebut adalah mengatur perlombaan, tim, live streamin, pemain serta menambahkan admin. Hal ini dapat dilihat pada halaman admin seperti pada Gambar 17.



Gambar 17. Laman Menu Admin

5. KESIMPULAN

Dalam pengembangan purwarupa portal member Dota 2 dapat disimpulkan antara lain:

- Pada portal member Dota 2 ini dapat digunakan lebih terorganisir oleh para *gamers* dalam mengikuti perlombaan *game* ini.
- Portal ini memberikan fasilitas *live streaming* yang dapat dilihat oleh seluruh *gamers* Dota 2.
- Perancangan Dota 2 telah teraplikasikan pada purwarupa portal member Dota 2.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Hidayat, "Kominfo," 24 November 2014. [Online]. Available: https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media. [Accessed 26 Oktober 2016].
- [2] Anonim, "Dota 2 Guide Indonesia," 12 Agustus 2012. [Online]. Available: <https://dota2guideIndonesia.wordpress.com/2012/08/12/apa-itu-dota-2/>. [Accessed 24 Oktober 2014].
- [3] Arief, M. Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Sutarman, Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- [5] D. Ilkom, "Dunia Ilkom," Dunia Ilkom, 15 Desember 2014. [Online]. Available: <http://www.duniailkom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrograman-web/>. [Accessed 27 Oktober 2016].
- [6] A. T. Yudha, "GAME ONLINE DAN BERPIKIR KREATIF (Studi Korelasional tentang Hubungan Game Online DotA terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa di Kelurahan Padang Bulan Medan)," *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, vol. 2, no. 12, pp. -, 2016.
- [7] K. A. Ismail, "Fenomena Permainan Game Online Defense of The Ancients (DOTA 2) pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2016.