

Article history:  
Received: Aug 19, 2025  
Published: Dec 7, 2025

## STUDI INTERFACE: KEBUTUHAN INFORMASI DALAM PENGEMBANGAN WEBSITE ARSIP DAN INFORMASI ESPORTS INDONESIA

Tedi Mursalat Farqo<sup>1)</sup>, Banung Grahita<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

<sup>2)</sup>Fakultas Seni dan Rupa, Institut Teknologi Bandung

email: tedi.farqo@its.ac.id, banung@itb.ac.id

### Abstract

*Indonesia's esports sector is growing rapidly, yet information needs for esports professional player scouting remain underserved. This study models the information requirements and interface design of an Indonesian esports archive website through media observation and interviews with team managers and coaches. Core needs include periodic tournament statistics, phase-based performance (early, mid, late), and player playstyle. We followed a user-centered design framework (Five Planes) and evaluated the prototype via scenario-based usability testing (n=5). Users completed tasks under target times and rated navigation and statistical visualizations as informative. Improvements focus on last-update indicators, in-page shortcuts, and user help. The study contributes a content model and prioritization of team/player performance attributes for scouting, along with actionable design patterns for a Indonesia esports archive platform.*

**Keywords:** *esports, esports ecosystem, user interface, usability*

### Abstrak

Esports di Indonesia berkembang pesat, namun kebutuhan informasi untuk proses rekrut pemain esports profesional belum memiliki media yang bisa memenuhi kebutuhan informasi esports. Studi ini memetakan kebutuhan informasi dan rancangan antarmuka website arsip esports Indonesia melalui observasi media serta wawancara dengan kepala dan pelatih tim. Kebutuhan utama meliputi statistik periodik turnamen, performa setiap fase permainan (*early, mid, late*), serta gaya bermain pemain. Metode perancangan mengikuti kerangka *user-centered design (Five Planes)* dan dievaluasi melalui uji usability berbasis skenario (n=5). Hasil menunjukkan pengguna dapat menyelesaikan tugas di bawah target waktu dan menilai navigasi serta visualisasi statistik informatif; perbaikan diarahkan pada penambahan penanda waktu pemutakhiran data, *shortcut* di dalam halaman, dan dokumentasi bantuan. Studi ini menyumbang model konten dan prioritas atribut performa pemain/tim esports untuk kebutuhan rekrut, serta pola penyajian informasi yang dapat ditindaklanjuti untuk pengembangan platform arsip esports Indonesia.

**Kata Kunci:** esports, ekosistem esports, antarmuka pengguna, usability

## 1. PENDAHULUAN

Esports Indonesia merupakan model bisnis, industri, dan juga media baru yang berkembang pesat sejak tahun 2015 saat *online gaming* semakin dikenali oleh masyarakat Indonesia [1]. Pasar online gaming di Indonesia sendiri terbilang besar karena penggunanya meningkat dari 130 juta pada tahun 2015 menjadi 180 juta orang di tahun 2019 [2]. Bahkan sumber penghasilan Indonesia dari industri *online gaming* mencapai 1,31 miliar USD pada tahun 2019 yang menjadikan Indonesia menjadi sumber penghasil tersebar se-Asia Tenggara di pasar gaming [3].

Esports atau *electronic sports* secara terminologi berarti dunia kompetitif dalam bermain *video game*. Namun, tidak semua ragam *video game* bisa disebut esports, hanya yang memiliki ciri-ciri meliputi dimainkan lebih dari satu pemain, *fair play*, bersifat kompetitif, kerja sama, tinggi mekanik dan ada penontonnya, serta memiliki hadiah [4], [5]. Ragam *video game* dalam ekosistem esports contohnya *fighting*, *real-time strategy* (RTS), *first-person shooters* (FPS), dan *multiplayer online battle arena* (MOBA). Di Indonesia sendiri jumlah pemain gim esports sudah mencapai 52 juta orang termasuk golongan umum, atlet amatir hingga profesional [6]. Jumlah penontonnya setiap tahun semakin meningkat. Pada tahun 2022, *Esports Charts* mencatat dalam siaran langsung *Mobile Legends Profesional League* (MPL) salah satu turnamen resmi dari pengembang *game* MOBA Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) ciptaan Moonton, memiliki puncak penonton sebanyak 2,84 juta hanya dalam 1 pertandingan.

Perkembangan pesat industri esports di Indonesia tidak luput dari keterlibatan 4 pilar utama pelaku esports. Mulai dari pengembang dan penerbit *game* esports, tim esports, penyelenggara acara turnamen, dan juga media serta *influencer* terkait esports [4]. Pilar pelaku utama ini didukung oleh penonton esports itu sendiri yang biasanya dalam bentuk komunitas dan juga pemerintah yang berkaitan dengan regulasi [7]. Dalam ekosistem esports, 4 pilar tersebut saling bertukar informasi sebagai acuan bagi perusahaan yang ingin berinvestasi dalam industri ini dalam bentuk *sponsorship* [1]. Kebutuhan informasi tersebut menjadi penting tentunya. Contohnya saja organisasi tim esports membutuhkan informasi tentang pemain esports profesional dalam aktivitas perekrutan dengan tujuan mendapatkan performa lebih baik sehingga dapat memenangkan turnamen lebih banyak dan mendapatkan atensi penggemarnya. Tim esports yang memiliki

performa tinggi dimana sering memenangkan turnamen tentu memiliki nilai yang lebih tinggi dan dapat menarik sponsor [8].

Namun, informasi tersebut jarang dibagikan secara publik di Indonesia oleh sebuah media. Padahal disetiap laga tahunan organisasi tim esports mencari informasi tersebut untuk melakukan strategi dan inovasi baru. Informasi seperti pencapaian pemain, tim esports, talenta, daftar turnamen besar yang diselenggarakan di Indonesia hingga informasi penting seperti pendanaan dan berita di ekosistem esports. Serupa dengan ekosistem olahraga konvensional yang membutuhkan informasi ukuran fisik pemain, tipe, dan kemampuan motoriknya dalam membentuk tim yang dinamis [9]. Sejauh ini belum ada studi esports yang spesifik pada pemahaman kebutuhan dan cara penyampaian informasi esports pada media website antarmuka. Oleh karena itu, untuk memahami kebutuhan pertukaran informasi tersebut dilakukan observasi terhadap media informasi esports di Indonesia serta informasi dari pelaku esports yakni, kepala dan pelatih tim esports di Indonesia terutama dalam game esports MOBA MLBB dengan turnamen resminya MPL sebagai studi kasus. Hasil studi tersebut kemudian akan diaplikasikan dalam konsep antarmuka pengguna dalam media website yang umum digunakan oleh pelaku esports untuk mencari informasi sebagai media kedua terbanyak setelah Youtube.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian mengadopsi pendekatan *user-centered design* “*The Five Plane*” [10]. Tahap *Strategy* menetapkan tujuan pengguna utama (*scouting* pemain/tim dan pemantauan turnamen). Tahap *Scope* merumuskan kebutuhan informasi inti—antara lain *KDA*, *kill participation*, *season ranking*, *achievement*, jadwal serta hasil pertandingan. Tahap *Structure* dan *Skeleton* menghasilkan arsitektur informasi dan alur tugas (pencarian, pemilahan, perbandingan). Tahap *Surface* memformulasikan pola visualisasi statistik dan estetikanya. Evaluasi dilakukan melalui uji usability berbasis skenario pada 5 partisipan yang mewakili pelatih/analisis tim; metrik yang dicatat meliputi tingkat keberhasilan tugas, waktu penyelesaian, dan kepuasan pasca-tugas (Likert 1–5). Temuan pelengkap dikumpulkan melalui evaluasi heuristik untuk mengidentifikasi masalah konsistensi, visibilitas status, dan kontrol pengguna [11].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Ekosistem Esports Indonesia

Bentuk dari ekosistem esports sendiri sudah menjadi model bisnis, industri, dan juga media publikasi baru [1], [4]. Dalam ekosistem esports sudah terdiri dari banyak pelaku mulai dari pengembang *video games* esports [12], organisasi, pengada turnamen, sponsor, media dan juga penonton serta *fans* esports itu sendiri. Semua pelaku ini memiliki peran dalam ekosistem terutama dari aspek ekonomi dan terus berevolusi pada masing-masing perannya [7]. Di

Indonesia sendiri pelaku-pelaku tersebut mulai berkembang pesat sejak naiknya pengguna *online video games* di tahun 2015 [4]. Dalam perkembangan esports itu sendiri, terdapat pilar-pilar penting didalam ekosistemnya. Pilar-pilar tersebut tergolong pemangku kepentingan yang membuat pertumbuhan dan perkembangan esports menjadi pesat. Berikut analisa pelaku esports beserta deskripsi tugas dan tingkat kepentingan dalam ekosistem esports [1].

**Tabel 1.** Pelaku esports dalam ekosistem

Pelaku	Deskripsi	Contoh dalam Ekosistem Esports Indonesia	Tingkat Kepentingan
Publishers	Organisasi yang memiliki hak kekayaan intelektual atas games yang dipublikasikan termasuk liga, tim, dan pemain esports.	Garena, Valve, Riot	Sangat Penting
Pengembang Games	Perusahaan yang menciptakan dan mengembangkan game esports	Riot, Moonton, Tencent Games	Sangat Penting
Event Organizer	Perusahaan atau grup yang mengadakan dan mengorganisir acara esports	Revival TV, Mineski	Penting
Liga	Skema kompetitif yang berkelanjutan	MPL, PMPL ID	Sangat penting
Tim Esports	Organisasi wadah atlet esports yang berkompetisi dalam esports	RRQ, Evos Esports, Bigetron Esports	Sangat Penting
One-off Competitions	Kompetisi yang tidak terafiliasi dengan liga.	Piala Presiden Esports	Sedang
Streaming Platform	Perusahaan atau organisasi penyedia media untuk siaran yang dapat disaksikan penonton	Youtube, NimoTV, Twitch	Sangat Penting
Broadcasters	Penyedia layanan siaran	Revival TV, Mineski	Penting
Sponsor	Merek atau perusahaan yang menginvestasikan sumbernya untuk memasarkan dengan menggunakan media ekosistem esports	Samsung, Oppo, Red Bull, Telkomsel, Dunia Games	Sedang
Atlet Esports	Orang yang berpartisipasi sebagai pemain dalam kompetisi esports	Alberttt, R7	Sangat Penting
Federasi atau Asosiasi	Organisasi resmi dari pemerintah yang bertanggung jawab dalam pengembangan esports	PBESI, Iespa	Sedang ke Penting
Manufaktur Alat Elektronik	Perusahaan yang menyediakan dan mengembangkan alat elektronik	Samsung, Asus	Sedang
Talenta atau <i>influencer</i>	Figur terkenal yang berperan sebagai pengaruh untuk penonton dan <i>fans</i> esports	Jess No Limit, Oura	Sedang
Fans	Pengikut, penikmat dan pembeli dalam ekosistem esports.	RRQ Kingdom, Evos Fams	Sangat Penting
Penonton esports	Penonton regular dari kompetisi esports	-	Sangat Penting

Sumber: Finch, 2020., Setiawan 2021

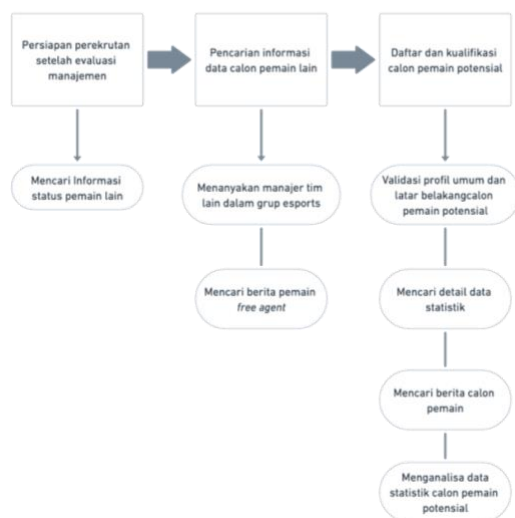
Berdasarkan analisa tabel diatas, terdapat beberapa pelaku yang memiliki tingkat sangat penting dalam ekosistem esports. Mulai dari *publisher* dan pengembang game yang memiliki peran dalam pembuatan spesifikasi game esports [5], [12]. Spesifikasi game esports didesain

dengan kebutuhan *teamwork*, *strategy*, dan *mechanical skills*. Selain itu juga, lawan mainnya bukan *AI (Artificial Intelegents)* atau *Computer Robot*, tetapi manusia asli [5]. Pelaku lain yakni, tim esports dan atlet esports profesional. Tim esports profesional harus ebrada dalam naungan

organisasi resmi yang berbadan hukum, contohnya di Indonesia tim Rex Regum Qeon (RRQ) yang berada dalam naungan grup bisnis Qeon Interaktif. Dalam sebuah tim esports profesional itulah terdapat pemain-pemain atau atlet esports. Mereka adalah perorangan atau sekelompok rekan yang terikat kontak hukum dalam organisasi esports resmi [5]. Sehingga mereka memiliki hak dan kewajiban seperti hak gaji, bonus dan lainnya serta kewajiban untuk memenangkan turnamen. Sumber finansial tim dan pemain esports profesional melalui sponsor, hadiah turnamen, dan juga hak tayang.

### Proses Pencarian Informasi Esports

Dalam proses pencarian informasi dalam ekosistem esports yang dilakukan oleh pelaku esports mengacu pada aktivitas perekrutan pemain esports antar organisasi tim. Kegiatan tersebut disebut *scouting*, yaitu memantau pemain esports dalam laga-laga resmi yang terdata, biasanya dilakukan oleh pelatih. Aktivitas ini dilakukan berkala bisa 1-3 kali dalam 2 musim turnamen. Namun, masalah yang sering dihadapi adalah informasi tersebut tidak didapatkan di media publik, namun melalui rekan pelaku esports lainnya, antara manajemen dengan manajemen tim. Kadang proses tersebut menimbulkan kesan *poaching* atau pembajakan.



**Gambar 1.** Tahapan kualifikasi calon pemain dalam proses perekrutan.

Proses perekrutan pemain terdiri dari 3 tahap, namun pencarian informasi dilakukan adalah tahap kualifikasi pemain menjadi tahap terpenting. Disini peran pelatih dan analis menjadi sorotan karena aktivitas *scouting* dilakukan pada tahap ini. Proses terbagi menjadi 3 tahap, mulai dari munculnya kebutuhan rekrut pemain, menyusun daftar calon pemain

potensial, dan pengecekan informasi seperti statistik dan gaya bermain (*playstyle*). Pada tahap tersebutlah, data informasi esports dicari oleh manajemen, pelatih hingga analis untuk mendapatkan pilihan calon pemain baru yang potensial.

Informasi yang dibutuhkan ada yang bersifat umum seperti profil pemain, seperti nama lengkap dan *nickname*, foto pemain, kewarganegaraan, umur, *role*, status aktif, hingga jumlah capaian kemenangan. Sedangkan informasi yang bersifat spesifik lebih pada skor atau angka performa dalam musim turnamen meliputi jumlah skor dan rata-rata Kill/Death/Assists (K/D/A), skor MVP (*Most Valuable Player*), jumlah pertandingan yang dimainkan, *kill participation* hingga skor *season ranking*. Selain itu juga pelatih atau analis tim esports membutuhkan informasi gaya bermain (*playstyle*) untuk bisa mendapatkan susunan tim yang sesuai dan dinamis.

Berkembangan dan pembaharuan game esports MLBB juga tentu mempengaruhi dari informasi yang dibutuhkan oleh pelatih maupun analis. Temuan kebutuhan tambahan informasi spesifik yang berhubungan dengan game adalah informasi performa melalui tahapan dalam game yakni tahap *early*, *mid* dan *late game*. Tahapan tersebut juga mempengaruhi penilaian kepada calon pemain potensial. Temuan lainnya yang didapat yaitu kebutuhan informasi berupa menggunakan karakter (*hero*) MLBB beserta persentase kemenangannya yang sering digunakan selama musim turnamen. Informasi tersebut digunakan oleh pelatih dan analis tim esports dalam menyusun strategi tim dan mengalahkan strategi saat proses *draft pick ban* lawan di pertandingan.

### Data Informasi Atlet Pemain Esports Profesional

Atlet esports profesional adalah sebuah pekerjaan [5] dengan menggunakan keahlian intelektual, mental dan juga fisik dalam bermain video game esports. Dalam menjalani sebuah profesi tentunya ada syarat, hak dan kewajiban, dalam kaitan ini adalah profesi atlet atau atlet esports profesional. Hak profesi tersebut berupa gaji dalam waktu 1 bulanan atau durasi sesuai kontrak, fasilitas latihan dan juga dukungan dari organisasi untuk kesehatan fisik dan mental. Kewajiban profesi atlet esports adalah bermain dan berlaga semaksimal mungkin untuk mendapatkan kemenangan atau hadiah lainnya seperti *social reward* dari pendukungnya.

Berprofesi sebagai atlet esports profesional harus memiliki kemampuan secara intelektual, fisik (motorik) dan juga mental psikologi dalam bermain sebuah game esports. Kemampuan intelektual, meliputi pengetahuan tentang game esports tersebut seperti kemampuan masing-masing karakter game, *playstyle*, *micro-play*, *macro-play*, serta strategi [13]. Kemampuan fisik atau motorik, dalam dunia *video games* sering disebut dengan *mechanical skills*, yaitu kemampuan atlet menguasai teknik mekanik karakter game. Contoh kemampuan mekanik

seperti refleks, kecepatan tangan, koneksi antara penglihatan dan respon aksi atau akurasi aksi [14], [15]. Kemampuan mental, meliputi visi, manajemen emosi, kontrol atensi, motivasi, manajemen energi, komunikasi serta kepercayaan diri. Aspek-aspek kemampuan secara langsung mempengaruhi performa atlet esports profesional dalam setiap laganya [14]. Aspek-aspek inilah yang akan menjadi faktor performa atlet esports profesional. Setiap individu atlet memiliki level kemampuan yang berbeda-beda tergantung dari formasi, strategi dan tujuan tim esportsnya.

**Tabel 2.** Data Informasi Atlet Pemain Esports Profesional

No.	Jenis Data	Tipe Data	Deskripsi Data	Tingkat Prioritas
1	Nama	Verbal	Nama lengkap beserta dengan <i>In Game Name</i> (Nama Panggilan dalam game).	Tinggi
2	Foto Profil	Gambar	Foto atlet esports profesional terkini	Tinggi
3	Kewarganegaraan	Verbal	Kewarganegaraan atlet	Sedang
4	Tanggal Lahir, Umur	Verbal, Nominal	Tanggal, bulan, dan tahun kelahiran.	Sedang
5	Status	Verbal	Aktif dan tidak aktif sebagai atlet profesional.	Sedang
6	Team	Verbal	Tim dari atlet esports profesional terkait	Sangat Tinggi
7	Role	Verbal	Peran dalam sebuah game esports.	Sangat Tinggi
8	Approx. Total Winning	Nominal	Perkiraan jumlah nilai yang didapat dalam karir atlet esports profesional	Sedang
9	Achievement	Verbal, Ikon	Pencapaian selama karir sebagai atlet esports profesional.	Sangat Tinggi
10	History	Verbal, Tanggal	Riwayat karir atlet esports profesional	Sedang
11	Social Media Links	Ikon	Menghubungkan ke media sosial personal terkait.	Sedang
12	Total Games	Nominal	Total jumlah permainan dalam satu musim laga	Sedang
13	Total Kills	Nominal	Total jumlah skor "Kills" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
14	Avg. Kills	Nominal	Rata-rata skor "Kills" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
15	Total Deaths	Nominal	Total jumlah skor "Deaths" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
16	Avg. Deaths	Nominal	Rata-rata skor "Deaths" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
17	Total Assists	Nominal	Total jumlah skor "Assists" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
18	Avg Assists	Nominal	Rata-rata skor "Assists" dalam game esports di satu musim laga	Sedang
19	Avg. KDA	Nominal	Rata-rata skor "Kill", "Death" dan "Assists" dalam sebuah game esports.	Sangat Tinggi
20	Kill Participation	Nominal	Rata-rata skor partisipasi dalam sebuah pertarungan game esports.	Sangat Tinggi
21	Season Ranking	Ordinal	Tingkatan atlet dalam satu musim laga	Tinggi
22	Last Games	Verbal, Nominal	Statistik atlet esports profesional dalam beberapa pertandingan terakhir	Sedang
23	Last Videos Moment	Verbal, Video	Momen video klip atlet esports profesional dalam beberapa pertandingan terakhir	Tinggi
24	Last Player News	Verbal	Berita terkini atlet esports profesional yang berhubungan dengan laga	Sedang
25	Biografi	Verbal, nominal	Deskripsi berkaitan dengan profil atlet esports profesional terkait	Sedang
26	Score Rank	Nominal	Statistik skor tingkat atlet esports profesional dalam 1 laga musim	Tinggi
27	Galeri Foto	Gambar	Galeri foto atlet esports profesional terkait	Sedang

Tabel diatas merupakan hasil dari observasi lapangan terhadap informasi yang sering muncul pada pertandingan dan setelah pertandingan. Analisa dari data informasi tentang atlet pemain esports profesional mengacu pada 2 aspek yaitu informasi umum dan kemampuan atlet. Informasi umum seperti nama asli dan *in game* atlet, foto profil atlet, kewarganegaraan, biografi, tanggal lahir, tim esports, pencapaian, jumlah hadiah kemenangan, media sosial, sejarah karir atlet, galeri foto atlet hingga status keprofesiannya. Tingkat prioritas dari informasi ini bisa dinilai sedang hingga tinggi karena sifatnya umum yang bisa didapatkan dimedia lainnya. Namun menjadi aspek dasar dari data diri seorang atlet esports profesional terutama dari sisi umur (dari tanggal lahir) yang biasanya di Indonesia mencari umum muda sekitar 16-26 tahun. Hal tersebut berkaitan dengan puncak performa atlet esports. Selain itu juga daftar pencapaian dan perkiraan jumlah hadiah kemenangan menjadi informasi penting perihal nilai kontrak atlet. Hal tersebut penting bagi tim yang ingin membeli atlet tersebut dari tim sebelumnya, apabila pencapaiannya tinggi maka secara kemampuan tentu tinggi juga.

Analisa berikutnya dari data informasi kemampuan atlet esports. Informasi yang didapat dan menjadi penilaian kemampuan dengan prioritas sangat tinggi dari game esports Mobile Legends Bang-bang yaitu berdasarkan peran dalam tim (*role*), jumlah skor dan rata-rata Kill/Death/Assists (K/D/A), *Kill Participation*. Peran dalam tim ini sangat penting untuk mengetahui kemampuan yang dibutuhkan dari tim esports. Didalam game esports Mobile Legends Bang-bang terdapat 5 peran, yaitu *midlane*, *offlane*, *goldlane*, *supportlane*, dan *jungler*. Selain itu, informasi yang bersifat skor dalam pertandingan dijadikan penilaian performa atlet esports dalam 1 pertandingan. Informasi tersebut juga akan mempengaruhi dari penilaian informasi *Score Rank* untuk urutan tingkat atlet dalam perannya dan *Season Ranking* untuk urutan tingkat atlet dalam 1 musim. Tingkatan ini digunakan untuk membandingkan antara atlet-atlet lain dalam 1 laga musim berdasarkan skor-skor penilaian diatas berdasarkan peran dan juga performa di setiap pertandingan.

Informasi pelengkap sebagai data arsip adalah berupa foto dan video dari pertandingan sebelumnya. Foto bisa digunakan oleh khalayak media esports dan juga

pendukungnya. Sedangkan video bisa berisi dengan klip *highlight* dari permainan personal atlet esports profesional. Video klip tersebut bisa menjadi daya tarik tersendiri dan bukti gaya permainannya yang khas sesuai dengan peran yang dipilih atlet esports tersebut.

### **Data Informasi Tim Esports Profesional**

Menjadi tim esports profesional memiliki syarat-syarat wajib tertentu terutama di Indonesia sendiri harus sudah berbadan hukum dan mendapatkan sertifikat dari asosiasi esports Indonesia (PBESI). Karena pendapatan terbesar tim esports profesional adalah *sponsorship* [5] sehingga kebutuhan badan hukum dan sertifikasi tersebut menjadi penting terkait kebutuhan bisnis seperti tim olahraga tradisional lainnya. Terkait *sponsorship* sebelum melakukan kontrak, biasanya pihak calon sponsor membutuhkan informasi tentang tim esports profesional tersebut, sehingga dapat mengetahui nilai dari *sponsorship*.

Penilaian tersebut biasanya diambil dari 2 faktor, pertama adalah pencapaian kemenangan dan jumlah khalayak pendukung tim esports. Kedua hal ini sangat berkaitan erat. Dasarnya khalayak esports menonton pertandingan esports adalah karena senang melihat adanya perilaku agresi antara tim esports dalam laga pertandingan [16]. Meskipun tidak secara langsung melihat atlet esports dalam pertandingan tersebut. Ketika tim esports stabil dalam performa dan mendapatkan kemenangan, jumlah khalayak pendukungnya akan bertambah. Sehingga time sports dapat mempromosikan lebih merek yang bekerja sama dengannya kepada khalayak esports. Ini salah satu jalan investasi bisnis apabila ingin bekerja sama dengan tim esports. Data dalam tim esports penting menyangkut keperluan merek dan investasi bisnis.

Terdapat perbedaan informasi data tim esports profesional dengan atlet esports profesional. Perbedaan terletak pada detail masing-masing atletnya yang diinformasikan lebih pada laga musim terkait. Sesuai dengan batasan perancangan ini, peneliti mendapatkan data informasi tim esports yang memiliki divisi game Mobile Legends Bang-Bang pada laga resmi Mobile Legends Profesional League (MPL). Berdasarkan dari kebutuhan data informasi khalayak esports tentang tim esports profesional, berikut susunan informasi tersebut.

**Tabel 3.** Data Informasi Tim Esports Profesional

No.	Jenis Data	Tipe Data	Deskripsi Data	Tingkat Prioritas
1	Nama Team	Verbal	Nama tim merek esports profesional terkait	Sangat Tinggi
2	Logo Team	Gambar	Logo dari merek tim esports profesional terkait	Sangat Tinggi
3	Location	Verbal	Lokasi utama dari tim esports profesional terkait	Tinggi
4	Region	Verbal	Area cakupan dari tim esports profesional terkait	Tinggi
5	Approx. Total Winnings	Nominal	Jumlah total pendapatan dari laga esports	Tinggi
6	Social Media Links	Ikon, gambar	Menghubungkan ke media sosial tim esports profesional terkait.	Sedang
7	Achievement	verbal, ikon	Pencapaian tim esports profesional terkait.	Sangat Tinggi
8	Recent Matches	Verbal, nominal, ikon, gambar	Skor informasi terkait hasil pertandingan terakhir tim esports profesional	Tinggi
9	Upcoming Matches	Verbal, nominal, ikon, gambar	Informasi terkait pertandingan mendatang tim esports profesional	Tinggi
10	Last News	Gambar, verbal, nominal	Berita terkini tim esports profesional yang berhubungan dengan laga	Tinggi
11	Last Videos	Gambar, video, verbal	Video klip terkini tim esports profesional yang berhubungan dengan laga	Sedang
12	Biografi	Verbal, nominal	Deskripsi berkaitan dengan profil tim esports profesional terkait	Sedang
13	Score Rank	Nominal	Statistik skor tingkat tim esports profesional dalam 1 laga musim	Sedang
14	Galeri Foto	Gambar	Galeri foto tim esports profesional terkait	Sedang
15	Score Match	Nominal, Verbal	Jumlah skor kemenangan/kekalahan pada pertandingan.	Tinggi

**Tabel 4.** Matriks jenis penyajian informasi antarmuka pengguna

No.	Kebutuhan	Jenis Penyajian Informasi						
		Teks	Gambar	Ikon	Grafik	Diagram	Peta	Video
Atlet Esports Profesional	1	Profil atlet esports profesional	v	v	v			
	2	Riwayat performa atlet esports profesional	v		v	v	v	v
	3	Berita terkait atlet esports profesional	v	v				v
	4	Informasi perkiraan nilai valuasi atlet esports profesional	v			v	v	
Tim atau Organisasi Esports Profesional	5	Profil tim esports profesional	v	v	v			
	6	Riwayat performa atlet dalam tim esports profesional	v		v	v	v	v
	7	Berita terkait tim esports profesional	v	v				v
	8	Pencapaian tim esports profesional	v	v	v	v	v	v
Turnamen Esports	9	Profil laga turnamen esports	v	v	v			
	10	Data informasi jadwal musim,	v		v		v	

	<i>playoff</i> , siaran langsung.					
	Berita terkait					
11	pertandingan turnamen esports	v	v	v	v	v

Dari analisis penyajian informasi pada tabel 4 terdapat beberapa temuan meliputi sebagai berikut. Seluruh penyajian membutuhkan teks (verbal dan nominal) sebagai penyajian informasi utama, namun jumlahnya tidak perlu panjang dan banyak. Kebutuhannya lebih pada detail, valid dan singkat. Penyajian informasi berupa gambar yang dimaksud adalah berupa gambar foto dari kebutuhan profil atlet, berita terkait atlet, tim dan turnamen. Ikon atau simbol diperlukan untuk menyajikan informasi pada beberapa kebutuhan, utamanya yang memiliki relevansi terkait tim esports dan game esports yang dipertandingkan. Penyajian informasi berupa grafik dan diagram diterapkan pada kebutuhan riwayat performa yang merupakan representasi dari statistik performa. Video digunakan untuk menyajikan informasi terkait berita. Hal tersebut berkaitan dengan konsumsi media informasi sebelumnya yang banyak menggunakan media sosial (gambar dan video).

**Proses Desain Antarmuka Pengguna Website Arsip**

*Strategy Plane*

1. Target Pengguna: Target pengguna utama tingkat perilaku esports seperti pada tabel 1 dengan tingkat kepentingan tinggi hingga

sangat tinggi, yakni *publisher* dan pengembang game, tim esports dan pemain profesionalnya dan pengelola acara turnamen. Target sekunder yakni pelaku esports maupun tidak yang secara tidak langsung terdampak karena adanya kebutuhan informasi yang tersebut. Contohnya seperti pada tabel 1 meliputi Perusahaan yang ingin menjadi sponsor, fans dan penonton esports.

2. Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan Pengguna: Bagi target pengguna utama tujuan untuk mendapatkan informasi data yang valid dalam proses perekrutan pemain maupun menggali informasi performa tim esports profesional. Data-data tersebut meliputi data informasi tim, pemain dan turnamen, serta tampilan informasi yang relevan dengan statistik terkini berdasarkan terbaru tersebut sesuai dengan tabel 2 dan 3.

*Scope Plane*

1. Spesifikasi Kebutuhan Interaksi Antarmuka Pengguna: Ekspektasi pengguna dan interaksi pada antarmuka pengguna website arsip dan informasi dituntut untuk bisa menyelesaikan tugas-tugas, menggunakan fitur, mengamati konten dan merespon timbal-balik. Susunan tugas-tugas pengguna sebagai berikut.

**Tabel 5.** Kebutuhan Interaksi

No.	Jenis Pengguna	Tugas Interaksi Pengguna
1	Kepala tim esports Pelatih tim esports Analisis tim esports Pengamat umum esports	Mengamati <i>homepage</i> .
		Mencari informasi tentang turnamen MPL ID Season 11
		Mencari informasi tentang data-data pada musim reguler turnamen
		Mencari informasi jadwal turnamen <i>playoff</i>
		Mencari informasi tim esports yang mengikuti MPL ID Season 11, kemudian memilih tim Evos Legends untuk mengamati lebih lanjut tentang tim tersebut
		Mencari informasi pemain esports profesional yang berada pada tim Evos Legends
		Mencari informasi jadwal pertandingan tim Evos Legends dan mengamati informasi detail pada pertandingan tim Evos Legends melawan tim RRQ
		Mencari informasi daftar pemain esports profesional pada laga MPL ID Season 11
		Memilih pemain "Branz" untuk melihat informasi profil serta statistik performa pada MPL ID Season 11

2. Spesifikasi Konten Informasi: Berdasarkan hasil observasi dan analisa kebutuhan data dan penyajian informasi, bagian *scope plane*

ini merancang spesifikasi atribut konten. Berikut susunan konten informasi tersebut.

Tabel 6. Spesifikasi Konten

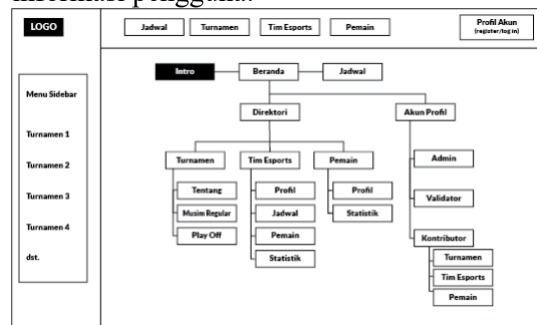
Jenis Konten	Kategori	Komponen	Atribut	
<b>Informasi Verbal</b> (Konten berformat teks. Entri konten dapat dilakukan kontributor menggunakan fitur <i>input</i> seperti <i>form</i> atau <i>text field</i> . Konten dapat digunakan sebagai penghubung menuju bagian lain dalam website jika bersedia akan menjadi bagian dari <i>body text</i> , namun jika tidak terasosiasikan dengan konten lain.)	Turnamen Esports	Profil laga turnamen esports	Nama turnamen Deskripsi turnamen Musim dan tahun turnamen Jadwal turnamen Nominal nilai hadiah	
		Data informasi jadwal musim, <i>playoff</i> , siaran langsung.	Nama Tim Nama pertandingan Tanggal dan jam pertandingan Jumlah Skor	
		Berita terkait pertandingan turnamen esports	Judul Berita	
	Tim Esports Profesional		Profil tim esports profesional	Nama tim esports Nama lokasi tim Nama daerah tim Nominal pendapatan
			Riwayat pemain atau atlet esports dalam tim	Nama pemain esports permusim Nama pertandingan Jadwal pertandingan Nominal skor pertandingan
			Berita terkait tim esports	Judul berita
			Pencapaian tim esports profesional	Nama pencapaian
	Pemain Esports Profesional		Profil pemain esports profesional	Nama pemain asli dan sebutan <i>in-game</i> Nama kewarganegaraan Tanggal Lahir dan nominal umur Status aktif Nama tim Nama <i>Role</i> Nominal pendapatan Nama Pencapaian Nama tim sebelumnya Deskripsi singkat biografi
			Riwayat performa	Nominal skor statistic Nominal <i>Kills, Deaths, Assits, KDA, Kill Participation, Season Ranking.</i> Nominal skor ranking

		Berita terkait pemain	Judul berita
		Informasi Valuasi pemain	Nominal Valuasi (IDR) Nama Pencapaian
Informasi Visual (Konten dapat diunggah oleh pengelola dan kontributor, digunakan untuk memperkuat informasi)	Turnamen Esports	Profil laga turnamen esports	Logo turnamen
		Data informasi jadwal musim, <i>playoff</i> , siaran langsung.	Logo tim esports
		Berita terkait pertandingan turnamen esports	Foto berita
	Tim Esports Profesional	Profil tim esports profesional	Logo tim esports
		Berita terkait tim esports	Foto berita
		Pencapaian tim esports profesional	Logo atau ikon turnamen
	Pemain Esports Profesional	Profil pemain esports profesional	Foto pemain Logo tim pemain
		Riwayat performa	Grafik statistic
		Berita terkait pemain	Foto berita
Playable Content (Konten aktual yang memanfaatkan <i>Embed Code</i> , <i>API Data Pulling</i> )	Turnamen Esports	Berita terkait pertandingan turnamen esports	Video <i>Playstyle</i> pertandingan
	Tim Esports Profesional	Berita terkait tim esports	Video berita
	Pemain Esports Profesional	Riwayat performa	Video <i>Gameplay</i> pertandingan
		Berita terkait pemain	Video berita

### Structure Plane

1. Hirarki Informasi: Tahapan pembuatan hierarki informasi ini adalah untuk memetakan konten informasi yang akan disusun dalam antarmuka pengguna website. Pada gambar 2 hirarki peta bagian-bagian dari website terdiri dari navigasi pada *header* dan *sidebar*, kemudian dimulai dengan halaman utama beranda (*homepage*) yang akan langsung memberikan informasi jadwal dan hasil pertandingan terkini. Pada halaman direktori, menu terbagi menjadi menu turnamen, tim esports, dan atlet pemain profesional dengan masing-masing sub halaman sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna, seperti profil umum dan beberapa

detail sesuai tabel 6 spesifikasi konten informasi pengguna.



**Gambar 2.** Hirarkir Informasi

2. Sistem Navigasi dalam website ini dibagi menjadi dua bagian utama, meliputi menu *header* dengan sistem *click and go* yang

berisi tautan menuju halaman-halaman keseluruhan website dan juga kategori-kategori pada konten website. Sistem ini yang akan menjadi jembatan halaman dan fitur yang disediakan oleh perancang. Navigasi pertama akan menjadi jembatan untuk kategori turnamen per musim sebagai kategori dasar pencarian informasi.

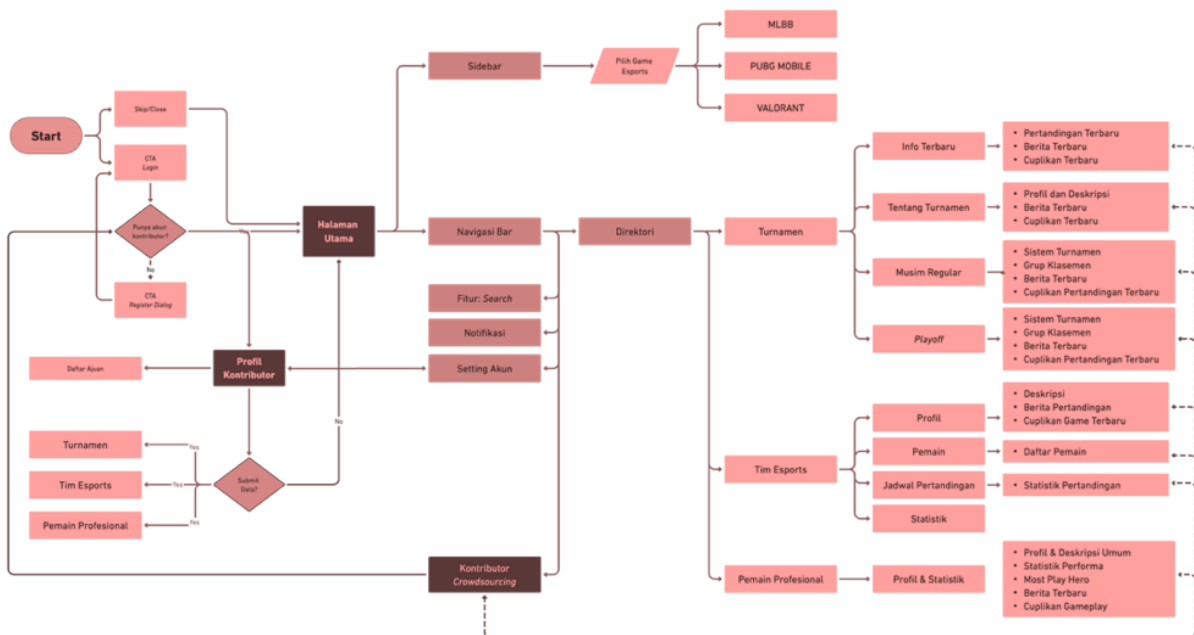
Kemudian navigasi kedua akan menjadi jembatan untuk halaman profil turnamen, tim esports profesional dan juga atlet esports profesional beserta statistik informasinya. Berdasarkan dengan rekomendasi perancangan, penjelasan navigasi dari kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Sistem Navigasi

No.	Kebutuhan	Fitur dan Navigasi
1	Entri konten informasi berupa berita, video cuplikan pertandingan, dan video gaya bermain ( <i>playstyle</i> ) atlet pemain esports profesional	<i>Top Post</i>
2	Beberapa informasi akan memiliki tautan ke halaman lain sebagai penghubung antara konten satu dengan lainnya	<i>Linked Text</i>
3	Pencarian spesifik konten informasi dan penyaring informasi menurut kategori yang diinginkan	<i>Filter dan Search</i>
4	Halaman khusus yang menyajikan daftar tim esports dalam turnamen musim berdasarkan <i>ranking</i> dan atlet pemain esports Indonesia	<i>Directory Page</i>
5	Daftar kategori turnamen musim dalam disetiap halaman website	<i>Sidebar</i>
6	Melihat sekilas informasi hasil pertandingan dalam satu halaman	<i>Match Stats</i>

3. Alur Pengguna: Alur pengguna menjadi salah satu elemen penting dalam tahapan *structure plane* ini untuk memperkuat pengalaman dan antarmuka pengguna dalam mencapai tujuan mereka ketika berselancar di website arsip dan informasi esports Indonesia. Alur ini menggambarkan urutan langkah-langkah yang memungkinkan diambil oleh pengguna dalam berinteraksi,

mulai dari navigasi hingga penyelesaian tugas-tugas yang diinginkan. Melalui alur tugas pengguna, rancangan ini dibuat seintuitif mungkin agar pengguna dapat mencari informasi secara efisien. *User flow* ini akan menjadi landasan untuk dokumentasi perancangan struktur dan navigasi website secara komprehensif.



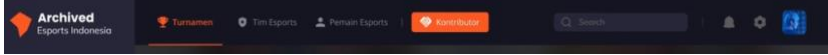

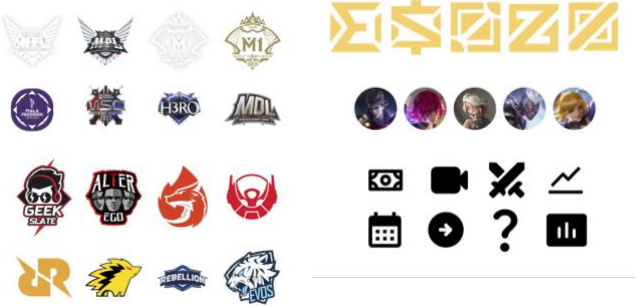
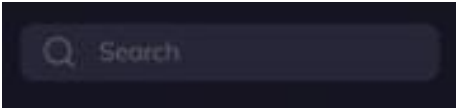
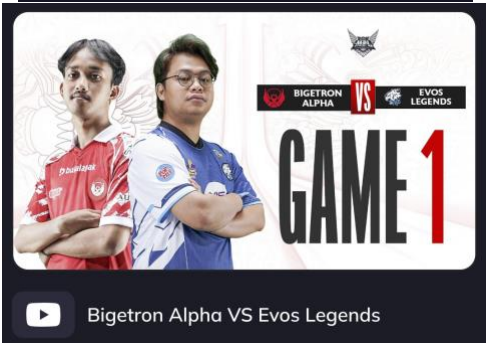


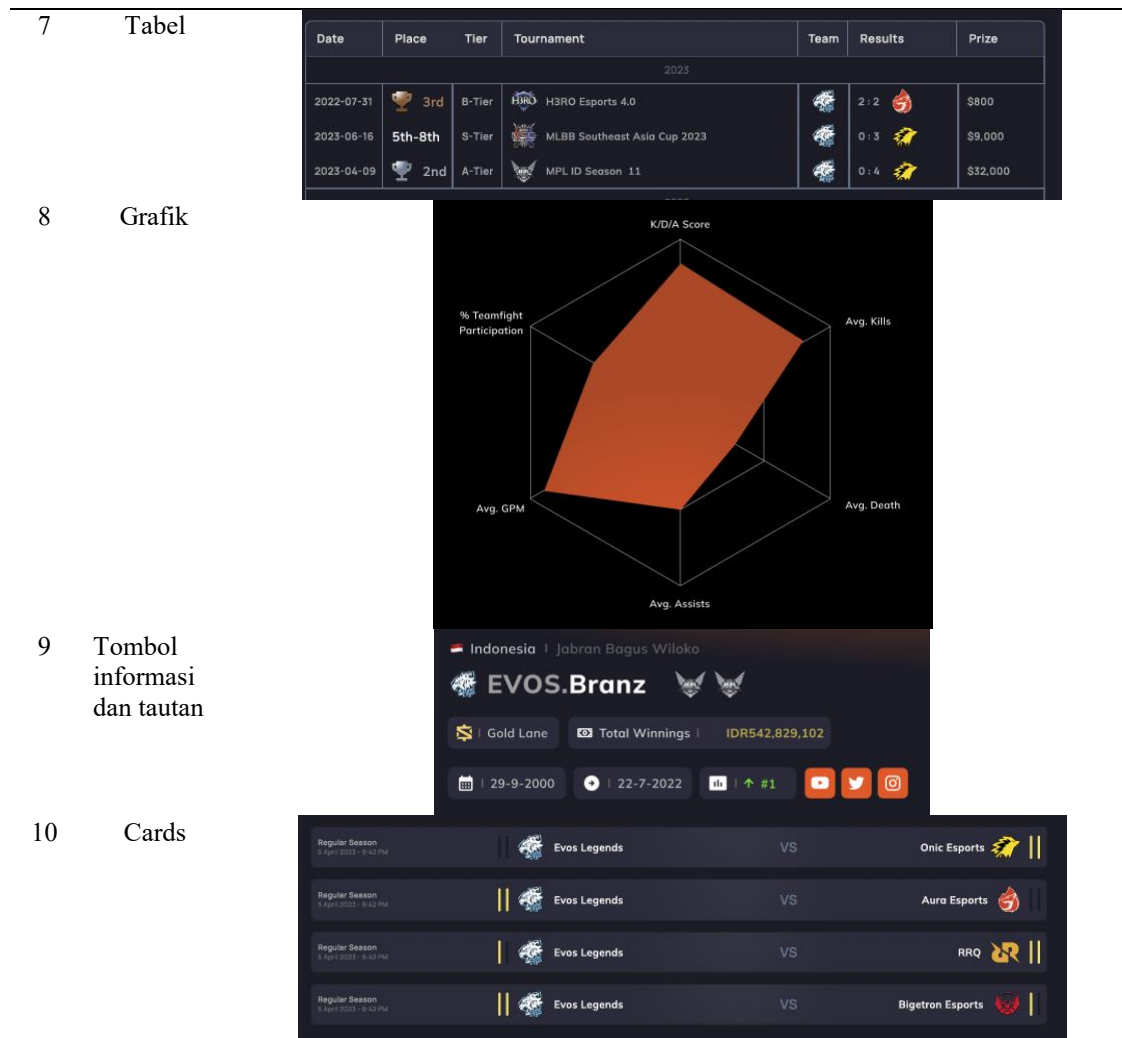
Gambar 3. Alur pengguna

*Skeleton Plane*

1. Rancangan Elemen Grafis Antarmuka Pengguna

**Tabel 8.** Rancangan Elemen Antarmuka Pengguna

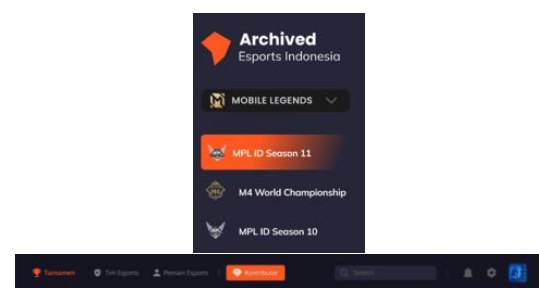
No.	Elemen	Spesifikasi
1	<i>Jenis Font</i>	 <p><b>Mulish</b></p> <p>Design isn't finished until somebody is using it.</p> <p>Thin Light Regular Medium <b>Bold</b> <b>Black</b></p>
2	<i>Warna</i>	 <p>Oranye Vibran #FF5821 255 92 33 Hitam #161622 22 22 34 Abu-abu #272738 39 39 56 Putih #FFFFFF 255 255 255</p>
3	<i>Bahasa</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa Indonesia</li> <li>- Bahasa Inggris (Kalimat dalam game esports, contohnya <i>K/D/A</i>, <i>total kill</i>, <i>role</i> dan lainnya)</li> </ul>
4	<i>Header Navigation</i>	
2	<i>Sidebar Navigation</i>	
3	<i>Ikon</i>	
5	<i>Searching bar</i>	
6	<i>Gambar (foto)</i>	



Rancangan elemen-elemen grafis antarmuka pengguna website meliputi jenis tipografi, warna, dan juga bahasa. Elemen bahasa diambil 2 bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia untuk bagian informasi umum dan Bahasa Inggris khusus berkaitan dengan game esports, seperti *total kill*, *role*, *K/D/A* dan lainnya. Elemen grafis pada tabel 8 lainnya adalah navigasi *header* dan *sidebar*, ikon, *searching bar*, bentuk gambar, grafik statistik, tombol dan tautan, dan *cards*.

- Rancangan Navigasi: Rancangan navigasi website arsip dan informasi ini didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan struktur informasi yang jelas sesuai pada alur syarat struktur konten serta kategorinya (gambar. 2). Navigasi pertama terletak pada bagian kiri halaman dalam bentuk *sidebar* yang berfungsi sebagai menu kategori utama yang mengelompokkan konten berdasarkan turnamen esports. *Sidebar* ini dapat memberikan akses cepat

dan mudah bagi pengguna untuk menjelajahi konten yang relevan dengan kebutuhan pada musim turnamen tertentu. Hal tersebut memungkinkan pengguna untuk memilih langsung musim turnamen tanpa harus mencari melalui banyak halaman.

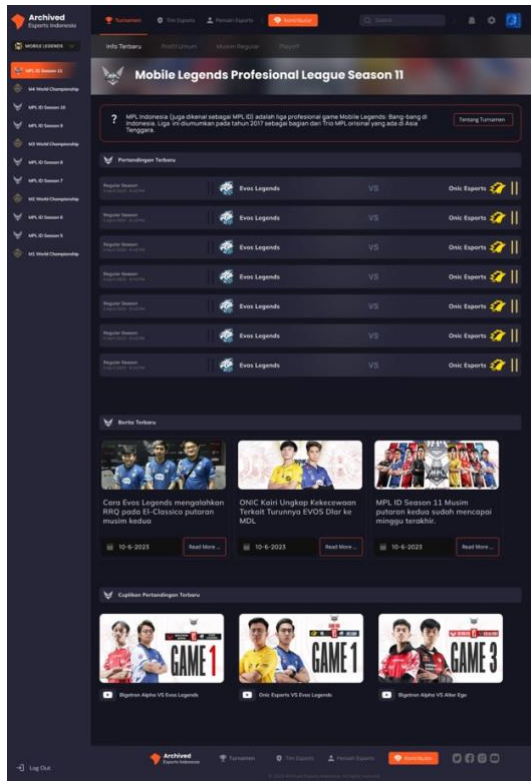


Gambar 4. Desain sistem navigasi

Navigasi kedua terletak pada bagian atas halaman (*header*) dalam bentuk *navigation bar* yang berfungsi sebagai menu utama dalam kategori turnamen, meliputi profil turnamen, tim esports yang mengikuti hingga para atlet esports profesional. Adanya navigasi kedua ini

memberikan pilihan informasi dalam kategori musim turnamen yang dipilih untuk mendapatkan informasi yang dicari pengguna.  
*Surface Plane*

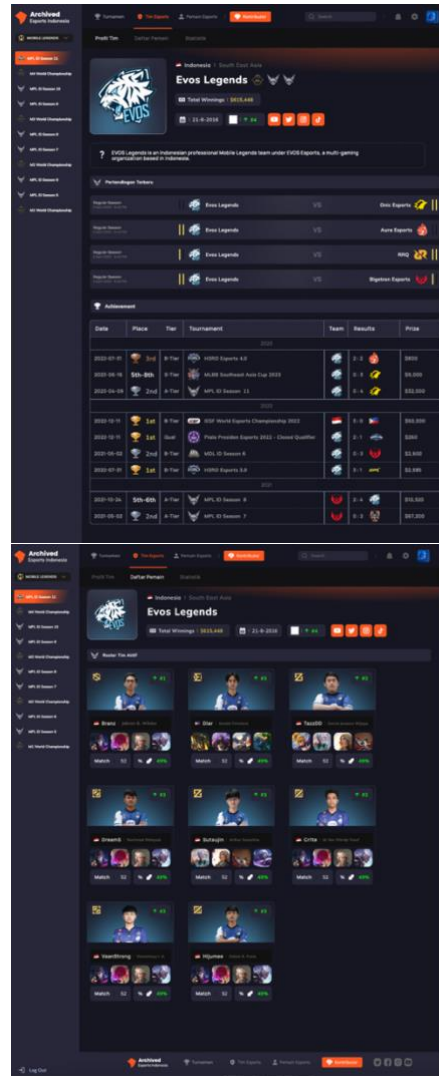
### 1. Halaman Utama



**Gambar 5.** Hasil rancangan halaman utama

Gambar 5 merupakan hasil rancangan utama website arsip dan informasi esports Indonesia. Terdapat 2 sistem navigasi pada bagian kiri untuk navigasi halaman jenis turnamen (utama) dan bagian atas untuk navigasi konten turnamen, pencarian, notifikasi dan setelan umum. Pada halaman utama ini informasi yang paling ditekankan informasi hasil pertandingan terkini, berita esports dan juga video hasil pertandingan terkini.

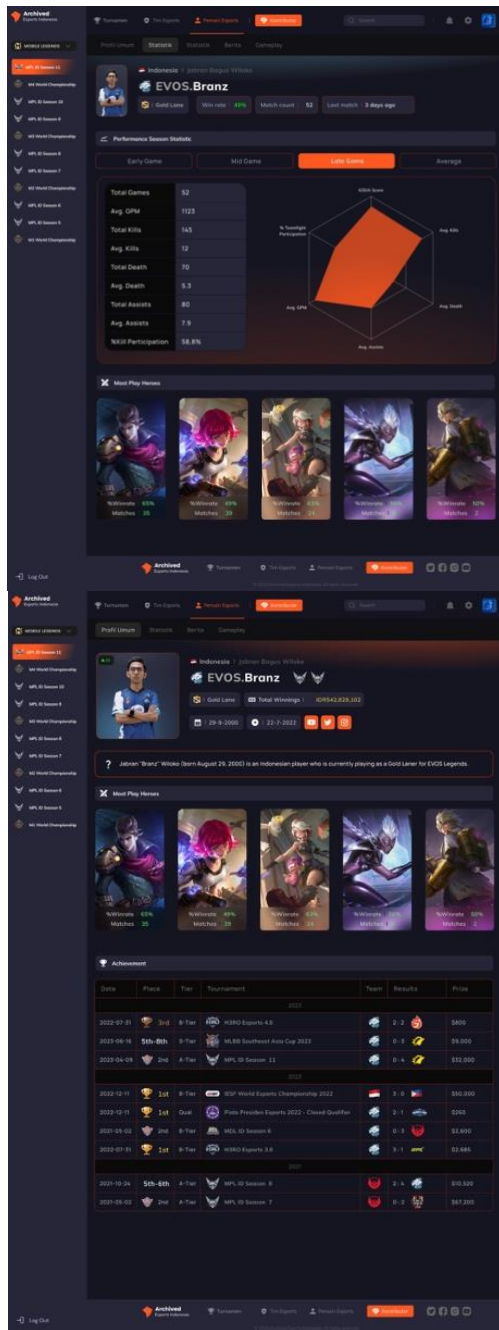
### 2. Halaman Tim Esports Profesional



**Gambar 6.** Hasil rancangan halaman tim esports Profesional

Rancangan halaman tim Esports profesional memiliki penekanan lebih profil umum, hasil pertandingan terkini dan bagian daftar prestasi (*achievement*). Selain itu di halaman selanjutnya terdapat daftar pemain esports profesional tim tersebut yang aktif maupun tidak. Informasi pada daftar pemain tidak detail, hanya profil umum, *role*, dan *hero game* yang aktif digunakan dalam turnamen terkini. Desain halaman tersebut menjadi jalan pintas untuk masuk ke halaman pemain esports profesional.

### 3. Halaman Atlet Pemain Esports Profesional



Gambar 7. Hasil rancangan halaman atlet esports profesional

Desain halaman pemain esports profesional yang berisi konten detail pemain esports, bukan hanya profil umum seperti pada tabel 2 tapi juga ada *hero* aktif pada turnamen terkini berikut dengan statistik selama turnamen. Selain itu sebagai pelengkap terdapat daftar prestasi yang juga menjadi patokan proses perekrutan.

**Uji Usabilitas**

Pedoman metode *heuristic evaluation* disampaikan oleh Nielsen (1994) melalui 10

poin meliputi *Visibility of system status, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and Minimalist design, Help users recognize, diagnose, and recover from errors, dan Help and documentation.* Uji usability prototipe website arsip dan informasi esports Indonesia akan dilakukan secara kualitatif melalui skenario tugas, memilih 5 partisipan yang memiliki karakteristik pengguna website, melakukan tugas uji usability, observasi dan mencatat cara interaksi saat uji berlangsung, kemudian melakukan evaluasi dari wawancara pasca-tes dan yang terakhir analisis dari skenario tugas tersebut.

Tabel 9. Hasil tugas uji usability

Tugas	Estimasi durasi (menit)	R1	R2	R3	R4	R5	Rata-rata (menit)
UP1	1-2	1,5	1	1,5	1	1,5	1,3
UP2	3	1	1,5	1	1	1,5	1,2
UP3	2,5	1,5	1,5	2	0,8	1,1	1,4
UP4	2,5	2	2	1,5	3,5	0,8	2,0
UP5	1-2	1	1	0,3	1,5	1,6	1,1
UP6	1-2	0,5	0,25	0,5	0,3	0,3	0,3
UP7	2,5	0,75	0,5	1	0,5	1	0,8
UP8	3	1,5	0,5	1,3	2	1,8	1,4
UP9	3	1,75	1,5	1,5	1,5	1,5	1,6
UP10	2	1	1	1,2	1,3	1,3	1,1

Tabel 9 merupakan hasil dari rata-rata durasi (menit) partisipan yang mengerjakan tugas uji usability website kedua. Tugas UP1-UP10 merupakan skenario tugas uji usability untuk antarmuka pengguna website. Hasil durasi menunjukkan rata-rata seluruh tugas dikerjakan dibawah dari estimasi yang ditentukan. Hasil durasi setiap tugas di setiap partisipan juga tidak menunjukkan melebihi objektif estimasi waktu yang ditentukan.

**Tabel 10.** Penilaian wawancara pasca uji usabilitas

Responden	W1			W2			W3				W4
	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S4	S1
R1	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5
R2	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4
R3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
R4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3
R5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
<b>Mean</b>	<b>4,4</b>	<b>4,6</b>	<b>4,8</b>	<b>5,0</b>	<b>4,8</b>	<b>4,0</b>	<b>4,4</b>	<b>4,8</b>	<b>4,6</b>	<b>4,4</b>	<b>4,0</b>

Setelah dilakukan uji usabilitas berupa tugas-tugas terukur waktu, wawancara dilakukan dengan pertanyaan meliputi (1) Apakah navigasi sudah memenuhi ekspektasi pengguna?, (2) Apakah informasi disusun dengan logis?, (3) Apakah mudah untuk belajar menggunakan website?, (4) Apa penampilan website sudah membuat nyaman digunakan?, (5) Apa yang kamu sukai dari bagian website?, dan Apa yang tidak kamu sukai dari bagian website?. Hasil

menunjukkan dominan range antara 4,0-5,0 yang menandakan setuju dan sangat setuju akan kelayakan pada hasil rancangan website arsip dan informasi esports Indonesia. Hasil pasca-tes uji lainnya meliputi “Pengguna dapat mengulang kembali langkah dengan mudah”, “Cepat mencari informasi di website”, “Informatif dan konsistensi desain website”, dan “Navigasi sidebar sedikit mengganggu”.

**Tabel 11.** Evaluasi Heuristik

No.	Heuristic Principle	Kelebihan	Kelemahan	Rekomendasi
1	Visibility of system status	Indikator pada klasemen membantu sorotan untuk tim yang dicari.	Perlu adanya keterangan tanggal update dari data informasi tersebut.	Penambahan keterangan tanggal, namun struktur hirarkir paling kecil.
2	Match between system and the real world	Sangat relevan dengan game esports MLBB yang diinformasikan, mulai dari ikon, statistik dan gambar.	-	-
3	User control and freedom	<i>Click and go</i> antar tautan dalam satu website.	Perlu ada navigasi tambahan untuk beberapa informasi	Penambahan <i>shortcut</i> meskipun dalam satu halaman
4	Consistency and standards	Desain antarmuka sudah konsisten mulai dari warna dan susunan informasi	-	-
5	Error Prevention		Skenario interaksi yang error belum disediakan semisal kesulitan untuk keluar dari hal error tersebut.	Penambahan indikator <i>error</i> pada formulir.
6	Recognition rather than recall	Penyajian statistik performa dan perbandingan yang informatif dan jelas. <i>Tootip</i> membantu pada ikon-ikon yang kurang familiar.	Cuplikan berita masih bingung apakah itu hanya tautan atau bisa melihat berita di website	-
7	Flexibility and efficiency of use	Fungsi fitur tahapan game pada statistik ( <i>early, mid, late game</i> ) Fungsi fitur pembanding yang membantu	Perlu ada navigasi tambahan untuk beberapa informasi	Penambahan <i>shortcut</i> meskipun dalam satu halaman

8	<b>Aesthetic and minimalist design</b>	Penampilan website tidak banyak distraksi, visualisasi juga memudahkan.	Perlu pembeda antara <i>homepage</i> dengan halaman direktori lainnya.	Penambahan informasi sebagai sorotan utama.
9	<b>Help user recognize, diagnose, and recover from error</b>	<i>Tootip</i> membantu pada ikon-ikon yang kurang familiar.	Skenario interaksi yang error belum disediakan semisal kesulitan untuk keluar dari hal error tersebut.	Penambahan indikator <i>error</i> pada formulir.
10	<b>Help and documentation</b>	-	Tersedia <i>help</i> atau <i>FAQ</i> untuk pengguna baru.	Penambahan fitur <i>Intro Wizard</i> untuk tutorial.

Evaluasi penilaian dominan pengerjaan tugas interaksi antarmuka pengguna website dibawah rata-rata dari waktu yang ditentukan sesuai tabel 9. Hal ini menunjukkan kelayakan pada putusan perancangan website arsip informasi esports Indonesia yang menggunakan metode “*five planes*” [10]. Selain itu juga, berdasarkan prinsip *heuristic evaluation* [11], peneliti mendapati pada uji usability kedua 9 prinsip yang memiliki kelebihan, selain bagian “*Help and documentation*”. Kelebihan hasil rancangan pada bagian website direktori yang informatif, pemilihan ikon, gambar dan visual yang sangat relevan dengan ekosistem esports (studi kasus game MLBB). Kekurangan utama pada bagian bantuan yang memang belum menjadi batasan utama perancangan ini. Selain itu pada bagian navigasi *sidebar* yang tidak perlu ditampilkan apabila sudah diklik oleh pengguna. Berdasarkan evaluasi diatas, hasil rancangan antarmuka pengguna website arsip dan informasi esports Indonesia termasuk layak dalam putusan perancangannya, mulai dari aspek abstrak seperti tujuan penggunaan website, batasan-batasan pengguna, struktur informasi dan alur pengguna.

#### 4. PENUTUP

##### Kesimpulan

Studi ini berhasil mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan informasi pengguna dalam pengembangan antarmuka website arsip dan informasi *esports* Indonesia, berfokus pada proses pencarian informasi untuk perekrutan pemain profesional yang seringkali tidak transparan. Temuan utama menunjukkan bahwa pengguna sangat membutuhkan data spesifik seperti statistik performa turnamen berkala, performa pertandingan berdasarkan tahapan *game (early, mid, dan late game)*, serta gaya bermain pemain profesional dalam

satu turnamen. Selain itu, penelitian ini juga menguraikan hierarki sumber informasi di kalangan praktisi *esports* dan melakukan analisis presentasi informasi untuk melengkapi rancangan antarmuka pengguna.

Perancangan website arsip dan informasi *esports* ini menerapkan metode *The Five Plane (Strategy, Scope, Structure, Skeleton, dan Surface)*, dengan target pengguna utama adalah *publisher*, pengembang *game*, tim dan pemain profesional, serta penyelenggara turnamen. Rancangan website menyediakan data valid untuk proses rekrutmen pemain dan evaluasi performa tim, mencakup profil tim, pemain, dan turnamen dengan statistik terkini. Hasil pengujian usability menggunakan evaluasi heuristik Nielsen menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna ini layak, terutama dalam aspek navigasi yang jelas, visualisasi relevan, dan penyajian yang informatif.

##### Saran

Studi ini mengidentifikasi beberapa area untuk perbaikan, seperti penambahan keterangan tanggal *update* data, *shortcut* navigasi tambahan dalam satu halaman, dan fitur bantuan atau *FAQ* yang lebih komprehensif. Kekurangan pada bagian bantuan memang belum menjadi batasan utama pengembangan ini, dan adanya masukan untuk menyembunyikan navigasi *sidebar* setelah diklik dapat meningkatkan efisiensi. Secara keseluruhan, rancangan antarmuka pengguna ini dinilai baik dari aspek abstrak hingga konkret, memberikan fondasi yang kuat untuk pengembangan situs web arsip informasi *esports* di Indonesia.

## 5. REFERENSI

- [1] D. J. Finch, N. O'Reilly, G. Abeza, B. Clark, and D. Legg, *Implications and Impacts of eSports on Business and Society*. IGI Global, 2020. doi: 10.4018/978-1-7998-1538-9.
- [2] Stephanie Davis, Rohit Sipahimalani, Florian Hoppe, and Weisheng Lee, "e-Conomy SEA 2019: Swipe up and to the right: Southeast Asia's \$100 billion internet economy," 2019.
- [3] Newzoo, "Newzoo Global Mobile Market Report 2019," 2019.
- [4] Ricky Setiawan Prasetyo, *Esports di Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama, 2021.
- [5] William. Collis, *Book of Esports: the Definitive Guide to Competitive Video Games*. RosettaBooks, 2020.
- [6] Vero and Decision Lab, "Jumlah Pemain Esports di Indonesia tahun 2022," 2022.
- [7] J. A. Carrillo Vera and J. M. Aguado Terrón, "The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business," *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, vol. 11, no. 1, pp. 3–22, Apr. 2019, doi: 10.1386/cjcs.11.1.3\_1.
- [8] G. Freeman and D. Y. Wohn, "Social Support in eSports," in *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, New York, NY, USA: ACM, Oct. 2017, pp. 435–447. doi: 10.1145/3116595.3116635.
- [9] A. V. . Carron and M. A. . Eys, *Group dynamics in sport*. Fitness Information Technology, 2012.
- [10] J. James. Garrett, *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders, 2011.
- [11] J. Nielsen, "Enhancing the explanatory power of usability heuristics," in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, NY, USA: ACM, Apr. 1994, pp. 152–158. doi: 10.1145/191666.191729.
- [12] Roland. Li, *Good luck have fun : the rise of eSports*. Skyhorse Publishing, 2017.
- [13] B. Sabtan, S. Cao, and N. Paul, "Current practice and challenges in coaching Esports players: An interview study with league of legends professional team coaches," *Entertain Comput*, vol. 42, p. 100481, May 2022, doi: 10.1016/j.entcom.2022.100481.
- [14] D. Himmelstein, Y. Liu, and J. L. Shapiro, "An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players," *Int J Gaming Comput Mediat Simul*, vol. 9, no. 2, pp. 1–21, Apr. 2017, doi: 10.4018/IJGCMS.2017040101.
- [15] A. L. Martin-Niedecken and A. Schättin, "Let the Body'n'Brain Games Begin: Toward Innovative Training Approaches in eSports Athletes," *Front Psychol*, vol. 11, Feb. 2020, doi: 10.3389/fpsyg.2020.00138.
- [16] J. Hamari and M. Sjöblom, "What is eSports and why do people watch it?," *Internet Research*, vol. 27, no. 2, pp. 211–232, Apr. 2017, doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085.