

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perindustrian game saat ini berkembang pesat di Indonesia, terutama *game* berbasis *online*. Di beberapa negara game sudah menjadi salah satu aspek penyumbang keuntungan terbesar negara. *Game* memiliki banyak penggemar dari semua kalangan dari anak – anak sampai orang dewasa. Salah satu *genre game* yang banyak diminati adalah *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dan merupakan *genre game* yang memiliki banyak turnamen di tingkat internasional, nasional, maupun daerah termasuk Indonesia. *Mobile legends* merupakan salah satu game *MOBA* dengan pemain terbanyak yang dapat dimainkan di perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android dan iOS.

Banyaknya jumlah pemain di Indonesia tidak diimbangi dengan jumlah portal web yang menjadi wadah bagi para pemain *mobile legends* untuk saling berinteraksi dan bertukar pikiran. Untuk saat ini masih sedikit portal web berbahasa Indonesia yang menjadi wadah bagi pemain *mobile legends* di Indonesia. Dengan ini diperlukan adanya sistem yang dapat mewadahi para pemain *mobile legends* agar dapat memudahkan para pemain berinteraksi dengan pemain lain dan bertukar informasi.

Hal ini yang menarik peneliti untuk mengangkat judul “Portal Komunitas untuk Pemain *Mobile Legends* Berbasis Web”. Aplikasi ini merupakan web portal untuk mempermudah para pemain *mobile legends* dalam mendapatkan informasi tentang *update* terbaru, mencari turnamen, mendapat teman baru, berdiskusi dan saling berinteraksi antar pemain.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis bisa merumuskan permasalahan yang ada yaitu:

1. Bagaimana cara mempermudah pemain *mobile legends* mencari turnamen yang akan berlangsung.
2. Bagaimana cara pemain *mobile legends* melakukan diskusi dan saling berinteraksi.
3. Bagaimana cara pemain *mobile legends* mendapat informasi terbaru.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada Latar Belakang dan Rumusan Masalah agar penulis lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang di maksud, dalam penulisan laporan ini penulis membatasi pada ruang lingkup yaitu fitur dari aplikasi yang akan dibangun seperti pertemanan, *chat*, berdiskusi, mengumumkan turnamen, dan map lokasi daerah asal member.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari aplikasi Portal Komunitas untuk Pemain Mobile Legends Berbasis Web yang dibuat ini adalah :

1. Mempermudah pemain mobile legends mencari turnamen *non-official* (turnamen yang tidak diselenggarakan oleh pihak *developer game* mobile legends).
2. Mempermudah pemain mobile legends berdiskusi dan saling berinteraksi antar pemain menggunakan fitur *chat* dan mencari teman di menu *member* yang memiliki fitur map.
3. Mempermudah pemain mobile legends mendapat informasi terbaru tentang *update* terbaru dan tips dari pemain lainnya.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah :

1. Memberikan tempat bagi para pemain mobile legends untuk mencari turnamen yang akan diadakan.
2. Memberikan tempat bagi para pemain mobile legends untuk berdiskusi dan saling berinteraksi.
3. Memberikan tempat bagi para pemain mobile legends untuk mendapat informasi terbaru tentang *update* terbaru dan tips dari pemain lainnya.