

ABSTRAK

Kompetisi olahraga elektronik atau yang dikenal dengan *esport* di Kota Surabaya berkembang sangat pesat, terbukti dengan munculnya banyak tim *esport* dari Surabaya yang mengikuti turnamen di kancah nasional dan internasional. Di Surabaya sudah ada organisasi yang mendukung untuk hal-hal yang berkaitan dengan kompetisi *Esports*. *Esport* Indonesia (ESI) Surabaya adalah sebuah organisasi persatuan bagi atlet *esport* khususnya di daerah Surabaya. ESI Surabaya saat ini memiliki aktivitas untuk mengembangkan potensi atlet-atlet di Surabaya. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi tersebut adalah bekerja sama dengan *event organizer* di Surabaya untuk mengelola suatu turnamen dimana atlet bisa menunjukkan skill pada game yang dikuasainya. Manajemen turnamen *esport* di Surabaya saat ini masih menggunakan cara seperti mendaftar turnamen melalui *contact person* Whatsapp, pemberitahuan informasi turnamen tersebut di share berupa gambar di grup Whatsapp. Selain itu melakukan pengelolaan dengan cara tersebut memungkinkan terjadinya penipuan turnamen. Maka dari itu pembuatan aplikasi manajemen turnamen *esport* Surabaya sangat membantu aktivitas ESI Surabaya. Aplikasi manajemen turnamen *esport* Surabaya berbasis web merupakan aplikasi dimana kita dapat mengelola suatu turnamen *esport*. Aplikasi ini memiliki fitur untuk pembuatan turnamen, pembuatan bracket, dan memfasilitasi ESI Surabaya untuk bekerja sama dengan *sponsorship*. Setelah aplikasi ini di implementasikan dan diuji dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan hasil pada aspek kualitas pragmatis yang mencapai nilai 1,106 diatas nilai 0,8 yang berarti memiliki evaluasi yang positif dan aspek kualitas hedonis yang mencapai nilai 0,886 diatas nilai 0,8 berarti evaluasi dengan nilai positif

Kata Kunci: Aplikasi web, Esi Surabaya, *Esport*, Turnamen *Esport*, Sistem Manajemen Turnamen.

ABSTRACT

Electronic sports competition or known as esports in the city of Surabaya is growing very rapidly, as evidenced by the emergence of many esports teams from Surabaya who take part in tournaments on the national and international levels. In Surabaya there is already an organization that supports matters related to Esports competitions. Esport Indonesia (ESI) Surabaya is a united organization for esports athletes, especially in the Surabaya area. ESI Surabaya currently has activities to develop the potential of athletes in Surabaya. One way to develop this potential is to work with event organizers in Surabaya to manage an event where athletes can show their skills in the games they master. The management of the esports tournament in Surabaya is currently still using methods such as registrasing for the tournament via the Whatsapp contact person, notification of the tournament information is shared in the form of an image on the Whatsapp group. In addition, managing in this way allows tournament fraud to occur. Therefore the creation of an esports tournament management application in Surabaya is very helpful for ESI Surabaya activities. The web-based Surabaya esports tournament management application is an application where we can manage an esports tournament. This application has features for creating tournaments, creating brackets, and facilitating ESI Surabaya to work with sponsorships. After this application was implemented and tested using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, the results were obtained on the pragmatic quality aspect which reached a value of 1.106 above the value of 0.8 which means it has a positive evaluation and the hedonic quality aspect which achieves a value of 0.886 above the value of 0.8 means evaluation with a positive value

Keywords: Esi Surabaya, Esport, Esport Tournament, Tournament management system, Web application