

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital sangatlah cepat setelah hadirnya internet, dan pengguna internet terus meningkat dari tahun ke tahun. 6% dari alasan utama dalam menggunakan internet adalah untuk bermain game. Konsumen tidak lagi hanya mengandalkan PC atau konsol untuk bermain game. Mereka juga telah terbiasa untuk menggunakan smartphone atau tablet untuk bermain game. Dengan berkembangnya game, munculah e-sport. E-sport merupakan permainan video game yang kompetitif dimana para pemain biasanya berada dalam sebuah tim atau organisasi yang saling berkompetisi dalam suatu liga atau turnamen. Di Indonesia *e-sport* sudah cukup berkembang, ini dibuktikan dengan diakuinya Indonesia *e-sport Association* sebagai organisasi *e-sport* Indonesia oleh Kemenpora tahun 2014. Salah satu game yang paling dinikmati di Indonesia adalah *mobile legends*. *Mobile legends* merupakan salah satu game yang dipertandingkan di Sea Games 2019 dengan puncak penonton online mencapai 280 ribu. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan, oleh karena itu kebutuhan akan pentingnya informasi seputar *e-sport* khususnya pada game *mobile legends* merupakan latar belakang dari penelitian ini. Perancangan aplikasi ini akan menggunakan metode *prototyping*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi website yang dapat membantu memberikan informasi seputar *e-sport* pada game *mobile legends* seperti informasi data player, data team, pertandingan, turnamen, dan berita.

**Kata Kunci:** Website, Prototyping, E-Sport