

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, layanan *streaming* telah menjadi sarana populer bagi pengguna untuk menyaksikan orang lain bermain *game*. *Platform* seperti YouTube dan Nimo TV memfasilitasi partisipasi dalam media *online* dan komunikasi antara pembuat konten dan pengguna. Meskipun Nimo TV pernah menjadi pilihan utama para pemain *game* dalam melakukan *streaming*, namun perubahan fokus *platform* ini telah mendorong para pemain *game* untuk mencari alternatif lain.

Melalui analisis yang telah dilakukan, penelitian ini mengenali kebutuhan para *game streamer* dan penonton. *Platform streaming game* yang diusulkan, GOBLIVE, kemudian dirancang dengan memperhatikan fitur-fitur seperti *live streaming*, interaksi *real-time*, sistem monetisasi, dan kemampuan untuk menonton berbagai jenis *game*. Setelah perancangan, *platform* ini diimplementasikan dan diuji, melibatkan pengguna *beta* untuk mendapatkan *feedback*.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* GOBLIVE berhasil mencapai tujuannya sebagai wadah bagi para *content creator* dan penggemar *game*. Sebagian besar responden (90,22%) sangat setuju bahwa GOBLIVE efektif sebagai *platform* untuk mereka. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan potensi dan manfaat dari pengembangan *platform* berbasis web yang dikhususkan untuk *streaming game*, memenuhi kebutuhan dan harapan para pemain *game* serta penggemarnya.

Kata kunci: *Website, Streaming*