

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi *game online* juga semakin berkembang karena merupakan hasil dari teknologi yang semakin maju. Kemajuan yang dapat dirasakan adalah salah satunya dari segi ekonomi. Banyak orang yang memiliki keahlian dalam teknologi memanfaatkan hal ini dengan menyediakan fitur *shop* sebagai tempat transaksi jual beli (Muhammad Radhi Aulia, 2021).

Perkembangan *game online* saat ini sudah sangat pesat di kalangan masyarakat. Melihat banyaknya pengguna *game online* tersebut, memberikan banyak peluang salah satunya proses transaksi jual beli *item game online* yang sekarang sudah lebih sering dilakukan melalui *ecommerce* (Alibasa, 2023).

Keberadaan *e-sport* meningkatkan minat semua kalangan usia untuk bermain *game online*, mulai dari *gamers*, media, maupun perusahaan besar yang tidak bergerak di bidang *e-sport* juga menjadikan *game* sebagai olahraga elektronik di berbagai negara, pada fitur turnamen membuat *game* semakin menantang, minat yang tinggi di *game* membuatnya menjadi bisnis (Muhammad A, 2023).

Penjualan *top up game* secara *online* telah menjadi *trend* yang sangat populer, dan perkembangannya setiap hari semakin cepat. Hal tersebut memiliki pengaruh pada perilaku konsumen yang menginginkan informasi yang cepat dan akurat. Namun, masih ada kekurangan dalam layanan yang saat ini tersedia. Beberapa dari mereka mungkin tidak menyediakan pilihan yang memadai,

sementara yang lain mungkin kurang dalam hal keamanan transaksi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah sistem penjualan *top up game* yang dapat mengatasi kekurangan tersebut dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Toko Takapedia merupakan platform *top up game* yang saat ini ramai dibicarakan oleh para pengguna *game* khususnya *game Mobile Legends*. Takapedia dikenal dengan harganya yang murah dan pelayanan yang sangat ramah, selain itu mereka juga menyediakan layanan *game* yang sangat banyak. Namun toko Takapedia masih mempunyai kekurangan dalam hal transaksi.

Sistem penjualan pada toko Takapedia masih menggunakan sistem manual, *user* melakukan pembelian melalui *website* dan nanti diproses oleh pihak Takapedia dengan cara manual memasukkan nominal *voucher*. Maka dari itu penulis disini akan melakukan atau mengembangkan sistem penjualan *top up game* berbasis *web*, dengan cara itu transaksi akan lebih mudah karena tidak mengisi satu-persatu pesanan dengan manual. Penulis akan memfokuskan sistem pada proses transaksi ke server untuk mempercepat proses transaksi. Penjualan Takapedia menggunakan sistem lama yaitu masih secara manual memiliki perbedaan nantinya dengan sistem yang penulis buat, kita memfokuskan untuk mempermudah pengguna *game*, mempercepat dan menghemat waktu, karena proses transaksi menggunakan sistem manual itu sangat lama bahkan jika ada event bisa 1 sampai 2 hari. Penulis memahami pentingnya kemudahan dan kecepatan dalam permainan, oleh karena itu, sistem kami dirancang untuk memberikan transaksi yang cepat dan tanpa hambatan, memungkinkan Anda

untuk kembali ke permainan dalam waktu singkat.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan internet dan perangkat *mobile* telah meningkat secara signifikan. Banyak pemain *game* kini beralih ke *game* berbasis *mobile* dan *online*, yang memerlukan *top up* untuk membeli item dalam *game*, mempercepat kemajuan, atau meningkatkan pengalaman bermain. Sistem penjualan *top up game* berbasis web menjadi solusi yang praktis untuk memenuhi kebutuhan ini.

Penjualan *top up game online* dalam memasarkan produknya menggunakan sistem *online*, pada umumnya proses penjualan konsumen harus mempunyai jaringan *internet* dan *ponsel* atau pun yang lainnya untuk bisa mengakses *web top up* tersebut.

E-Commerce atau toko *online* merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Konsep *online shopping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja konvensional. Oleh karena itu penulis mengusulkan untuk membuat sistem informasi *website* toko *online* dimana pembeli bisa memesan dan membeli produk yang ditawarkan.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis akan mengembangkan sebuah *website top up online* yang bisa memudahkan banyak pihak, baik penjual, maupun pembeli. Penulis berusaha mengimplementasikan sistem tersebut dalam bentuk tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana mengembangkan sistem penjualan *top up game* berbasis web yang dapat menyediakan aksesibilitas yang mudah bagi para pemain *game*?

1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem akan fokus pada penjualan *top up* untuk *game-game* populer.
- b. Pembayaran akan dilakukan melalui metode *online* yang telah tersedia, seperti *E-Wallet (DANA, OVO, Gopay, Shopeepay)*, *QRIS*, dan *Bank*.
- c. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi produk, dengan fasilitas pemesanan dan konfirmasi pembayaran.

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Bagi Masyarakat atau Pengguna

Mempermudah masyarakat khususnya kalangan anak muda untuk melakukan pembelian *voucher game* atau *top up game mobile* di pc maupun ponsel seluler. Meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi penjualan *top up game*, Memberikan kontribusi pada perkembangan industri *game* secara keseluruhan. *Website* dirancang juga mampu melayani transaksi penjualan secara otomatis, untuk mempermudah pelanggan dan menghemat waktu.

1.4.2 Bagi Pelanggan

Mengoptimalkan proses transaksi penjualan *top up game*, mulai dari pemilihan produk hingga penyelesaian pembayaran, sehingga meminimalkan hambatan dan meningkatkan efisiensi.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Manfaat Bagi Masyarakat

Dengan adanya sistem penjualan *top up game* berbasis web, masyarakat akan mendapatkan kemudahan akses untuk memperoleh mata uang virtual, item, atau poin penting dalam permainan. Mereka dapat melakukan pembelian kapan saja dan dari mana saja, asalkan terhubung dengan internet.

1.5.2 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Topik yang menarik dan relevan seperti pengembangan sistem *game* berbasis web dapat menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa untuk bergabung dengan program studi di kampus. Ini dapat meningkatkan jumlah pendaftar dan reputasi kampus di mata masyarakat.

1.5.3 Manfaat Bagi Penulis

Sistem penjualan *top up game* berbasis web membantu memfasilitasi transaksi antara pengguna dan penyedia layanan *game*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melakukan pembelian *top up* atau item *game*. Selain itu agar bisa menunjang tugas akhir penulis di STMIK AMIKOM Surakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Observasi terhadap layanan penjualan *top up game* yang sudah ada, serta wawancara dengan pengguna *game* atau *gamer*.

1.6.1 Metode Observasi

Pengamatan yang dilakukan di toko atau *website top up game online* yaitu mengamati tentang bagaimana proses penjualan di toko tersebut, serta kendala yang dialami dalam proses penjualannya, sehingga mendapatkan data yang dibutuhkan secara akurat. Karena proses jual beli masih dilakukan secara manual meskipun secara *online*, maka dari itu dibuatkan sistem penjualan dan pembelian berbasis *website* untuk mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan bertanya langsung kepada *owner* atau pemilik Takapedia *Store*. Penulis mengajukan pertanyaan kepada Sdri. Mustika Ningsih.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Studi pustaka adalah segala hal upaya yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh dan menghimpun segala informasi tertulis yang relevan dengan masalah yang teliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, serta dari sumber sumber tertulis lainya baik cetak maupun elektronik.

1.7 Teori Yang Digunakan

Sistem penjualan *top up game* berbasis web dapat mempertimbangkan berbagai teori dan konsep yang relevan untuk mendukung penelitian. Berikut beberapa teori yang digunakan.

1.7.1 Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18), Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, hardware, dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam organisasi.

Memahami bagaimana informasi diproses dalam suatu sistem, termasuk input, pemrosesan, dan *output*. Ini membantu Anda merancang sistem penjualan yang efisien dan terstruktur.

1.7.2 E-Commerce

Menurut (Yacub & Mustajab, 2020), *E-Commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau internet. Jadi pengertian *E-Commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Mengenai konsep dan praktik perdagangan elektronik, termasuk strategi penjualan *online*, manajemen transaksi, dan keamanan transaksi *online*.

1.7.3 Model Bisnis *E-Commerce*

Ada beberapa model bisnis *E-Commerce* yang bisa diterapkan pada penjualan *top up game*, seperti model penjualan langsung (*direct sales*), langganan (*subscription*), atau pemasaran afiliasi (*affiliate marketing*).

Ada empat klasifikasi *E-Commerce* menurut pola interaksi atau transaksi yaitu (Wong, 2013):

1) *Consumer-to-Business* (C2B)

Model *E-Commerce* dimana individu menggunakan internet untuk menjual produk atau jasa kepada perusahaan atau individu, atau untuk mencari penjual atas produk atau jasa yang diperlukannya.

2) *Business-to-Consumer* (B2C)

Transaksi *E-Commerce* terjadi antara perusahaan/bisnis dengan konsumen individual.

3) *Business-to-Business* (B2B)

Transaksi *E-Commerce* yang dapat terjadi antara dua organisasi diantara aktivitas lainnya, yang meliputi pembelian, pengadaan, pengendalian inventory, penjualan, pembayaran, pelayanan, serta dukungan.

4) *Peer-to-Peer* (P2P)

Transaksi *E-Commerce* yang mencakup transaksi antara beberapa atau lebih konsumen. Pertukaran tersebut dapat meliputi keterlibatan 3 bagian konsumen.

1.7.4 Pasar dan Permintaan

Penjualan *top up game* melibatkan pemahaman yang mendalam tentang pasar *game*, trend permainan, dan preferensi pengguna. Teori ini membantu dalam penentuan harga yang sesuai dan strategi pemasaran untuk menarik pelanggan.

1.7.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem. Dalam tahap perancangan, tim kerja desain harus merancang spesifikasi yang dibutuhkan dalam berbagai kertas kerja. Kertas kerja itu harus membuat berbagai uraian mengenai input, proses dan output dari sistem yang diusulkan. Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama –sama untuk mencapai tujuan tertentu secara sederhana, suatu sistem dapat di artikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. (Usnaini et al., 2021)

1.7.6 Model Pengembangan Sistem

Extreme Programming adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih flexible yang meliputi *Planning/Perencanaan*, *Design/Perancangan*, *Coding/Pengkodean* dan *Testing/pengujian*. Berikut adalah kerangka kerja dari metode *extreme programming*.



Gambar 1. 1 Tahapan Proses *Extreme Programming*

UML (Unified Modelling Language) pada tahap uml penulis membuat alur sistem berjalan serta hubungan user dengan sistem. Adapun uml yang digunakan yaitu:

1. *Use case* diagram digunakan untuk merancang sistem yang di buat, *use case* diagram dapat digunakan untuk melihat kegiatan yang ada pada user serta siapa saja yang berhak menggunakan sistem tersebut. Pada perancangan sistem yang digunakan, penggunaan sistem hanya dapat diakses oleh pengguna saja.
2. *Activity* diagram digunakan untuk menunjukkan seluruh aktivitas atau kegiatan dari sistem, dimulai dari proses, keputusan yang terjadi hingga berakhirnya kegiatan pada sistem.
3. *Sequence* diagram menggambarkan aktivitas dari suatu objek pada *usecase* dengan menjelaskan kegiatan kegiatan objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima oleh objek.

4. *Class* diagram menjelaskan seluruh class yang terlibat dalam perancangan serta mengetahui hubungan antar class secara logic. Maka dibuat sebuah rancangan *class diagram* agar relasi antara rancangan *class* dengan ERD dapat terbentuk dengan baik.

1.7.7 *Framework Laravel*

Laravel adalah *Framework* pengembangan web *MVC* yang ditulis dalam bahasa *PHP Framework* ini di buat oleh Taylor Otwell, *Laravel* merupakan salah satu dari sekian *framework* yang terbanyak digunakan. *Framework* ini juga mengadopsi konsep *Model-View-Controller*, selain itu *framework* ini juga menyediakan librari- librari umum yang biasa diperlukan pada saat pengerjaan *website*. *Laravel* berada dibawah lisensi MIT.

1.8 Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan

Berikut ini merupakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir :

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1. 1 Perangkat Keras

NO	Hardware	Spesifikasi
1	Laptop	Asus Vivobook 421DA
2	Processor	AMD Ryzen 5 3500U
3	RAM	8 GB
4	Harddisk	500 GB SSD
5	VGA Card	Radeon Vega Moblie Gfx
6	Flashdisk	Kioxia 16GB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1.8.2.1 XAMPP

Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source, serta mendukung berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai standalone server atau bisa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

1.8.2.2 Local Host

Local host adalah istilah teknik ketika menggunakan komputer sendiri sebagai server lokal. Karena dijadikan sebagai server, membuat bisa mengakses file-file yang ada di dalam komputer tersebut.

1.8.2.3 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan sebuah *database management system* atau sering disingkat DBMS yang dijalankan menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang populer digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website*.

1.8.2.4 PHP

PHP (*Hypertext Proccessor*) merupakan bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Untuk penggunaan dari bahasa ini sering digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website* yang berjalan secara dinamis, sehingga dapat terintegrasi dengan basis data.

1.8.2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah code editor yang dikembangkan oleh Microsoft yang bisa digunakan pada perangkat Windows, Linux, dan Mac OS. Aplikasi kode editor ini bisa digunakan untuk pengembangan *software* komputer, aplikasi seluler, aplikasi web maupun *website*.

1.8.2.6 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework PHP* yang dirancang untuk membantu pengembangan aplikasi web dengan cara yang lebih cepat, efisien, dan terstruktur. *Laravel* dikembangkan oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tahun 2011. *Framework ini* dikenal karena sintaksisnya yang elegan dan ekspresif, serta menawarkan berbagai fitur yang mempermudah pengembang dalam membangun aplikasi web.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang timbulnya masalah, bagaimana menyelesaikan masalah-masalah tersebut beserta batasan-batasan masalahnya. Dalam bab ini juga memuat tujuan dari penelitian yang dilakukan dan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan sistem informasi ini. Serta diuraikan juga sistematika penulisan agar dapat lebih mudah dipahami.

BAB II GAMBARAN UMUM

Menjelaskan tentang profil obyek dan sistem yang masih berjalan. Membahas tentang uraian gambaran umum obyek yang terdapat pada

obyek penulisan, sejarah berdirinya, dan hal-hal lain terkait dengan obyek penulisan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

