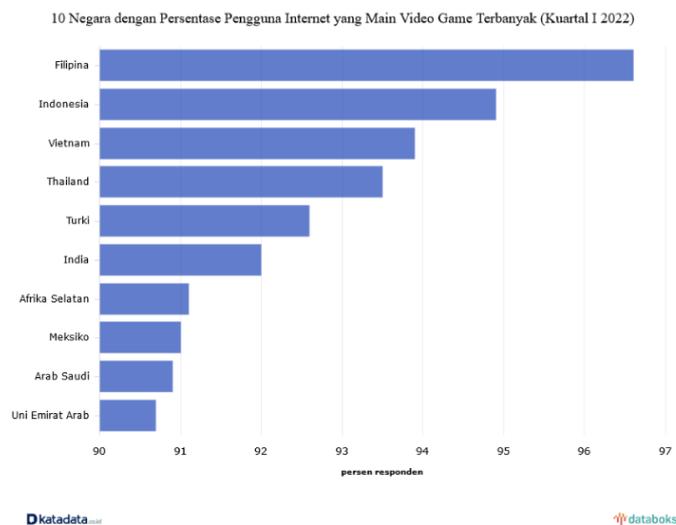


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi seperti sekarang, kebutuhan manusia tidak hanya terbatas pada pakaian dan makan saja. Permintaan untuk permainan atau yang dikenal sebagai *game*, dicintai oleh semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. *Game* digunakan sebagai metode untuk mengatasi rasa bosan dalam aktivitas sehari-hari. Berdasarkan laporan dari *We Are Social*, Indonesia menempati posisi kedua di dunia dalam hal jumlah pemain *game*. Setidaknya 94,9% pengguna *internet* di Indonesia melakukan aktivitas bermain *game* pada kuartal pertama tahun 2022 [1].



Gambar 1.1 Presentase Pengguna Internet yang Bermain *Game* [1]

*Game* dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu *game offline* dan *game online*. *Game offline* adalah *game* yang dapat dimainkan tanpa koneksi *internet*, seperti *game konsol* atau *game PC* yang di-*instal* pada perangkat. Sedangkan *game online* adalah *game* yang memerlukan koneksi *internet* untuk dimainkan, seperti *game multiplayer* yang dimainkan melalui *server* atau *game mobile* yang dimainkan melalui *cloud* [2]. *Game online*

memiliki fitur tambahan yaitu bersosialisasi, *game online* bisa melatih pentingnya arti dari kerja sama dalam sebuah tim pada *game* tersebut. Permainan menjadi lebih menantang sekaligus menghibur karena untuk memenangkan sebuah permainan harus dilakukan kerja sama.

Setiap pemain dapat digunakan untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang banyak. Selain untuk

*game* dapat membeli *item* yang digunakan untuk memenangkan permainan, dan *item* dapat meningkatkan kemampuan aktor dalam *game* itu sendiri. Oleh karena itu penyelenggara *game* menyediakan *top up game* untuk melakukan pembelian *item* tersebut. *Top-up game* adalah proses untuk menambahkan uang *virtual* atau kredit ke dalam akun *game* yang digunakan untuk membeli *item*, fitur atau konten tambahan dalam *game* [3]. *Top up game* juga dapat meningkatkan pendapatan bagi pengembang *game* dan perusahaan yang menyediakan layanan *top up game* [4].

*Evo Game Store* merupakan salah satu penyedia layanan *top up game*. Saat ini sistem layanan pelanggan yang ada masih menggunakan media komunikasi berbasis *chat message*. Ketika mendapatkan banyak pesanan dari pelanggan, admin *Evo Game Store* harus melayani pesanan masuk satu persatu. Pada saat pelanggan melakukan pembelian, admin *Evo Game Store* harus menampilkan daftar produk, daftar harga, menulis format pesanan secara manual dan itu memerlukan waktu yang panjang, sehingga pelayanan kepada pelanggan menjadi lambat.

Kondisi tersebut mendorong dirancangnya sebuah sistem informasi transaksi berbasis *website*. Dalam proses perancangan *website*, dibutuhkan sebuah metode yang tepat untuk memastikan bahwa kualitas *website* yang dibangun sesuai dengan standar yang ditentukan. Salah satu metode yang digunakan dalam pembuatan *website* yaitu metode *Rapid Application Development*. *Rapid Application Development* adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek [5]. *Rapid Application Development* memfokuskan pada kecepatan dalam pengembangan sistem untuk memenuhi

kebutuhan pengguna atau pemilik sistem seperti prototyping namun mempunyai cakupan yang luas [6]. Metode *Rapid Application Development* memiliki beberapa kelebihan yaitu, pengguna lebih mudah mengerti karena menggunakan modeling dalam pengembangannya, lebih mudah bagi pengembang untuk memodifikasi sesuai kebutuhan pengguna, dan proses pengembangannya yang cepat [7]. Model *Rapid Application Development* sangat cocok untuk penelitian ini karena menggunakan prototipe sebagai gambaran sistem yang akan dikembangkan, sehingga memudahkan pengguna mendapatkan gambaran langsung tentang sistem yang akan dibuat. Sedangkan metode *waterfall* tidak bisa melakukan dokumentasi karena harus menunggu semua tahapan telah selesai dilakukan [7].

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merancang sistem informasi transaksi berbasis *website* yang dapat digunakan mengelola data produk, menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara *online*, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan untuk pelanggan dan penjualan dari pihak *Evo Game Store*. Sistem informasi transaksi berbasis *website* diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada antara penjual dan pembeli. Untuk penjual dapat menggunakan sistem informasi transaksi *top up game* berbasis *website* untuk membantu mempercepat proses pemesanan, dan penjualan, penataan *Database* setiap produk. Pada sisi pelanggan mempermudah transaksi pembelian dan pembayaran karena dapat dilangsungkan secara *online*.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, *Evo Game Store* masih menggunakan proses manual dalam menjalankan proses bisnisnya.

### 1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka diperoleh pertanyaan terkait yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi transaksi *top up game* berbasis *website* dengan metode *Rapid Application Development*?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem menggunakan *Blackbox Testing*?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sistem informasi transaksi berbasis *website* yang dapat mendukung proses bisnis *Evo Game Store* dalam mengelola data produk, menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara *online*.

### 1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi transaksi *top up game* berbasis *website* hanya diterapkan pada proses pemesanan, penjualan, pengelolaan, dan tampilan data produk.
2. Sistem dibangun dan dirancang berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Java Script*, *web server apache* dan *Database MySQL*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirancang, penelitian ini diharapkan bermanfaat dengan baik dengan memperhatikan manfaat kepada penulis, pembaca, dan subjek penelitian. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Penulis akan memperoleh pemahaman dan pengalaman dalam proses pembuatan sistem informasi transaksi berbasis *website*. Penulis juga akan memperoleh ilmu dan teknologi baru dalam proses pembuatan *website*.

2. Manfaat bagi pembaca

Pembaca akan memperoleh informasi mengenai sistem informasi transaksi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk mengelola data produk, menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara online. Pembaca juga akan memperoleh pemahaman mengenai metode *Rapid Application Development* yang digunakan dalam proses pembuatan *website*.

3. Manfaat bagi subjek penelitian

Sistem informasi transaksi berbasis *website* yang dikembangkan akan membantu *Evo Game Store* dalam meningkatkan pelayanan kepada pelanggan dengan cara mempercepat proses pemesanan dan penjualan produk, serta penataan database setiap produk. Selain itu, sistem ini juga akan mempermudah transaksi pembelian dan pembayaran bagi pelanggan karena dapat dilakukan secara online.