

## ABSTRAK

Teknologi *smartphone* berkembang pesat belakangan ini. Android ialah salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang perkembangannya melampau kompetitor – kompetitor. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan koneksi internet sebagai media yang dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan *EO Game E-Sport* produk lewat *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

Namun, permainan *game online* saat ini masih belum mempunyai standart otoritas yang tidak dapat dipercaya dalam melakukan pembelian ataupun penjualan dalam produk *game online*, dimana sering terjadi hal yang merugikan pihak pencinta *gamers* seperti dalam penginputan data *voucher*, lamanya proses penginputan data *id user*, terjadinya *pending* ketika proses pembelian *diamonds* serta tidak adanya *feedback* yang diterima pengguna ketika terjadinya kesalahan.

Melihat fenomena yang demikian memunculkan ide dasar untuk mengatasi berbagai masalah diatas mengenai *game online* baik dalam melakukan pembelian maupun penjualan *game esport*, yakni dengan membuat suatu aplikasi yang dapat berjalan di perangkat android ataupun web.

Dengan adanya sistem aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kenyamanan dan kepercayaan dalam melakukan transaksi pembelian prdouk *game online* sehingga pencinta *gamers* tidak khwatir lagi dalam melakukan mengembangkan *game* pribadinya.

**Kata Kunci** : *Game Online*, Aplikasi Pembelian dan Penjualan, *Game EO E-Sport*

## **ABSTRACT**

*Smartphone technology is developing rapidly in recent times. Android is one of the operating systems on smartphones whose development exceeds competitors. One of them is by utilizing an internet connection as a medium that can make purchases and sales of EO Game E-Sport products via Electronic Commerce (E-Commerce).*

*However, online game games currently still do not have a standard authority that cannot be trusted in buying or selling online game products, where things often happen that are detrimental to gamers lovers such as inputting voucher data, the length of the user id data input process, pending events. during the process of buying diamonds and the absence of feedback that users receive when an error occurs.*

*Seeing this phenomenon raises the basic idea to overcome the various problems above regarding online games both in buying and selling esports games, namely by creating an application that can run on Android devices or the web.*

*With this application system, it is expected to be able to provide comfort and confidence in making online game product purchases so that gamers lovers do not have to worry anymore in developing their personal games.*

**Keywords:** *Online Game, Purchase and Sales Application, EO E-Sport Game*