

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Teknologi *smartphone* berkembang pesat belakangan ini. Android ialah salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang perkembangannya melampaui kompetitor – kompetitor. Berbagai aplikasi yang saat ini bermunculan telah memberikan berbagai kemudahan terhadap penggunaannya khususnya didalam dunia *online* tidak ketinggalan juga dalam dunia *game*. 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. Berdasarkan uraian permasalahan di

atas, maka penulis berniat untuk mengambil judul yang berhubungan dengan permasalahan diatas yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelian Dan Penjualan EO Game E-Sport Berbasis Android Dan Web”**. Dengan adanya sistem aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kenyamanan dan kepercayaan dalam melakukan transaksi pembelian produk *game online* sehingga pencinta *gamers* tidak khawatir lagi dalam melakukan mengembangkan *game* pribadinya.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum terjaminnya sistem dalam melakukan pembelian dan penjualan produk *EO Game E-Sport* pada *game online* dalam bentuk *E-Commerce*.
2. Tidak adanya *feedback* ketika terjadinya kesalahan dalam transaksi *online* dalam pembelian dan penjualan produk *EO Game E-Sport*
3. Belum adanya aplikasi pembelian dan penjualan *EO game E-Sport* yang berbasis android dan web.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah merupakan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelian dan penjualan dalam *EO game E-Sport* berbasis android dan web?
2. Bagaimana penerapan sistem *online EO game E-Sport* dalam pembelian maupun penjualan berbentuk aplikasi berbasis android dan web?
3. Bagaimana cara membantu dan mempermudah pengguna maupun penyedia produk *game* dalam melakukan transaksi *online Game E-Sport* dengan aplikasi berbasis android dan web?

I.2.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah merupakan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Subjek penelitian pada batasan masalah ini adalah pembelian dan penjualan *EO Game E-Sport* berbasis android dan web.
2. Materi pelajaran dibatasi pada pokok bahasan produk-produk *EO game E-Sport* dalam pembelian dan penjualan berbasis android dan web.
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi *Windows Seven* dengan bahasa pemrogramannya menggunakan *Android Studio 4.0* dan *PHP My Admin* dengan toolnya *Microsoft Visio 2010*, dengan Database *My Sql Server*.
4. Desain sistem dalam rancang bangun pada aplikasi menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah merupakan tujuan dari penelitian ini yaitu adalah :

1. Membuat aplikasi pembelian dan penjualan *EO game E-sport* yang berbasis android dan web.
2. Mengenalkan aplikasi sistem *online EO game E-sport* dalam transaksi pembelian dan penjualan pada *game online* berbasis android dan web.
3. Memudahkan pengguna maupun penyedia produk *EO game E-sport* dalam melakukan transaksi *online* dengan aplikasi yang berbasis android dan web.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun maanfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengenalan bagaimana cara pembelian dan penjualan *game E-sport* dalam bentuk aplikasi berbasis android dan web.
2. Mengetahui cara bertransaksi *online* dalam pembelian dan penjualan *game online EO game E-sport* yang berbasis android dan web.
3. Pengguna dapat dengan mudah melakukan penyediaan produk *EO game E-sport* dengan aplikasi yang berbasis android dan web.

I.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Dimana dalam hal ini penulis memperolehnya dengan *online* internet menggunakan dua cara, diantaranya :

a. Observasi

Penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam dari partisipan pemain *gamers* yang sasaran yang dipilih adalah pengalaman dalam bermain *game online*, aktivitas bermain *game online*, transaksi ketika melakukan pembelian *online* produk *game E-Sport*. Dimana pengamatan berfokus dalam kebutuhan penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang didapat dalam pengumpulan data ini berasal dari internet, jurnal, skripsi, catatan formal dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian sebagai bahan penunjang penyusunan laporan skripsi.

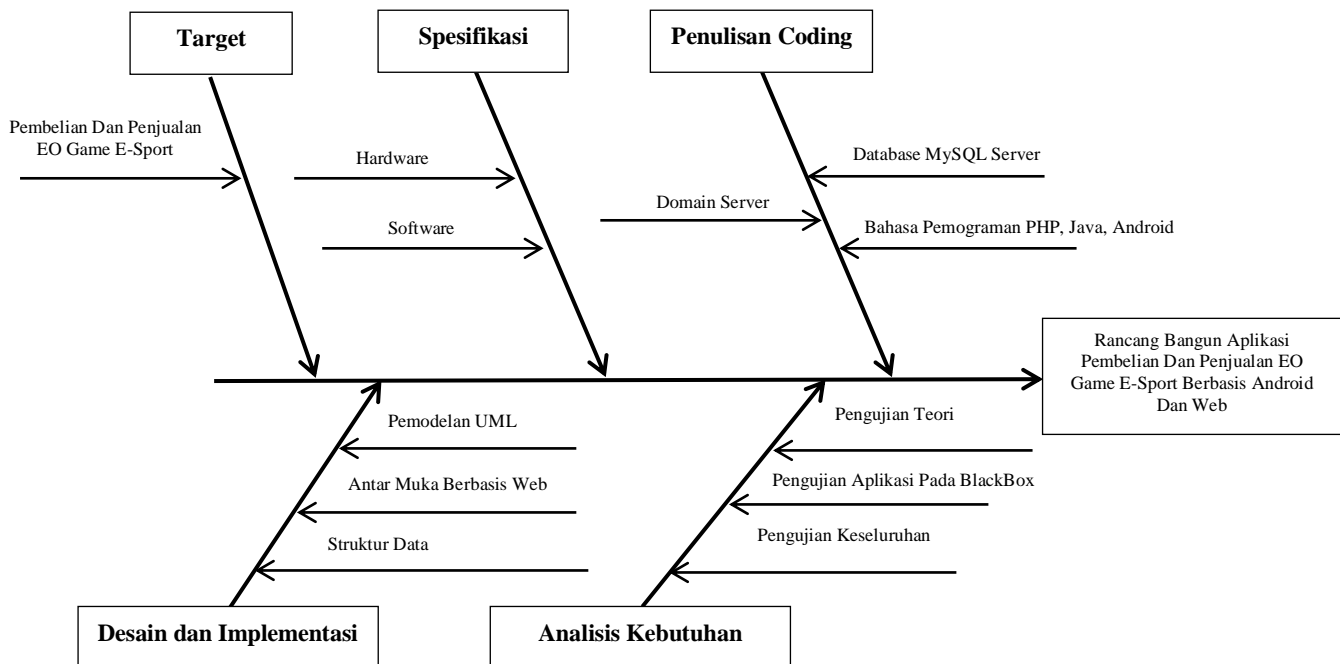
I.5 Kontribusi Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan oleh Angling Ananditya et all (2020) dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Dekstop Pada Aren.Net Di Depok”**. Pada penelitian ini *proses transaksi penjualan voucher menjadi efektif, karena di sistem ini sudah otomatis tersedia data voucher dan stok voucher. Proses transaksi sudah terkomputerisasi, sehingga dapat mempermudah dan mempercepat waktu pekerjaan dalam pengolahan data penjualan voucher. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah user dalam mempelajari sistem ini.*

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu, maka dibuatlah kesimpulan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi untuk mengimplementasikan sebuah sistem pengembangan yang belum pernah dibuat atau dibangun oleh orang lain berbasis *Web* dan *Android*. Sehingga pada penulisan skripsi ini dibuatlah sebuah judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelian dan Penjualan EO Game E-Sports Berbasis Android dan Web”**. Berdasarkan judul tersebut nantinya akan dihasilkan sebuah penelitian ini adalah sebuah sistem aplikasi secara terkomputerisasi yang dinamis dengan memanfaatkan teknologi berbasis web dan android, sehingga pengguna gamers dapat lebih mudah dalam pembelian game melalui web dan android sesuai dengan kebutuhan.

I.6 Metode Pengembangan Sistem

Pada analisa sistem yang ada membahas tata cara atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian pada proposal skripsi dimana penulis menggunakan model *fishbone* seperti diperlihatkan pada gambar berikut:



Gambar I.1 : Model *Fishbone*

Penjelasan gambar I.1 Rancang Bangun Aplikasi Pembelian Dan Penjualan *EO Game E-Sport* Berbasis Android Dan Web pada model *fishbone*.

Keterangan :

1. Target:

Pada tahapan akusisi data, penulis berfokus pada mengumpulkan data yang berhubungan dengan pembelian dan penjualan *EO game E-Sport* pada partisipan melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut melalui *online*. Melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan *game online*.

Dalam permainan *game online*, penyerahan barang biasanya dilakukan melalui pasar atau tempat bertransaksi

2. Desain dan Implementasi

Perancangan dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian secara rinci suatu perangkat, proses atau sistem agar dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik. Perancangan menggunakan model *UML* untuk menggambarkan sistem. Sedangkan implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detail ditranslasikan ke dalam suatu bahasa pemrograman. Dalam hal ini implementasi menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dan *database MySQL Server*.

3. Spesifikasi

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak adalah sebuah dokumen yang berisi pernyataan lengkap dari apa yang dapat dilakukan oleh perangkat lunak. Adapun spesifikasi kebutuhan dalam membangun sistem yang akan dirancang adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan adalah :

- Laptop *Core i5*
- RAM *12 Gbyte*
- *Hard disk 500 Gbyte*

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

- Sistem operasi windows 7
- Bahasa Pemograman *Android studio 4.0* dan *PHP My Admin*
- *Database MySQL Server*

4. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan proses analisis penentuan kriteria dan penyusunan faktor-faktor yang mempengaruhi data dalam pembelian dan penjualan *EO Game E-Sport*. Dalam pembelian dan penjualan *EO Game E-Sport*, perlu beberapa pemahaman terkait variabel-variabel yang saling berhubungan satu sama lain. Penyusunan yang tepat dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan *EO Game E-Sport* seperti pembelian *EO E-Sport, diamonds* pada *game*. Langkah tersebut dilakukan dalam bentuk android dan web dimana hasil yang didapat dalam membangun aplikasi pembelian dan penjualan *game E-Sport* dirancang dengan sederhana dan mudah dalam pemakaiannya sehingga memenuhi sesuai dengan kebutuhan para *gamers*.

5. Penulisan *Coding*

Penulisan *Coding* dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

I.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kontribusi penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada. Bab ini membahas konsep tentang Aplikasi pembelian dan penjualan *EO Game E-sport* Berbasis Android dan web serta sejumlah teori mengenai metode analisis dan metode perencanaan yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas perancangan sistem yang merupakan tindak lanjut dari sejumlah tahapan analisis, termasuk didalamnya sejumlah pemodelan data dan proses yang dibangun berdasarkan pendekatan terstruktur.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan apa saja yang telah dikerjakan kemudian di akhiri dengan saran–saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang.