

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat saat ini telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri game. Game telah menjadi salah satu jenis hiburan yang populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Dalam industri game, terdapat banyak jenis game yang tersedia, termasuk game mobile yang dapat dimainkan pada perangkat smartphone atau tablet.[1]

Bisnis game mobile juga semakin berkembang dan menjanjikan. Terdapat banyak layanan jasa virtual game mobile yang menawarkan berbagai macam produk virtual yang dapat digunakan dalam game, seperti koin, item, atau valuta tertentu. Produk virtual ini dapat dibeli oleh pemain game dengan menggunakan uang sungguhan.[2]

Untuk memenuhi kebutuhan pasar yang semakin besar dan semakin berkembang ini, dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mempermudah proses penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile. Sistem informasi ini dapat membantu pengelola bisnis game mobile dalam mengelola stok barang, mengatur proses pembelian, serta memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian produk virtual.

Dalam penelitian ini, penulis akan merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Barang Dan Penyedia Layanan Jasa Virtual Game Mobile Berbasis Website. Sistem informasi ini akan dirancang dengan menggunakan metode pengembangan sistem informasi berbasis web yang terstruktur dan sistematis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Barang Dan Penyedia Layanan Jasa Virtual Game Mobile Berbasis Website ?
2. Sejauh mana sistem informasi tersebut Efektif dan Efisien bagi pengguna ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian perancangan sistem informasi penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile berbasis website, beberapa batasan masalah yang memungkinkan dalam pembahasan tersebut dapat mencakup:

1. Lingkup perancangan sistem informasi hanya akan difokuskan pada penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile berbasis website
2. Sistem informasi hanya akan dibangun berbasis website
3. Penelitian ini difokuskan pada penjualan produk virtual dalam game mobile
4. Sistem informasi penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile berbasis website ini memiliki 2 akses yaitu customer/member dan admin.

Dengan adanya batasan masalah tersebut, penelitian perancangan sistem informasi penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile berbasis website dapat lebih fokus dan efektif dalam mengidentifikasi isu-isu yang relevan dan memberikan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas bisnis game mobile.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi penjualan barang dan penyedia layanan jasa virtual game mobile berbasis website yang efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan dalam melakukan pembelian produk virtual.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi Penulis Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai aplikasi yang dibuat dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah di pelajari selama menjadi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Objek Penelitian Memberikan kemudahan dalam mengelola pendataan produk yang di jual, mempermudah dalam memberikan informasi terupdate produk ke costumer dan meningkatkan mutu penjualan pada Website Penjualan Barang dan Penyedia Layanan Jasa Virtual Game Mobile berbasis Website.
3. Bagi Pembaca Menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca mengenai cara membuat aplikasi sistem penjualan berbasis online menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat secara tersusun, dengan tujuan agar lebih mudah untuk dipahami. Adapun susunannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah yang dihadapi, batasan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, manfaat pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini berisi tentang studi literatur dan dasar teori yang digunakan untuk menunjang dalam penulisan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian yang didalamnya terdapat sebuah objek penelitian yang merupakan sasaran dalam penelitian, alur penelitian yang didalamnya menjelaskan bagaimana prosedur dan urutan langkah-langkah dalam penelitian, serta alat dan bahan yang dibutuhkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini terdapat mengenai langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis untuk mengembangkan program aplikasi, implementasi hasil program yang dirancang dengan menjelaskan secara singkat tampilan program dan testing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan mengenai pembuatan aplikasi system yang telah dilakukan serta memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan.