

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perekonomian merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara. Menjadi negara yang maju tentunya merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia tidak terkecuali Indonesia. Kualitas perekonomian suatu negara sangat dipengaruhi oleh kualitas pengusaha, termasuk Perdagangan Elektronik. Guna menunjang kinerja perdagangan elektronik sebagai salah satu penunjang perekonomian negara, Peraturan Pemerintah Nomor 80 tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) BAB 2 Pasal 3 berbunyi: Dalam melakukan PMSE, para pihak harus memperhatikan prinsip: iktikad baik, kehati-hatian, transparansi, keterpercayaan, akuntabilitas, keseimbangan, dan adil dan sehat [1].

Hingga saat ini sebagian besar UMKM masih belum mengenal dan bergabung dengan e-commerce. Berdasarkan laporan yang disajikan dalam website kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2017, diperoleh informasi bahwa jumlah UMKM yang menggunakan e-commerce masih sekitar 8 dari sekitar 59 juta UMKM di Indonesia. Meski pemerintah dalam hal ini menargetkan 8 Juta UMKM baru berbasis e-commerce, namun pastinya terdapat kendala yang menghambat perkembangan UMKM berbasis e-commerce. [2]

Salah satunya UMKM yang melakukan penjualan Item game Online, penulis ingin mendukung para *seller* item game online menggunakan sistem yang dibuat oleh penulis khusus untuk Penjualan Item Game.

Melihat fakta diatas, maka diperlukan sistem yang baik dan dapat menyelesaikan masalah untuk Penjual Item Game. Sistem Toko Online untuk jual beli Item Game berbasis *website* diharapkan menjadi solusi yang dapat membantu para Penjual Item Game dalam melakukan transaksi jual beli, sehingga proses transaksi menjadi cepat, relevan dan tepat sasaran. Hal ini didasarkan pada sifat *website* yang mempunyai fleksibilitas waktu dan ruang sehingga *website* bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, aplikasi yang dibuat diharapkan dapat membantu report transaksi, karena tidak bisa dipungkiri, report transaksi sangat penting untuk crosscheck jika ada masalah dalam transaksi. Beberapa hal diatas menjadi latar belakang perlunya dilakukan penelitian tentang "Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website ?

1.3 Batasan Masalah

Demi mencegah terjadinya perluasan masalah dan pembahasan yang terlalu kompleks, maka dalam rancangan proposal ini diberi batasan-batasan :

1. Format, instrumen, parameter dan data Item Game yang dapat dibeli.

2. Penelitian ini hanya akan dilaksanakan sampai tahap pengujian.
3. Sistem yang dibuat fokus pada Item game yang berupa Non fisik.
4. Pengguna sistem ini di asumsikan telah mengerti, bisa dan terbiasa mengoprasikan internet.
5. Sistem hanya digunakan untuk melakukan Transaksi jual beli Item Game.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber dan buku yang terkait dengan penelitian sebelumnya, dan dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan model *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dalam melakukan analisis perancangan program.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan penulis menggunakan model *Waterfall* untuk melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, *coding*, *testing*, dan *maintenance*.

1.5.4 Metode Testing

Penulis menggunakan metode *black-box testing* untuk menguji dan mengetahui *bug* ataupun *error* yang terdapat dalam sistem sebelum sistem masuk ke tahap produksi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dari penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan mengurai bab demi bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi: Pertama, latar belakang masalah diambilnya judul skripsi Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website, kedua, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari penelitian sebelumnya yang sejenis, yang penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam pembuatan sistem pendukung keputusan berbasis *web*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website, dengan menggunakan metode analisis *SDLC* dan metode perancangan *waterfall*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang di implementasikan dalam wujud *website*, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

