

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini pertumbuhan industri *game* di Indonesia meningkat dengan pesat setiap tahunnya dan kebutuhan akan informasi untuk *gamers* juga semakin bertambah. Sangat besar peminat *game* di Indonesia membuat para *publisher* berani membawa *game-game* luar ke Indonesia demi memuaskan antusiasme para *gamers* di Indonesia.

Tidak sampai disitu saja, para *developer game* Indonesia pun juga semakin gencar bermunculan baik perusahaan *developer game* baru maupun produk *game* baru yang mereka rilis. Dengan gencarnya *developer game* yang hadir di Indonesia tentu sangat berdampak kepada kebutuhan *gamers* yang semakin meningkat akan sarana pembayaran yang mendukung *gamers* untuk dapat menikmati layanan dari *game* yang mereka sukai.

Namun masih terdapat beberapa kesenjangan antara *developer game* dengan *gamers* dalam masalah prsarana model pembayaran yang lebih sesuai dengan *behavior* para *gamers* di Indonesia. Dikarenakan beberapa *game-game* luar saat ini hanya menerapkan sistem pembayaran atau transaksi yang terbatas yaitu melalui via kartu kredit dan *paypal*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu fasilitas pembayaran yang dapat memudahkan para *gamers* untuk melakukan pembayaran ke *developer game* yang lebih efisien.

Melihat keadaan dan realitas yang ada, penulis terdorong untuk membuat suatu fasilitas pembayaran *voucher game* dan *gift card* melalui *web application*. Dimana nantinya sistem informasi berbasis web yang baru ini dapat membantu para *gamers* agar dapat melakukan transaksi yang lebih mudah yaitu tidak hanya melalui via kartu kredit maupun *paypal* saja bisa juga melakukan transaksi melalui ATM Bersama. Diharapkan sistem informasi ini dapat menunjang dan mempermudah transaksi *voucher* yang dapat meningkatkan produktifitas penggunanya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk membuat "**Perancangan Sistem Informasi Penjualan *e-Voucher* berbasis *website* "**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang sudah di jelaskan diatas dapat dirumuskan bagaimana menganalisis dan membuat sebuah *web application* yang dapat mempermudah *gamers* untuk mendapatkan *voucher* yang mereka inginkan, dikarekan *developer* sendiri hanya menerapkan sistem pembayaran via kartu kredit dan *paypal* saja.

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar cakupan mengenai pembahasan tidak terlalu luas dan terfokus hanya pada permasalahan yang ada maka batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Transaksi pembayaran dilakukan dengan cara transfer via ATM. Bank yang digunakan adalah ATM bersama seperti Bank Central Asia, Bank Negara Indonesia, dan Bank Mandiri.
2. Pengiriman *e-voucher* sendiri menggunakan *e-mail* dari sistem langsung di tujukan ke alamat *e-mail* konsumen yang telah berhasil melakukan transaksi di sistem.
3. Analisis dan perancangan database yang mampu menampung keseluruhan data-data pemesanan maupun daftar *e-voucher* menggunakan MySQL.
4. Analisis dan rancangan aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP.
5. Rancangan yang penulis buat disistem ini khusus untuk memudahkan para pengguna dengan tidak adanya menu login atau registrasi sehingga pengguna bisa langsung memesan *e-voucher* yang tersedia.
6. Sistem hanya menjual *voucher game* dan berbagai *gift card*.

#### 1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan *website* ini adalah untuk memudahkan transaksi berbagai macam *e-voucher* yang cocok dengan sistem pembayaran yang ada di Indonesia. Tujuan dari penelitian yang dilakukan antara lain adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I jurusan Teknik Informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Merancang suatu aplikasi sistem penjualan berbasis web yang informatif, interaktif, dan proses transaksi yang mudah.
3. Merancang aplikasi modul pembayaran yang dapat diakses melalui dekstop.
4. Merancang dan membuat modul yang sesuai dalam sarana pembayaran digital.
5. Mempermudah para *gamers* untuk melakukan pembelian *e-voucher* melalui transaksi via ATM Bersama.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat website berbasis penjualan dan menulis dalam bentuk makalah.
2. Mempermudah pengguna fasilitas sarana pembayaran dari *developer game* ke *gamers*.
3. Memperluas pangsa pasar yang sebelumnya terbatas pada kalangan tertentu saja.
4. Mengurangi adanya tindak penipuan yang menjual *voucher game* atau *gift card* lewat media sosial.

#### 1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk

mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat, melalui metode Pengumpulan Data dan metode Waterfall.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

#### **BAB III        ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan tahapan

pengembangan sistem, analisis sistem dan perancangan sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.