

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online saat ini menjadi hobi yang digemari oleh semua kalangan di jaman modern ini. Orang-orang yang memainkan *game* merupakan *gamers* yang biasanya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* atau hanya sekedar untuk mencari hiburan saja. Penggemar *game* yang telah memainkan *game*, tidaklah serta-merta hanya bermain saja, namun juga memiliki kesempatan untuk menjual barang atau item virtual yang terdapat pada karakter *game online* yang dimainkannya kepada pemain *game online* lainnya. Hal ini yang biasa dilakukan para *gamer* untuk mendapatkan penghasilan dari bermain *game*.

Salah satu distributor *game* yang terkenal yaitu steam. Steam merupakan distributor permainan digital milik valve yang menyediakan *game-game* untuk diunduh dan dimainkan oleh para *gamer*. Didalam steam terdapat steam community market dimana para pemain dapat menjual item virtual *game* kepada pemain lain. Tetapi ada syarat dan ketentuan untuk dapat melakukan penjualan atau pembelian di steam market. Ada beberapa syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi dan membutuhkan biaya. Dimana setiap pemain harus mengaktifkan fitur-fitur yang berlaku dan memenuhi syarat untuk melakukan transaksi di steam market. Seperti harus mengaktifkan dan mengisi steam wallet dan menghubungkan kartu kredit ke dalam akun milik *gamer*. Hal ini sangat rentan

akan tindakan hacking dan carding, dimana apabila akun kita dibobol maka isi kartu kredit kita dapat dikuras habis.

Didalam game steam juga terdapat system trade item, dimana setiap pemain game dapat melakukan trade barang memberikan give item ataupun saling menukar item antara pemain. Hal ini dapat dilakukan dengan mudah apabila sesama pemain sudah berteman. Apabila belum berteman maka bisa dilakukan dengan trade melalui link offer. Hal ini yang dijadikan para gamer untuk mendapatkan penghasilan dimana para gamer bisa menjual item melalui system trade. Dengan system trade ini para gamer menjual item kepada gamer lain dengan menggunakan link offer steam. Para gamer biasa nya mempromosikan item melalui media social dan mengirimkan item yang dibeli dengan menggunakan link offer steam.

Berdasarkan hal tersebut penulis ingin membangun sebuah aplikasi jual beli item virtual game berbasis android yang bisa digunakan sebagai marketplace tempat berjualan dan membeli item virtual game, dimana para gamer dapat melakukan transaksi jual beli item game. Aplikasi yang akan dibangun dapat dijadikan wadah bertemunya para gamer yang ingin melakukan transaksi jual beli item. Dengan dibuatnya aplikasi ini pengguna dapat melakukan penjualan ataupun pembelian dimana saja dan kapan saja melalui smartphone.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah dan perkembangan tersebut, serta membaca referensi seputar pembuatan, penerapan dan pengembangan aplikasi Android,

maka telah didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang aplikasi jual beli item virtual game online berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Laporan skripsi ini membahas tentang aplikasi jual beli item virtual berbasis android yang memiliki cakupan. Oleh karena itu, maka penulis membatasi penulisan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk jual beli virtual item pada game yang ada pada steam
2. Aplikasi ini masih terbatas beberapa game yang ada di steam seperti DOTA 2, CSGO, GTA V, Arma 3, King Of The Kill, Wolfenstein, Rocket League.
3. Aplikasi ini tidak dapat melakukan validasi pembayaran dan pengiriman item .
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan Software Android Studio

1.4 Maksud dan tujuan

Adapun maksud penyusunan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat akademis dan menyelesaikan pendidikan program Sarjana-1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan adalah membuat aplikasi mobile yang memudahkan user dalam proses memasarkan item game, khususnya bagi para *player game online* yang biasa melakukan transaksi jual beli *item game*. Dibangunnya aplikasi ini sebagai wadah bertemunya penjual dan pembeli *Virtual Item* agar lebih mudah

dalam melakukan transaksi yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menggunakan smartphone.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian diatas yaitu “Perancangan Aplikasi Jual Beli Item Virtual Game Berbasis Android” terdapat manfaat bagi penulis yaitu :

1. Sebagai media penyalur ide-ide dari penulis yang ingin dibangun.
2. Sebagai motivasi untuk memahami aplikasi berbasis android dan dapat menambah pengetahuan dan pendalaman ilmu.

Bagi User :

1. Memberikan wadah untuk mempromosikan *item virtual* yang akan ditawarkan pada pembeli, serta memudahkan pembeli untuk menemukan item yang dibutuhkan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi jual beli *virtual item* ini adalah:

1.6.1 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku-buku referensi, artikel, jurnal, skripsi, dan data-data dari internet yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

1.6.3 Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Analisis yang akan digunakan adalah analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treats).
2. Analisis kebutuhan sistem
 - a. Analisis kebutuhan fungsional.
 - b. Analisis kebutuhan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem.
 - a. Analisis kelayakan teknologi
 - b. Analisis kelayakan hukum
 - c. Analisis kelayakan operasional

1.6.4 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan dengan merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Perancangan Aplikasi Jual Beli Item Virtual Game Berbasis Android melewati beberapa tahap yaitu perancangan UML dan perancangan Interface. Pada tahap perancangan UML akan dibahas mengenai suatu rancangan model sistem aplikasi dan perancangan Interface untuk aplikasi

1.6.5 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan waterfall model dimana ada tahapan-tahapan yaitu kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance dimana setiap tahapan tidak bisa

dilakukan sebelum tahapan sebelumnya telah selesai atau berjalan secara sistematis dan berurutan.

1.6.6 Metode Testing

Setelah proses pembuatan sistem telah selesai dilakukan maka dilakukan Testing menggunakan metode yaitu metode Black-box Testing untuk menguji apakah semua fungsi yang ada pada sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih terstruktur dan lebih mudah dipahami penulis mengurutkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil implementasi sistem dan hasil pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan tentang buku-buku dan literatur lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

