

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan e-commerce telah membuka peluang bisnis baru, termasuk dalam penjualan item digital seperti Robux, mata uang virtual dalam platform Roblox. Roblox merupakan salah satu platform game online yang sangat populer, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna Roblox, permintaan terhadap Robux dan item-game lainnya juga terus bertambah. Hal ini menciptakan peluang bisnis bagi para penjual untuk menyediakan layanan pembelian Robux secara online.

Meskipun media sosial semakin banyak digunakan sebagai platform penjualan, proses transaksi yang terjadi justru sering menjadi lebih lama. Hal ini disebabkan oleh minimnya informasi produk yang disediakan penjual, sehingga calon pembeli tidak dapat langsung memahami detail barang yang ditawarkan. Akibatnya, pembeli harus menghubungi admin atau penjual secara langsung untuk menanyakan informasi tambahan seperti spesifikasi, harga, ketersediaan, atau pilihan produk lainnya. Proses tanya jawab ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, khususnya jika admin harus melayani banyak pesan sekaligus. Kondisi ini menyebabkan proses transaksi menjadi kurang efisien, lambat, dan berpotensi menurunkan minat beli pelanggan. Dengan demikian, diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu memberikan informasi produk secara lebih lengkap, cepat, dan otomatis.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan web ini adalah Waterfall. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan linear, dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan web dilakukan secara terstruktur, sehingga setiap fase dapat diselesaikan dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Melalui penelitian ini, akan dilakukan analisis kebutuhan pengguna,

perancangan antarmuka, serta implementasi fitur-fitur penting seperti manajemen produk, manajemen transaksi, notifikasi email, notifikasi whatsapp, dan sistem pembayaran. Dengan adanya web penjualan Robux ini, diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih baik bagi konsumen dalam melakukan transaksi pembelian item-game secara online, sekaligus meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website penjualan Robux yang user-friendly, aman, dan efisien menggunakan pendekatan metodologi Waterfall, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pasar dan meningkatkan pengalaman berbelanja digital.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana caranya menganalisis dan merancang web penjualan item robux?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengidentifikasi ruang lingkup penelitian, ada beberapa Batasan masalah yang dapat membantu peneliti berkonsentrasi pada pengembangan proyek ini. Beberapa Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter dan database MySQL.
2. Metode pengembangan yang digunakan adalah Metode *Waterfall* meliputi tahapan *requirement*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*.
3. Hasil dari penelitian adalah sistem informasi penjualan item robux berbasis *website* yang efisien.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan metode waterfall pada pembuatan sistem informasi penjualan item robux.
2. Merancang sistem yang terintegrasi untuk membantu pengolahan data penjualan agar proses penjualan item robux berjalan secara efektif dan

efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka manfaat yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi pelaku bisnis
 - a) Memberikan platform khusus penjualan Robux yang lebih aman dan terpercaya dibanding marketplace umum.
 - b) Meningkatkan efisiensi transaksi.
 - c) Memudahkan dalam melakukan manajemen produk dan transaksi.
- 2) Bagi pengguna/pembeli
 - a) Memberikan pengalaman belanja yang lebih nyaman dengan antarmuka responsif.
 - b) Memberikan pengalaman transaksi yang lebih transparan dan aman.
 - c) Mempermudah pembeli dalam memperoleh informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penyusunan penelitian sebagai gambaran singkat dari keseluruhan penulisan. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan pemahaman mengenai studi literatur dan dasar teori yang digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat gambaran yang jelas mengenai apa yang akan diteliti, bagaimana proses penelitian akan dilakukan, serta alat dan bahan yang akan digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil penelitian, analisis dan desain sistem, implementasi, serta hasil testing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang dilakukan.

