

PROPOSAL INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



Anggota Kelompok :

M Falih Fauzan	2310511098
Moreno Radithyan D.P	2310511095
Zhafran Nabil	2310511086
Gabriel Renaldy T	2310511119
Rayhan Andika Putra	2310511122

S1 INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, industri game telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, baik di Indonesia maupun di seluruh dunia. Fenomena ini tidak hanya melibatkan para pemain, tetapi juga menciptakan peluang bisnis yang menjanjikan. Kemajuan teknologi yang dimanfaatkan dalam industri ini didorong oleh tuntutan pasar, sehingga melahirkan keterkaitan antara teknologi dan industri. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan industri berjalan seiring dengan perkembangan teknologi (Schumpeter, 2003, p. 43). Salah satu layanan yang muncul dari perkembangan ini adalah top up game, yaitu proses pengisian ulang mata uang virtual dalam permainan. Proses ini memungkinkan pemain untuk membeli item, kostum, atau upgrade karakter mereka dengan menggunakan uang nyata.

Kebutuhan akan layanan top up game semakin mendesak seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri mobile game di Indonesia, yang kini menjadi pasar terbesar ketiga di dunia. Diperkirakan bahwa transaksi dalam sektor ini mencapai Rp 5,6 triliun pada tahun 2023, dengan jumlah pengguna yang diproyeksikan mencapai 68 juta pada tahun 2024. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa banyak gamers mencari cara yang aman dan efisien untuk melakukan top up, sehingga menciptakan peluang bagi penyedia layanan yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Namun, tantangan muncul dari maraknya layanan top up abal-abal yang dapat merugikan gamers dan mengganggu ekosistem game.

Dengan pertumbuhan jumlah pemain yang terus meningkat di Indonesia, terdapat peluang besar untuk bersaing dalam industri ini. Banyak usaha top up kini beroperasi di berbagai platform media sosial dan marketplace, memberikan kemudahan akses bagi konsumen untuk melakukan transaksi. Selain itu, perkembangan teknologi informasi memungkinkan pembuatan aplikasi mobile yang dapat mempermudah proses transaksi dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dalam konteks ini, layanan top up game seperti Pixelpay dapat memanfaatkan peluang tersebut untuk menjadi pemimpin pasar dengan menawarkan solusi yang efisien dan inovatif bagi para gamers dalam memenuhi kebutuhan mereka akan item virtual dalam permainan.

2. Peluang

Dengan meningkatnya jumlah pemain dan tingginya permintaan akan item digital, bisnis aplikasi top up game menawarkan peluang yang menjanjikan. Banyak usaha top up kini beroperasi di platform media sosial dan marketplace, memberikan kemudahan akses bagi konsumen untuk melakukan transaksi. Selain itu, perkembangan teknologi informasi memungkinkan pembuatan aplikasi mobile yang dapat mempermudah proses transaksi dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Peluang bisnis dalam sektor ini tidak hanya terbatas pada penyedia layanan top up saja, tetapi juga mencakup pengembangan fitur tambahan seperti program loyalitas dan promosi

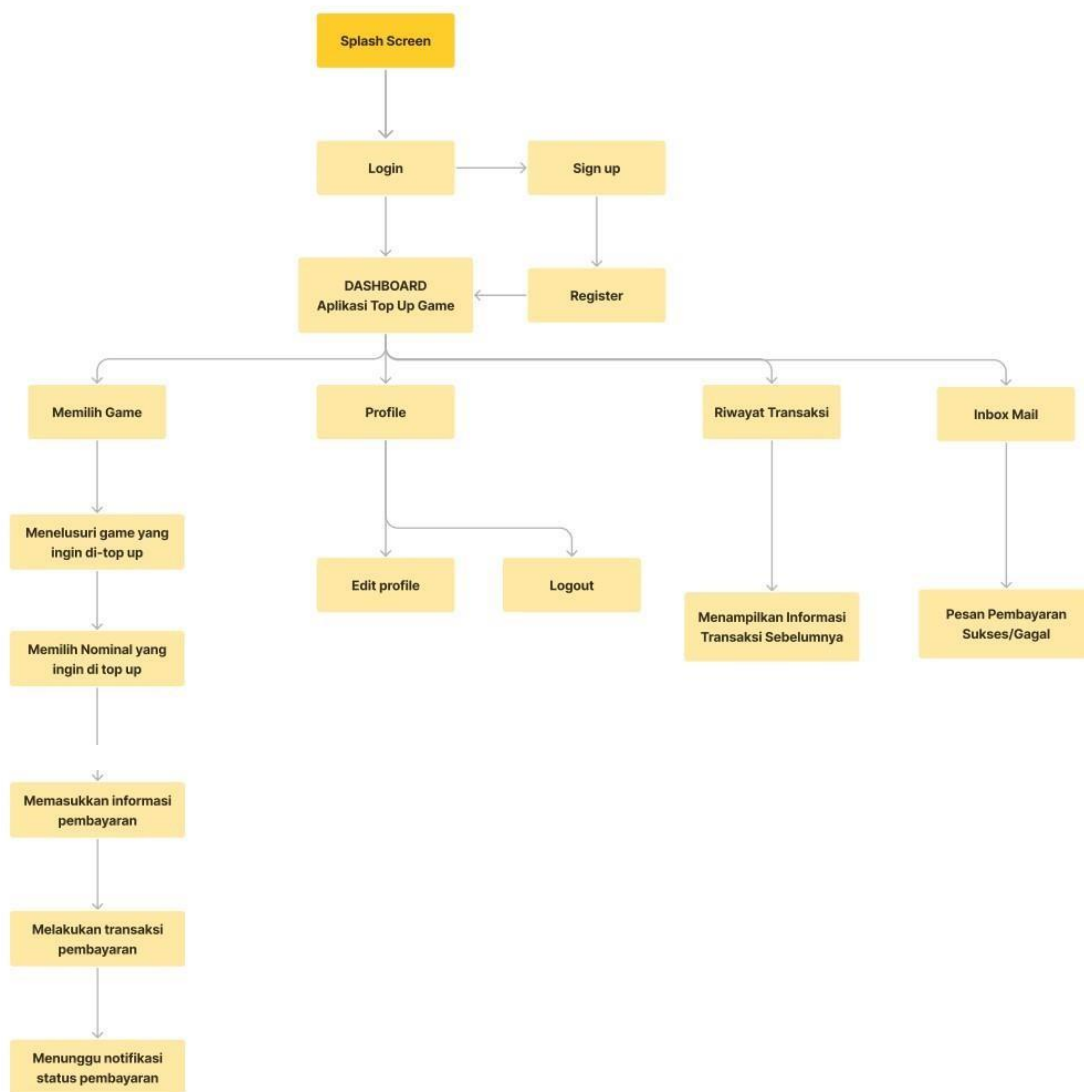
khusus bagi pengguna. Dengan memanfaatkan data analitik untuk memahami perilaku pengguna, perusahaan dapat menyesuaikan penawaran mereka agar lebih relevan dengan kebutuhan pasar. Dengan demikian, aplikasi top up game seperti Pixelpay dapat memanfaatkan peluang ini untuk menjadi pemimpin pasar dalam menyediakan solusi top up yang efisien dan inovatif.

3. Tujuan

Melihat potensi pasar yang besar dan kebutuhan yang terus meningkat dari para gamers untuk melakukan top up, proposal bisnis aplikasi top up game **Pixelpay** ini bertujuan untuk menyediakan solusi yang efisien dan aman bagi para pemain. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan memahami perilaku konsumen, Pixelpay diharapkan dapat menjadi pilihan utama bagi para gamers dalam memenuhi kebutuhan mereka akan item virtual dalam permainan.

Selain itu, Pixelpay bertujuan untuk membangun pengalaman pengguna yang melalui tampilan visual dan program-program menarik seperti diskon khusus, promosi musiman, dan fitur referral. Dengan pendekatan ini, Pixelpay dapat menjadi salah satu platform untuk para pemain dapat melakukan pembelian mata uang game dengan pengalaman terbaik dan harga menarik.

4. HTA



5. Link Prototype :

https://www.figma.com/design/8AbGsSCIdJz85fFzkV7tIb/PrototypeUAS_IMK?node-id=0-1&t=7r6sFXKzW57S25hZ-1

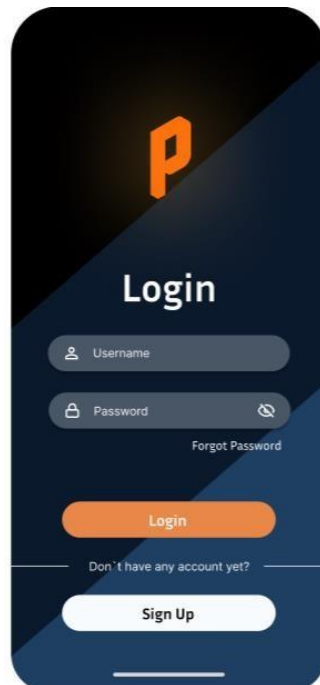
6. Deskripsi Produk

a. Splash Screen



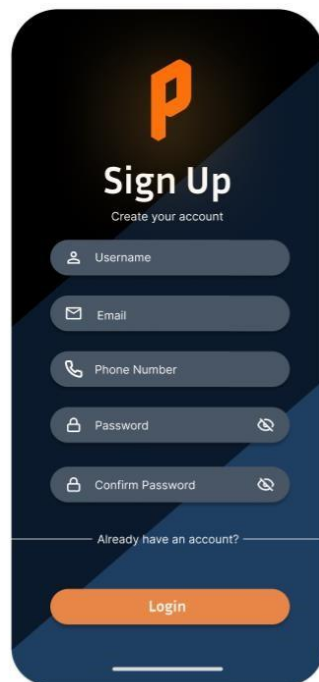
Menampilkan Logo dan akan dituntun ke Halaman Login

b. Halaman Login



Halaman untuk memasukkan data user untuk masuk ke akun user

c. **Halaman Sign up**



A mobile app screen for signing up. At the top is an orange 'P' logo. Below it, the text 'Sign Up' is in large white font, followed by 'Create your account' in smaller white font. There are five input fields: 'Username' (with a person icon), 'Email' (with an envelope icon), 'Phone Number' (with a phone icon), 'Password' (with a lock icon and an eye icon to toggle visibility), and 'Confirm Password' (with a lock icon and an eye icon). Below the fields is a link 'Already have an account?' in white. At the bottom is an orange 'Login' button.

Halaman untuk mendaftar akun baru

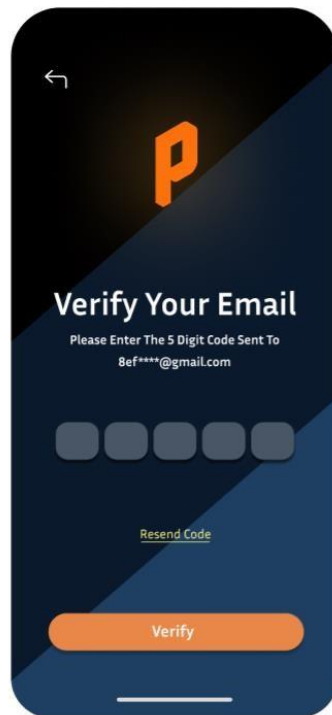
d. **Halaman Lupa Password**



A mobile app screen for forgot password. At the top left is a white back arrow. In the center is an orange 'P' logo. Below it, the text 'Forgot Password' is in large white font, followed by 'enter your email and we'll send you a link to reset your password.' in smaller white font. There is one input field labeled 'Email'. At the bottom is an orange 'Submit' button.

Halaman jika lupa password maka akan diminta memasukkan email

e. Halaman Verifikasi Email



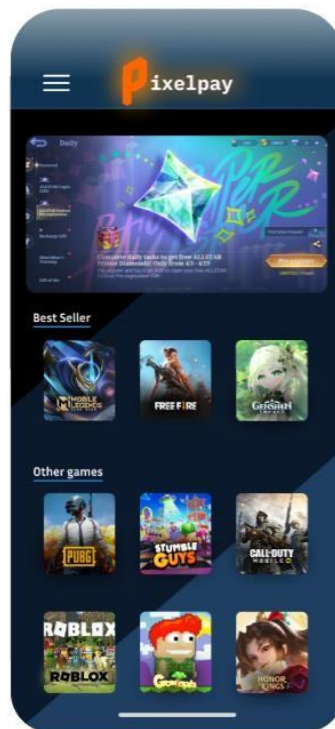
Halaman untuk memverifikasi email jika lupa password

f. Halaman Membuat Password Baru



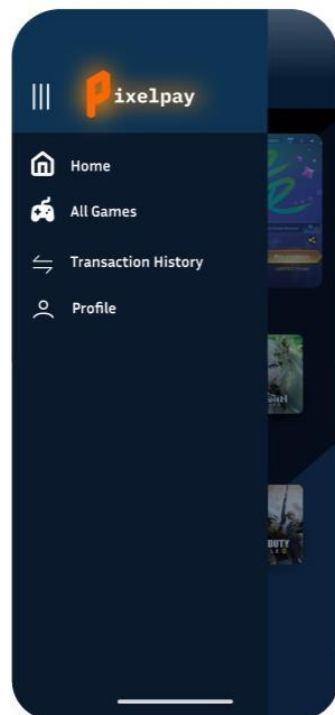
Halaman untuk membuat password baru

g. Halaman Home



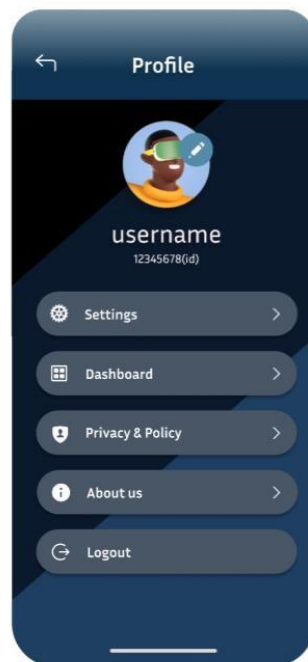
Halaman utama dimana berbagai macam mata uang game ditawarkan

h. Halaman Menu



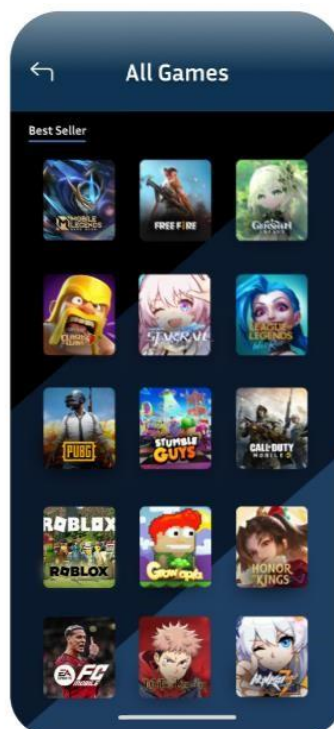
Halaman menu untuk memilih beberapa opsi seperti semua game, sejarah transaksi, dan profil

i. Halaman Profile



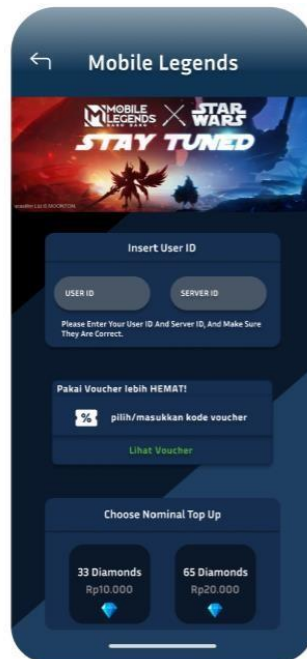
Halaman untuk masuk kedalam beberapa opsi didalam profil

j. Halaman Semua Game



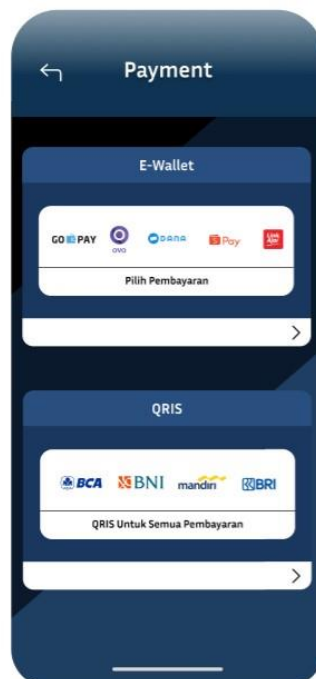
Halaman untuk memilih game yang ingin top up

k. Halaman Pemilihan Game (Mobile Legends)



Halaman untuk top up game Mobile Legends, dengan memasukkan ID dan Server serta memilih nominal top up

l. Halaman Metode Pembayaran



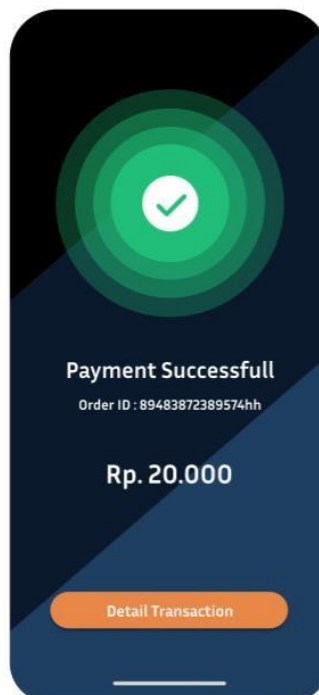
Halaman untuk melakukan metode pembayaran

m. Halaman Detail Pesanan



Halaman untuk detail pesan, mencakup barcode pembayaran dan detail informasi

n. Splash Pembayaran Berhasil



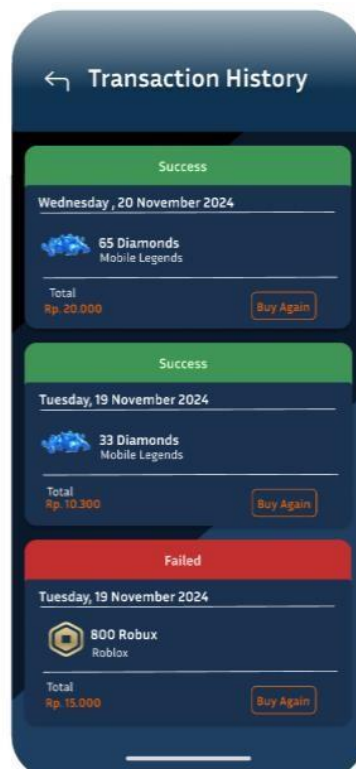
Splash jika pembayaran berhasil

o. Halaman Detail Transaksi



Halaman untuk informasi detail setelah pembayaran

p. Halaman Sejarah Transaksi



Halaman untuk melihat Sejarah transaksi yang sudah dilakukan