DESAIN PERANGKAT LUNAK

E-COMMERCE/ PENJUALAN ACCOUNT GAME, TOP UP



Disusun Oleh:

Alfian Luthfi Hafid Arrasyid 5200411537

Nur Said Amirudin 5200411402

Vera Febriyani 5200411276

Yanuar Bukhori 5200411376

# Pendahuluan

E-commerce merupakan suatu metode yang memanfaatkan media internet untuk berjalannya aplikasi transaksi secara online, kelebihan yang didapat dari menggunakan metode ini diantaranya user dan produsen tidak langsung bertemu untuk melakukan transaksi tersebut dimana transaksi ini bisa berlangsung selama 24 Jam dan bisa terjadi kapan dan dimana saja.

E-Commerce yang akan kami buat adalah situs belanja daring berjenis pelanggan untuk pelanggan yang berfokus pada transaksi produk virtual seperti item, akun, dan mata uang permainan video serta berbagai jenis voucher.

Dalam bertransaksi, pengguna umumnya memanfaatkan fitur transaksi yang ada di dalam game. Aplikasi itu berperan sebagai pihak ketiga, atau eskro, yang bertanggung jawab menampung dana dari pihak pembeli hingga pihak penjual selesai mengirimkan pesanan.

Aplikasi ini diharapkan menjadi situs jual-beli terbesar dalam komunitas game online di Indonesia dan mempunyai layanan yang menjamin 100% keamanan bertransaksi. Tidak hanya keamanan bertransaksi yang diperoleh pembeli dan penjual online, tetapi juga kemudahan bertransaksi karena praktis untuk digunakan.

# Pembahasan

Perkembangan teknologi dan informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar terhadap masyarakat salah satu bentuk kecanggihannya yaitu internet. Dalam internet memberikan kemudahan bagi siapa saja bisa mengakses berbagai macam akses pilihan digital, salah satunya yang paling di gemari oleh anak remaja zaman sekarang adalah Game online.

Apalagi di masa pandemi sekarang ini game online semakin sangat digemari oleh anak remaja karena aktivitas diluar yang berkurang tentu saja game online menjadi pilihan yang sangat menarik. Dalam game sudah tidak lagi diunduh dan langsung dimainkan namun dalam game juga sudah mengalami perkembangan yang pesat seperti dalam jual beli game online yang biasa disebut top up game.

Topik ini dipilih karena penipuan dalam jual-beli benda-benda virtual (virtual item trading) ini kian diperparah karena kebanyakan transaksi berlangsung 100% secara online, dan lagi barangnya bisa dibilang tidak berwujud. Alhasil, penjual merasa sulit mendapat kepercayaan, dan konsumen sendiri takut uangnya dibawa kabur tanpa mendapat apa-apa.

Aplikasi ini menyediakan refund atau pengembalian dana, yaitu apabila barang yang telah dipesan dan dibeli tidak datang atau cacat. Dengan adanya refund bisa meminimalisir terjadinya penipuan.

Tujuan dari aplikasi ini seperti halnya kegiatan pembayaran top up dan pembelian akun sangat mudah dan efisien karena tidak perlu bertemu secara langsung. Hal ini akan sangat mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi. Selain itu, keamanan pelanggan akan dijamin secara maksimal. Karena beberapa aplikasi menyalahgunakan data pelanggan untuk kepentingan meraka, hal itu tentunya sangat merugikan bagi pelanggan.

Link Github : <https://github.com/alfianluthfi/MDPL.git>