**Perancangan dan Pengembangan Website E-Commerce GameBill (Denaya Dwiagnes Suherman, 2024, Certified Professional Program (CPP) Programming, Binus Center)**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di Indonesia. Salah satu sektor yang terdampak adalah industri game. Dengan populasi besar dan demografi yang didominasi oleh generasi muda, Indonesia menjadi pasar potensial bagi industri game. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah website e-commerce bernama GameBill yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan harapan para gamer di Indonesia. Metodologi penelitian meliputi studi literatur, analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, dan evaluasi serta feedback. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa antarmuka GameBill telah dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan, dilengkapi dengan fitur pencarian game yang efisien, riwayat pembelian, dan opsi pembayaran yang aman serta mudah digunakan. Selain itu, sistem ini juga menyediakan fitur untuk pengurus seperti membuat, memperbarui, dan menghapus game, serta mengelola invoice dengan efektif. Informasi game disajikan dengan jelas dan terstruktur, memungkinkan pengguna untuk menemukan game yang diinginkan dengan mudah. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut mencakup optimalisasi desain antarmuka pengguna, integrasi fitur sosial, dan pengembangan aplikasi mobile untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna.

**Kata kunci**: e-commerce, game, UI/UX, Indonesia, pengembangan sistem

**Design and Development of GameBill E-Commerce Website (Denaya Dwiagnes Suherman, 2024, Certified Professional Program (CPP) Programming, Binus Center)**

**ABSTRACT**

The development of information and communication technology in the current digital era has brought significant changes to various aspects of life, including in Indonesia. One sector that is impacted is the gaming industry. With a large population and a demographic dominated by the younger generation, Indonesia becomes a potential market for the gaming industry. This research aims to design and develop an e-commerce website named GameBill, which is specifically designed to meet the needs and expectations of gamers in Indonesia. The research methodology includes literature study, needs analysis, system design, system development, system testing, and evaluation and feedback. The development results show that the GameBill interface is designed with a focus on ease of use, equipped with efficient game search features, purchase history, and secure and easy-to-use payment options. In addition, the system also provides features for administrators such as creating, updating, and deleting games, as well as managing invoices effectively. Game information is presented clearly and structurally, allowing users to easily find the games they want. Recommendations for further development include optimizing user interface design, integrating social features, and developing a mobile application to enhance user accessibility and convenience.

**Keywords**: e-commerce, game, UI/UX, Indonesia, system development