# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di Indonesia. Salah satu sektor yang merasakan dampak dari perkembangan ini adalah industri game. Indonesia, dengan populasi yang besar dan demografi yang didominasi oleh generasi muda, menjadi pasar yang sangat potensial untuk industri game. Menurut laporan dari Asosiasi Game Indonesia (AGI), jumlah pemain game di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, baik untuk platform PC, konsol, maupun perangkat mobile.

Seiring dengan meningkatnya jumlah pemain game, kebutuhan akan platform e-commerce yang dapat menyediakan berbagai jenis game juga semakin tinggi. E-commerce telah menjadi salah satu saluran utama bagi konsumen di Indonesia untuk membeli berbagai produk, termasuk game. Namun, platform e-commerce yang ada sering kali belum mampu memenuhi kebutuhan khusus para gamer, seperti ketersediaan game dari berbagai genre dan platform, serta fitur-fitur yang memudahkan proses pembelian dan interaksi pengguna.

Pengguna di Indonesia sering menghadapi masalah seperti antarmuka pengguna yang tidak intuitif, informasi game yang tidak lengkap, serta proses pembayaran yang rumit dan tidak aman. Selain itu, keterbatasan dalam pilihan metode pembayaran yang sesuai dengan preferensi lokal, serta kurangnya integrasi dengan berbagai platform game, membuat pengalaman belanja menjadi kurang efisien. Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan platform e-commerce khusus untuk game yang tidak hanya menawarkan berbagai pilihan game, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan aman.

Oleh karena itu, dibuatlah tugas akhir ini dengan tujuan merancang dan mengembangkan sebuah website e-commerce bernama GameBill untuk membeli game yang dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna di Indonesia.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dihadapi pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan untuk platform e-commerce game?
2. Bagaimana menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna dalam proses pembelian game?
3. Bagaimana menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan pengurus dalam proses pengelolaan game?
4. Bagaimana mengelola dan menampilkan informasi game dari berbagai genre dan platform secara efektif?

## Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Platform e-commerce yang dikembangkan hanya akan menyediakan game digital dan bukan game fisik.
2. Fokus fitur utama untuk pengguna seperti pencarian game, dan pembelian game, melihat riwayat pembelian.
3. Fokus fitur utama untuk pengurus seperti membuat game, memperbarui game, menghapus game, memperbarui invoice.
4. Pengujian dilakukan dalam skala kecil dengan pengguna dan pengurus terbatas untuk mendapatkan feedback awal.

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah website e-commerce yang user-friendly untuk membeli game.
2. Menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna dalam proses pembelian game.
3. Menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan pengurus dalam proses pengelolaan game.
4. Menyajikan informasi game dengan cara yang efektif dan menarik bagi pengguna dari berbagai genre dan platform.

## Metodologi Penelitian

Metodologi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Studi Literatur**: Mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik.
2. **Analisis Kebutuhan**: Melakukan analisis kebutuhan pengguna dan fungsionalitas yang harus dimiliki oleh platform e-commerce.
3. **Perancangan Sistem**: Merancang arsitektur sistem, antarmuka pengguna, dan alur kerja aplikasi.
4. **Pengembangan Sistem**: Implementasi kode program berdasarkan desain yang telah dibuat menggunakan teknologi frontend dan backend yang dipilih.
5. **Pengujian Sistem**: Melakukan pengujian unit, pengujian integrasi, dan pengujian pengguna untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik.
6. **Evaluasi dan Feedback**: Mengumpulkan feedback dari pengguna dan melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi yang dilakukan.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II Analisa Sistem**

Menjelaskan mengenai tinjauan perusahaan, bisnis proses yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III Rancangan Sistem**

Menjelaskan mengenai tahapan pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, sehingga mencapai hasil yang diharapkan.

**BAB IV Kesimpulan dan Saran**

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.