# 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

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, beberapa masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan untuk platform e-commerce game?
2. Fitur-fitur apa saja yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam membeli game secara online?
3. Bagaimana mengelola dan menampilkan informasi game dari berbagai genre dan platform secara efektif?

## Batasan Masalah

Batasan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

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

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

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

## Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah:

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 Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**

1. Latar Belakang Masalah
2. Rumusan Masalah
3. Batasan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Metodologi Penelitian
6. Sistematika Penulisan

**BAB II Tinjauan Pustaka**

1. Tinjauan Perusahaan
2. Bisnis Proses yang Ada pada Saat Ini

**BAB III Metode Penelitian**

1. Rancangan Sistem yang Akan Dibuat
2. Activity Diagram
3. Class Diagram
4. Use Case
5. Use Case Description
6. Sequence Diagram
7. UI Design

**BAB V Kesimpulan dan Saran**

1. Kesimpulan
2. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut