

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau permainan yang pada awalnya hanya salah satu hiburan kini telah menjadi hobi bagi sebagian masyarakat. Perkembangan *game* dari masa ke masa cukup signifikan, jika dulu permainan merupakan sebuah kegiatan fisik bersama teman-teman yang dapat dinikmati bersama, kini *game* seakan membuat pemain dari permainan tersebut merasa pindah ke dunia permainan itu sendiri. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah [1]. Namun sekarang permainan atau *game* lebih mengarah ke sebuah aplikasi yang dapat dimainkan oleh seseorang yang dapat memberikannya kesenangan atau hiburan. Kebutuhan *game* pun semakin lama semakin berkembang mulai dari *console* untuk memainkan permainan itu sendiri sampai kebutuhan akan benda-benda *virtual* yang hanya bisa digunakan pada permainan tersebut. Populasi masyarakat yang semakin berkembang maka semakin berkembang pula kuantitas dari penikmat aplikasi permainan dan semakin banyak pula kuantitas dari para pemain permainan yang mencari dan membutuhkan benda-benda yang berkaitan dengan permainan. [2]

Gamers adalah sebutan untuk para penikmat *game* baik itu di PC (*Personal Computer*), *console*, ataupun *mobile*. *Gamers* tidak hanya kaum laki-laki saja namun juga kaum perempuan, karena permainan tidak hanya melulu soal *action* atau *sport*, namun juga berupa *life simulation* atau *strategi/puzzle*. Tidak hanya bisa dinikmati oleh pria maupun wanita tapi juga memiliki rentang usia pengguna yang sangat panjang, umumnya hampir dapat dinikmati oleh semua umur selama pengguna

dapat memahami dan menikmati permainan yang sedang dimainkan. Permainan yang disediakan pun beragam mulai dari *free-to-play* hingga *pay-to-win*, sehingga tidak sedikit bagi *gamers* yang rela menggunakan uang untuk menikmati permainan yang sedang dimainkan atau pun membeli *retail game* yang hendak mereka mainkan. Namun tak sedikit *gamers* yang kesulitan untuk membeli *gold*, *items*, atau *retail game* itu sendiri. Kesulitan-kesulitan bagi *gamers* untuk mendapatkan *game item* dapat berupa sumber terpercaya dari penyedia *game item* sulit ditemukan, cara pembayaran yang rumit, atau koneksi internet yang dimiliki *gamers* sangat lambat, serta adanya larangan *real money trading* pada sebagian besar *game*. Kerumitan dalam proses pembayaran itu sendiri dikarenakan sebagian besar situs *eCommerce* menggunakan metode pembayaran kartu debit/kredit yang informasi metode pembayaran yang sangat minim. Terkadang *gamers* juga membutuhkan referensi permainan yang sedang *booming* atau sedang mencari *walkthrough* atau *review* untuk *game* yang sedang dimainkannya dari *gamers* lainnya.

Masalah-masalah tersebut dapat diatasi dengan adanya aplikasi yang akan dibuat yang bernama “Aplikasi E-Commerce *Game* dan *Review* Berbasis Web dan Android”. Dimana aplikasi tersebut merupakan aplikasi pembelian *game-content* serta penyedia *game-review* baik itu *game PC*, *console*, dan *mobile*. Dengan adanya aplikasi ini maka seseorang yang ingin membeli *game voucher* dan *retail game* resmi dari *publisher* dapat langsung mencari *item* yang dicari secara spesifik menggunakan aplikasi ini karena sangat besar kemungkinan *item* yang dicari *gamers* ada karena aplikasi ini hanya spesifik menjual *items* yang berhubungan dengan *game*. *Gamers* juga dapat membeli *game item* dari sesama *gamers* namun tetap terhindar dari kegiatan *real money trading*, serta mempermudah proses pembayaran bagi nasabah bank lokal karena menggunakan sistem *top-up* saldo akun. Pada aplikasi ini terdapat dua *platform* yaitu *web* dan *Android*. *Platform web* akan berfungsi sebagai *server* yang akan dipakai oleh admin untuk mengelola data *item* dan mengkonfirmasi pembelian *item*. Pembuatan *review* sudah diprogram agar admin hanya perlu memasukkan konten-konten seperti judul, deskripsi, dan video *trailer* yang kemudian akan otomatis disusun menjadi sebuah halaman *review* yang dapat dinikmati oleh *gamers* pada aplikasi *Android*. Sedangkan *Android* akan berfungsi

sebagai *client* yang akan dipakai oleh *gamers* guna mencari *game review* maupun akan membeli *game items*. *Review* yang disajikan untuk *gamers* dapat diberi *rating* dan komentar untuk menampung tanggapan dan pendapat *gamers*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memberikan fasilitas yang menyediakan *game item* dan *game review* yang beragam dengan sumber yang terpercaya pada satu aplikasi secara *online*?
2. Bagaimana cara menyediakan fasilitas pembayaran *game item* mempermudah *gamers*?
3. Bagaimana cara menyediakan fasilitas yang membantu *gamers* menerima pesanan *game item*?

1.3 Tujuan

1. Menyediakan fasilitas penyedia *game item* dan *game review* yang beragam dengan sumber yang terpercaya secara *online* dengan cara membuat Aplikasi E-Commerce *Game* dan *Review* Berbasis Web dan Android.
2. Menyediakan fitur *top-up* saldo akun pada aplikasi yang memfasilitasi pembayaran *game item* yang diharapkan akan mempermudah dan membantu *gamers*.
3. Menyediakan fitur catatan transaksi pada aplikasi yang membantu *gamers* menerima pesan dari penjual agar dapat menyampaikan metode pengiriman *game item*.

1.4 Batasan Masalah

1. *Platform web* dikelola oleh administrator dan *sub* administrator yang akan mengelola barang dan *review*.
2. Pada *platform* Android digunakan oleh *member* untuk melihat, mencari dan membeli barang serta mengirim konfirmasi pembayaran *top-up* kepada *web server*.

3. Proses *top-up* saldo akun dilakukan dengan melakukan transfer melalui bank lokal.
4. Sistem tidak melayani *refund* atau pengembalian uang.
5. *Item* yang dapat dijual pada aplikasi berupa *game item* yang dapat dilakukan *trade* antara sesama pemain, *hardcopy* dan *softcopy game installer*, dan akun permainan.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi *E-Commerce Game* dan *Review* Berbasis Web dan Android ini dijalankan pada 2 *platform* yaitu *platform web server* dan Android sebagai *mobile client* dan semua barang yang dijual pada aplikasi ini akan disebut *item*. Pada *platform web server* akan memiliki fungsionalitas untuk memasukkan (*insert*) data *items* yang akan dijual, seperti memasukkan data *item* mulai dari *publisher item*, nama *item*, harga *item*, stok *item*, keterangan dan deskripsi *item*, dan berbagai informasi dan data *item* yang berkaitan lainnya. Selain itu pada *platform web server* juga dapat mengedit (*update*), menyembunyikan item dari daftar item yang dijual, serta menentukan *admin's choice* pada aplikasi. *Web server* dikelola oleh administrator utama dan *sub administrator* yang sebelum telah mendaftar dan diterima oleh administrator utama. Untuk proses pembayaran, aplikasi akan menggunakan sistem saldo akun. Untuk menambahkan saldo akun maka *member* harus melakukan *top-up* saldo dengan cara masuk ke menu *top-up* saldo dan memasukkan nominal *top-up* dan rekening tujuan. Selanjutnya sistem akan memberikan nomor referensi transfer yang nanti akan disertakan sebagai nomor referensi transfer. Sistem memiliki deadline konfirmasi *top-up* yang mengharuskan *member* segera mentransfer dan mengonfirmasi transfer dalam batas waktu tertentu.

Pada *platform mobile* (Android) akan berperan sebagai *client* yang memiliki fungsionalitas untuk penjualan *items* dan penyedia *review* pada aplikasi. Aplikasi pada *mobile* akan menggunakan UI (*User Interface*) yang interaktif yang mudah dipahami oleh pengguna aplikasi *mobile*. Untuk dapat membeli item pada aplikasi pengguna diwajibkan untuk menjadi *member* terlebih dahulu, maka terdapat fitur untuk mendaftarkan pengguna sebagai *member*. Pengguna yang telah menjadi

member akan dapat mengakses fitur pembelian item. Proses pembelian dilakukan dengan cara pengguna memilih item yang akan dibeli lalu, setelah setuju akan membeli maka *member* akan membayar dengan saldo akun yang dimiliki *member*. Jika saldo tidak mencukupi maka *member* tidak dapat membeli *item* sebelum memiliki saldo yang mencukupi. *Item* yang berhasil dibeli akan masuk sebagai transaksi *pending* karena harus menunggu respon konfirmasi pengirimain serta catatan transaksi dari penjual.

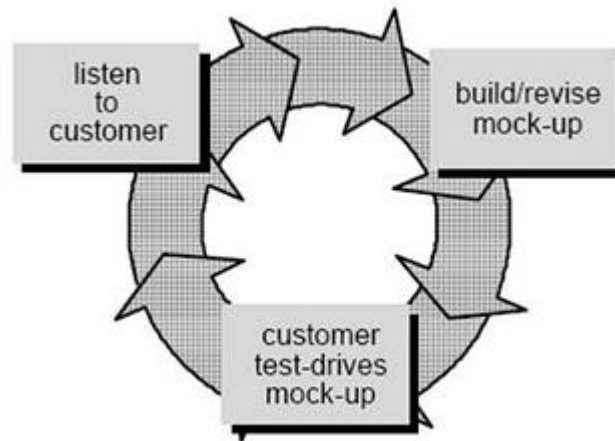
Selain pembelian *item* juga terdapat fitur *review game* yang dapat diterbitkan oleh admin dan *sub* admin pada *web server* dengan template yang konsisten agar memudahkan pengguna pada *platform mobile* untuk menikmati *review game* yang disajikan admin dan *sub* admin. Konten *review* dibagi menjadi 4 bagian yaitu paragraf pembuka, paragraf isi, paragraf penutup dan *link* video *trailer* yang akan ditampilkan menggunakan media Youtube. Selain itu terdapat pula fitur sukai *review* dan memberi komentar pada *review*. Komentar-komentar yang melanggar dapat dilaporkan kepada administrator.

Sub admin adalah *member* yang telah mendaftar dan telah disetujui oleh admin utama. Untuk menjadi *sub* admin, *member* diharuskan mengakses *web server* dan *login* ke menu request *sub* admin. Admin utama yang akan mempertimbangkan apakah *member* layak menjadi *sub* admin. *Sub* admin memiliki akses yang hampir serupa dengan admin utama namun tetap memiliki batas hak akses. *Sub* admin dapat berkontribusi pada *game review* dan penjualan *game item*.

1.6 Metode Pengerjaan

Aplikasi E-Commerce Game Dan Review Berbasis Web Dan Android menggunakan metode pengerjaan *prototyping*. *Prototyping model* digunakan karena pemakai hanya mendefinisikan objektif umum dari perangkat lunak tanpa merinci kebutuhan *input*, pemrosesan dan *output*, sementara pengembang tidak begitu yakin akan efisiensi algoritma, adaptasi sistem operasi, atau bentuk interaksi manusia-mesin yang harus diambil.

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut:



Gambar 1-1
Model SDLC Prototype

Cakupan aktivitas *prototyping model* terdiri dari:

- a. Pada tahap *listen to customer*, penulis merumuskan proses bisnis dan mendefinisikan kebutuhan Aplikasi pada *platform web* dan *platform Android*, sehingga dapat memenuhi kriteria-kriteria yang dibutuhkan.
- b. Pada tahap *build/revise mock-up*, penulis melakukan perancangan secara cepat sebagai dasar untuk membuat *prototype* pada *platform web* dan *platform Android* lalu membangun aplikasi.
- c. Pada tahap *customer test-drives mock-up*, penulis menguji coba dan mengevaluasi *prototype* aplikasi, kemudian melakukan penambahan dan perbaikan-perbaikan terhadap *prototype* Aplikasi pada *platform web* dan *platform Android* yang sudah dibuat.
- d. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat oleh penulis untuk memenuhi kebutuhan aplikasi dan untuk memahami kebutuhan aplikasi lebih baik. *Prototype* yang dibuat oleh penulis akan dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Pengerjaan Aplikasi

Kegiatan	Jan-16				Feb-16				Mar-16				Apr-16				May-16				Jun-16				Jul-16							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Analisis Kebutuhan Aplikasi	█	█									█																					
Perancangan dan Pembangunan Aplikasi			█	█	█	█					█	█							█	█	█	█										
Pengujian dan Perbaikan Aplikasi							█	█	█	█					█	█	█	█														
Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█								