# ABSTRAK

Yogi Bagus Karunia Pangestu. 2021. **RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE UNTUK PEMASARAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU**, Tugas Akhir. Program Studi Manajemen Informatika (D3). STIKI – MALANG. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom.,M.MT

Kata Kunci**:** *Website* *E-Commerce*, *Card Game*, *Board Game*, Media Pembelajaran

*E-Commerce* adalah suatu perangkat teknologi dinamis, yang meliputi aplikasi dan pross bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran barang atau produk. Namun kebanyakan produk di *E-Commerce* adalah produk komersil dan tidak banyak produk *E-Commerce* yang fokus pada produk edukasi atau *game* media pembelajaran khususnya bagi guru. Banyak guru atau tenaga pengajar di Indonesia telah membuat media pembelajarannya sendiri, salah satunya yaitu membuat media pembelajaran berbasis *game* khususnya jenis *card game* dan *board game*, namun karya-karya dari guru tersebut hanya digunakan ditempat guru pembuat *game* tersebut mengajar dan tidak ada tempat untuk mempublikasikan karya yang telah dibuat. Sehingga dibuatlah sebuah *website* yang dapat menampung media pembelajaran berbasis *game* buatan para guru khususnya jenis *board game* dan *card game*. Fitur-fitur yang terdapat pada *website* tersebut antara lain yaitu, memiliki sistem pembayaran otomatis menggunakan *payment gateway*, pada setiap game yang diunggah memiliki *video* *tutorial*, kemudian pada setiap *user* *dashboard* terdapat statistik ringkasan-ringkasan mengenai akun *user* tersebut, selanjutnya terdapat fitur ulasan dan *star rating* dan yang terakhir yaitu fitur blog untuk menyajikan informasi-informasi tambahan mengenai *card game* dan *board game*.

# ABSTRACT

Yogi Bagus Karunia Pangestu. 2021. **DESIGN AND BUILD AN E-COMMERCE WEBSITE FOR MARKETING LEARNING MEDIA FOR TEACHERS**, Tugas Akhir. Program Studi Manajemen Informatika (D3). STIKI – MALANG. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom.,M.MT

Keywords**:** Website E-Commerce, Card Game, Board Game, Game-based learning

E-Commerce is a dynamic technology device, which includes applications and business processes that connect companies, consumers and a community through electronic transactions, which carry out the exchange of goods or products. But most products in e-commerce are commercial products and not many e-commerce products focus on educational products or learning media games especially for teachers. Many teachers or teachers in Indonesia have made their own learning media, one of which is to make game based learning media, especially card card games and board boards, but the works of the teacher are only used in the teacher's place teaching and there is no place to publish the work already made. So that a website has been built that can accommodate game-based learning media for teachers, especially the type of board game and card game. The features found on the website include, having an automatic payment system using a payment gateway, in each game uploaded has a video tutorial, then at each user dashboard there are statistics summary about the user account, then there are features of the reviews and star rating and The latter is a blog feature to present additional information about the card game