# BAB IPENDAHULUAN

## Latar Belakang

Permainan daring (game online) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan sambungan kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa daring, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah permainan daring bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer maupun ponsel gengam yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Game online juga membuka peluang usaha yang luas, seperti penjualan kredit permainan yang umumnya dikenal sebagai voucher game. Saat ini, banyak voucher game online dijual melalui media sosial dan masih memerlukan proses manual. Proses manual ini melibatkan langkah-langkah seperti validasi pembayaran secara manual oleh admin ketika ada pembeli yang ingin melakukan top-up permainan. Validasi dilakukan dengan memastikan bahwa pembayaran yang dilakukan sesuai dengan jumlah tagihan. Setelah proses validasi pembayaran selesai, admin juga perlu melakukan pengisian voucher game secara manual. Hal ini melibatkan kunjungan ke situs web resmi permainan yang bersangkutan untuk melakukan pengisian voucher. Tentunya hal tersebut sangat tidak efektif maka dari itu penulis berniat untuk membuat sebuah *website* penjualan *voucher game* tersebut.

Memang diluar sana juga sudah mulai banyak *website* yang menjual *voucher game*. Namun sebelumnya penulis sudah melakukan survei dan menganalisis masalah yang ada pada *website* penjualan *voucher game* tersebut. Survei yang telah dilakukan diarahkan kepada dua kelompok utama, yaitu pemilik website penjualan voucher game online dan para pemain game online. Kedua kelompok ini menjadi fokus utama untuk memperoleh pandangan yang komprehensif mengenai interaksi antara mereka dalam konteks transaksi voucher game online. Dengan memahami perspektif dan kebutuhan keduanya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang strategi pemasaran yang efektif, preferensi pemain, hambatan yang mungkin dihadapi oleh pemilik website, serta peluang pengembangan yang dapat memajukan industri ini secara berkelanjutan.

Kebanyakan kendala terjadi ketika sedang pada transaksi. Masalah tersebut adalah pada sistem pencatatan keuangan pengguna atau biasa disebut saldo pengguna. Ketika satu user bertransaksi langsung banyak khusus-nya yang menggunakan jalur transaksi melalui API (*Application Programming Interface*). Maka sistem pemotongan saldo tidak akurat. Berdasarkan masalah diatas penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *website* penjualan *voucher game* memerlukan sistem antrian dimana ini berfungsi untuk menanggulangi kesalahan pencatatan saldo pengguna.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang yang telah di sebutkan di atas adalah bagaimana membuat sebuah *website* penjualan *voucher game* yang dapat menangani masalah pemotongan saldo yang tidak akurat tersebut. Dengan masalah yang ada penulis akan menerapkan sistem antrian transaksi yang dapat menjadi solusi permasalahan pemotongan saldo tersebut.

## Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi perjualan *voucher game* yang berbasis *website* dengan menerapkan metode antrian transaksi untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam pencatatan penggunaan saldo pengguna.

## Manfaat

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Memberikan kemudahan kepada pengguna karena semua transaksi akan di proses otomatis oleh sistem sehingga proses pembelian tidak perlu menunggu konfirmasi oleh pengurus.
2. Membantu pengurus dalam melakukan validasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna. Karena adanya sistem pembayaran yang terhubung langsung dengan *Payment Gateway* sehingga dapat melakukan validasi pembayaran otomatis.
3. Mempermudah pengurus dalam mengelola keuangan karena sebagian besar transaksi akan tercatat secara otomatis.
4. Dengan adanya sistem antrian tidak akan terjadi lagi kerugian karena pencatatan saldo tidak akurat.

## Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan dilakukan pada media online dan untuk narasumber adalah para pengguna *game online* dan pemilik website penjualan voucher game online (gloryvoucher.com).
2. Sistem ini memiliki proses authentikasi *multi level user.*
3. Pengguna dapat melakukan pembelian serta terdapat riwayat transaksi untuk melakukan pengecekan status transaksi
4. Sistem ini sudah terintegrasi dengan *Payment Gateway* sehingga semua proses pembayaran akan diproses secara otomatis oleh sistem.
5. Sistem memiliki fitur manajemen pengguna, manajemen produk, manajemen transaksi serta manajemen metode pembayaran yang dapat mempermudah pengurus dalam mengelola penjualannya.
6. Sistem transaksi menggunakan antrian dan mengelompokkan berdasarkan prioritas antrian transaksi yang ada.
7. Penelitian ini mencakup sistem pembelian voucher game yang terbatas pada beberapa judul game berikut: Undawn, Free Fire, Mobile Legends, FIFA Mobile, PUBG Mobile, Genshin Impact, Arena of Valor, Call of Duty Mobile, Sausage Man, dan Super SUS.

##  Metodologi Penelitian

### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : Glory Voucher

Waktu : September 2022 – Februari 2023 (6 Bulan)

**Tabel 1.1** Waktu Penelitian

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | 2022/2023 |
| September | Oktober | November | Desember | Januari | Februari |
| Pengumpulan Data |   |  |  |  |  |  |
| Analisa Data |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan Sistem |  |  |  |  |  |  |
| Pengembangan |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |

### Bahan dan Alat Penelitian

1. Perangkat Keras
2. Laptop Lenovo Ideapad Gaming 3, dengan detail spesifikasi prosesor AMD RYZEN 5 5600H dan RAM 16GB.
3. Perangkat Lunak
4. PhpStrom atau Visual Studio Code digunakan untuk editor.
5. Laragon digunakan untuk membuat server local.
6. MySQL digunakan untuk database.

### Pengumpulan Data dan Informasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini adalah melalui wawancara kepada pemilik *website* penjualan *voucher game* (gloryvoucher.com) untuk mengetahui proses apa saja yang dibutuhkan dan juga data apa yang dibutuhkan dalam melakukan transaksi.

### Analisis Data

Dalam membangun sistem ini, penulis menerapkan metode analisis deskriptif. Dengan mendeskripsikan hasil temuannya berdasarkan wawancara pada objek penelitian dan juga data-data yang terkumpul melalui proses observasi. Pada akhirnya penulis menyimpulkan hasil analisis data sudah sesuai dengan masalah yang dialami oleh objek penelitian.

### Prosedur Penelitian



**Gambar 1.1** Diagram Alir Penelitian

1. Analisa Masalah

Pada tahap ini penulis membahas mengenai kebutuhan sistem baru yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* penjualan *voucher online* dan kendala apa saja yang telah ada sebelum sistem tersebut dibuat.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data yang berkaitan dengan penjualan *voucher game* serta bagaimana tahap-tahap yang dilakukan untuk melakukan pengisian *voucher game* tersebut. Berbagai data yang dikumpulkan oleh penulis berdasarkan hasil dari observasi, studi kepustakaan, dan wawancara sehingga dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian.

1. Analisa Data

Dengan adanya data yang telah dikumpulkan penulis melakukan analisa data untuk merancang sistem yang dapat memecahkan masalah yang telah ada.

1. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem penulis mempersiapkan sistem seperti apa yang akan dibuat sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini akan menghasilkan keluaran berupa *flowchart* cara kerja program dan juga *database* yang telah dirancang berdasarkan kebutuhan program.

1. Implementasi

Pada tahap implementasi penulis mulai membuat program berdasarkan rancangan sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

1. Pengujian

Ketika tahap implementasi sudah selesai maka penulis akan melakukan uji coba terhadap program yang ada. Jika masih ada kendala ataupun ketidaksesuaian program maka penulis akan melakukan revisi atau implementasi ulang.

##  Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini sistematika penulisan yang digunakan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan mengenai penelitian terdahulu serta teori-teori yang mendasari penulisan dalam memecahkan masalah tugas akhir ini.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang analisis, gambaran teknis pembuatan sistem serta menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mendesain sistem yang akan digunakan.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Membahas tentang pemecahan masalah yang dihadapi, implementasi sistem, dan juga uji coba program yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir serta saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya program yang telah dibuat.