

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Atiq adalah salah satu toko penyedia *jasa top up* untuk *game online*. Toko Atiq sudah memiliki banyak transaksi yang terjadi setiap harinya, transaksi yang biasa dilakukan adalah melalui media sosial ataupun pelanggan datang ke Toko. Masalah yang sering dialami oleh Toko Atiq dalam melayani transaksi pelanggan adalah ketika pelanggan melakukan chat, pesan tersebut bisa masuk kedalam kategori spam dan menyebabkan pelanggan tidak dapat dilayani dengan baik, lalu untuk pelanggan yang datang langsung biasanya kesulitan dalam melihat daftar produk yang tersedia karena Toko Atiq tidak memiliki katalog untuk produknya.

Menjual *voucher game* melalui *platform e-commerce* semakin populer seiring berkembangnya bisnis *game* dengan pesat. Meski demikian, masih terdapat kesulitan dalam menerapkan sistem *top-up game online*, seperti antarmuka pengguna dan kompleksitas transaksi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk lebih memahami dan meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi transaksi saat menjual *voucher game* secara *online*[1].



Gambar 1. 1 Jumlah Pemain Mobile Legend Seluruh Indonesia

Pulau Jawa, yang merupakan rumah bagi kota-kota di Indonesia yaitu DKI Jakarta, Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, dan Semarang, memiliki proporsi pemain *game online* MLBB terbesar di tanah air, menurut data yang dipaparkan *Moonton* pada Konferensi Pers MPL Indonesia[2].

Karena minimnya toko fisik yang menyediakan *voucher game*, dengan membuat *website* penjualan *voucher game online* dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan para pemain *game* di daerah tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba merancang suatu sistem pembelian *voucher game*. Sistem ini diharapkan memudahkan pelanggan untuk mendapat informasi detail tentang *voucher game* tersebut, serta membantu pihak Toko Atiq dalam melakukan proses transaksi. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis menuliskan judul **“WEBSITE PENJUALAN VOUCHER GAME ONLINE DI TOKO ATIQ”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, bagaimana cara pengguna dapat dengan lancar membeli voucher game secara *online*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam batasan masalah yang dihadapi diperlukan ruang lingkup permasalahan, hal ini bertujuan agar pembatasan tidak terlalu meluas. Maka ruang lingkup yang akan dibahas yaitu :

1. Di dalam *website* nya sendiri melingkupi informasi tentang profil perusahaan, katalog produk, transaksi pemesanan dan laporan.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa *PHP MyAdmin*.
3. Untuk *database* yang digunakan yaitu *database MySQL*.
4. *Output* nya sendiri dalam bentuk catatan laporan berisi data transaksi pembelian dan data *stock* barang yang berada di halaman *admin*.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan laporan ini adalah untuk menghasilkan situs *web* penjualan *voucher game online* yang akan membantu pengguna membeli voucher secara online.

Adapun manfaat penelitian Perancangan *Website* Penjualan *Voucher Game Online* di Toko Atiq Berbasis *web* sebagai berikut :

1. Toko Atiq dapat mengelola produk yang tersedia sehingga mempermudah pelanggan untuk melihat daftar produk yang ada.
2. Mempermudah akses kepada pelanggan untuk *top up* dan membeli *voucher game online*.
3. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan dalam pembuatan *website* tersebut.

### **1.5 Sistematika Penulisan Laporan**

Adapun sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan isi laporan secara umum yang berisi lima sub-bab yaitu latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terkait *website top up voucher game online* yang mengemukakan berbagai referensi atau tinjauan pustaka dan landasan teori yang mendukung kajian atau analisis dalam proses pengerjaan tugas akhir.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang tahapan – tahapan perencanaan seperti prosedur penelitian, metodologi pengumpulan data serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan perancangan sistem, analisa kebutuhan sistem baik *hardware* maupun *software* serta perancangan sistem menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*.

### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem penjualan yang ada di *website top up voucher game online* dan pengujian situs *web*.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan saran-saran untuk pengembangan penelitian.