

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game online merupakan permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, biasanya menggunakan teknologi terkini seperti modem, *wifi*, dan koneksi kabel. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan di komputer maupun perangkat *mobile* yang terhubung ke jaringan tertentu (Chairunisa, 2022). Perusahaan *Game online* biasanya mendapatkan keuntungan melalui pemain yang melakukan pembelian item di dalam *game* dengan menggunakan mata uang dalam *game* seperti *Valorant Point* pada *valorant*, *Diamond* pada *Mobile Legends*, *Free Fire* ataupun *Unknown Cash (UC)* pada *PUBG Mobile*.

Pembelian item di dalam *game* bagi para pemain biasanya menambah pengalaman dalam keseruan dalam bermain *game* itu sendiri. Sebagai contoh pada *game Valorant*, para pemain dapat membeli *skin* senjata yang dapat mengubah tampilan senjata dengan efek *finisher* pada *kill* terakhir pada musuh.

Cheezy store merupakan penyedia jasa layanan *top up game online* dengan rentan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga yang ditawarkan langsung di dalam *game*. Namun untuk saat ini proses transaksi dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp*. Hal ini menyebabkan lambatnya proses transaksi yang di mana admin harus menunggu pembeli melakukan konfirmasi pembayaran dengan memberikan bukti pembayaran agar dapat melakukan proses pengisian.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dirancanglah suatu sistem layanan *top up game online* berbasis *web*. Sistem ini diharapkan memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi detail mengenai *voucher game* yang ingin dibeli dan memudahkan pihak Cheezy Store dalam melakukan proses pengisian. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dibuatlah skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi *Top Up Game Online* Berbasis *Web* Dengan Framework *Laravel* (Studi Kasus Cheezy Store)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Maka dapat dirumuskan permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana cara membuat sistem informasi *top up game* berbasis *website* menggunakan metode *Agile*. Dengan demikian, dapat dirumuskan fokus permasalahan adalah bagaimana cara pembeli melakukan *top up* secara otomatis melalui *web*.

1.3. Ruang Lingkup

Dari permasalahan di atas, dapat diuraikan ruang lingkup sebagai batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menggunakan *payment gateway Tripay* untuk metode pembayaran.
2. Aplikasi ini menggunakan layanan *DigiFlazz* untuk mengambil *API* produk yang akan dijual.
3. Target dari penggunaan *website* ini adalah para *gamer* yang ingin melakukan pembelian barang khusus pada *game* yang dimainkan.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan dalam skripsi ini adalah:

1. Dihasilkan aplikasi *top up game online* berbasis *web* yang dapat digunakan oleh pelanggan Cheezy Store.
2. Diperoleh *invoice* yang dapat digunakan untuk nomor transaksi pembelian produk pada *web* Cheezy Store.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dalam penelitian dan perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan transaksi pembelian secara otomatis dilakukan di web tanpa melalui perantara admin.
2. Memudahkan pemilik usaha untuk memantau laporan transaksi pembelian.
3. Memudahkan pemilik usaha untuk memberikan promo pada pembelian dalam skala tertentu.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Skripsi ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Skripsi, manfaat Skripsi, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisikan teori-teori dasar yang digunakan dalam rangka pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi *Top Up Game Online* Berbasis *Web* Dengan *Framework Laravel* (Studi Kasus Cheezy Store).

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisikan analisa dan perancangan dari Rancang Bangun Sistem Informasi *Top Up Game Online* Berbasis *Web* Dengan *Framework Laravel* (Studi Kasus Cheezy Store).

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisikan pembahasan mengenai Rancang Bangun Sistem Informasi *Top Up Game Online* Berbasis *Web* Dengan *Framework Laravel* (Studi Kasus Cheezy Store).

BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari keseluruhan Skripsi dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan Skripsi.