

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1. LATAR BELAKANG

Game online merupakan sebuah hobi yang sangat marak digandrungi oleh kalangan muda dan dewasa pada jaman *modern* ini. Orang yang memainkan *game online* atau yang biasa disebut dengan *gamers* bisa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain *game online* tersebut. Para *gamers* juga mengeluarkan banyak uang seperti untuk pergi bermain *game online* di warung internet maupun untuk membeli *virtual item* yang ada pada *game online* tersebut. Dengan total populasi lebih dari 250 juta penduduk Indonesia terdapat 15 juta *gamers* (Kim, 2013) dimana *gamers* ini rata-rata pernah melakukan transaksi jual beli *virtual item game online*.

Virtual item di *game online* adalah barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah *game online* seperti akun *game*, mata uang *game*, armor, senjata, kostum, peliharaan yang berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ataupun hanya untuk membuat karakter menjadi memiliki tampilan yang menarik, keren, dan lucu. Untuk mendapatkan *virtual item* di *game online* biasanya pihak developer *game online* akan memberikan misi kepada para *gamers* yang jika berhasil mereka selesaikan misinya maka akan diberikan *reward* berupa *virtual item* tertentu.

Terkadang juga dapat berupa *event-event* yang diadakan pihak developer *game online* pada waktu-waktu tertentu yang memiliki *reward virtual item* langka. Dikarenakan keterbatasan waktu atau kesibukan sehari-hari, banyak *gamers* yang ingin mendapatkan *virtual item* tertentu secara praktis dengan hanya membayar sejumlah uang tanpa harus bersusah payah untuk menyelesaikan sebuah misi yang terkadang mewajibkan para *gamers* untuk bermain *game online* tersebut dalam waktu yang lama. Peluang ini banyak dimanfaatkan oleh *gamers* untuk mendapatkan penghasilan tambahan bahkan menjadi penghasilan utama mereka dengan memperjual-belikan *virtual item* yang mereka miliki kepada para *gamers* yang membutuhkan *virtual item* mereka.

Saat ini para *gamers* biasa menjajakan *virtual item* mereka di berbagai media sosial dan forum *game* seperti kaskus, grup *facebook*, *twitter*, dan bisa juga di dalam *game* itu sendiri. Namun, terdapat sebuah permasalahan yang sangat sering terjadi pada pembeli ataupun penjual jika melakukan transaksi jual beli *virtual item* melalui sosial media maupun forum-forum *game* ini yaitu penipuan. Penipuan pada transaksi jual beli *virtual item* hampir sama dengan penipuan jual beli *online* pada umumnya seperti ketika pembeli sudah melakukan pembayaran untuk sebuah *virtual item* kepada pihak penjual namun pihak penjual tidak memberikan *virtual item* yang harusnya didapatkan oleh pembeli atau sebaliknya penjual sudah memberikan *virtual item* kepada pembeli namun pembeli tidak melakukan pembayaran sesuai kesepakatan awal. Maraknya kasus penipuan ini terjadi dikarenakan transaksi pada forum

tersebut dilakukan secara langsung tanpa adanya pihak ketiga.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi jual beli *virtual item game online* berbasis *mobile* yang nantinya dapat digunakan sebagai sarana bagi para *gamers* untuk memasarkan *virtual item* mereka. Kelebihan aplikasi jual beli *virtual item* ini adalah semua pengguna yang melakukan transaksi jual beli *virtual item* akan menerima hasil penjualan ataupun *item* yang dibelinya yang berarti penjual akan menerima hasil penjualan *virtual item*-nya dan pembeli akan menerima *virtual item* yang telah mereka bayarkan dikarenakan aplikasi ini akan menjadi pihak ketiga/pihak penengah dalam semua transaksi. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan *Android Studio* dengan menggunakan bahasa pemograman *java* dan menggunakan basis data *MySQL* sebagai media penyimpanan datanya.

Hasil yang diperoleh dari aplikasi ini adalah para *gamers* yang melakukan transaksi jual beli *virtual item* melalui aplikasi ini akan menerima hasil penjualan ataupun *item* yang dibelinya tanpa harus takut akan terkena kasus penipuan dan semua *virtual item* akan mudah dicari serta didapatkan karena aplikasi ini akan menjadi *marketplace* dari *virtual item*, serta pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini melalui *smartphone* mereka.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah : bagaimana membangun sebuah aplikasi jual beli *virtual item game online* berbasis *mobile* yang dapat menjadi alternatif tempat melakukan transaksi jual beli *virtual item* dengan mudah.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mudah untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka penulis membatasi penulisan pada masalah :

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi *Android* dengan minimal versi *Jelly Bean*.
2. Untuk menjalankan aplikasi ini perangkat *smartphone* harus terkoneksi dengan jaringan internet.

Aplikasi yang dibangun dibatasi hanya pada transaksi jual beli *virtual item game online*.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi jual beli *virtual item game online* berbasis *mobile* yang dapat menjadi alternatif tempat melakukan transaksi jual beli *virtual item* dengan mudah.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi jual beli *virtual item* ini adalah:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku-buku referensi, artikel, jurnal, skripsi, dan data-data dari internet yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub-metode, yaitu :

3.1. Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

3.2. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3.3. Pengkodean

Tahap pengkodean adalah tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

3.4. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap dimana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan singkat mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan aplikasi jual beli *virtual item* ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil implementasi sistem dan hasil pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Demikian akhir dari pembahasan bab pendahuluan ini, pada bab selanjutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang merupakan uraian singkat mengenai hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan topik penelitian dalam tugas akhir ini.