

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Online Game Store adalah sebuah platform belanja *online* yang berfokus pada penjualan dan pembelian gim secara digital. *Online game store* merupakan salah satu jenis *e-commerce*. *E-commerce* adalah penjualan dan pembelian barang ataupun jasa melalui sebuah jaringan elektronik, khususnya internet [1]. Pada *online game store* ini, *developer* dapat menjual gim dan pengguna dapat membeli serta mengunduh gim. *Online game store* ini sangat penting di era digital ini, karena peminat gim dapat dengan mudah membeli dan memainkan gim, tidak seperti dulu ketika peminat gim harus membeli *physical disc* untuk bisa bermain.

Online game store memiliki keunggulan bila dibandingkan belanja gim secara *offline*. Pertama adalah kemudahan melakukan pembelian gim. Peminat gim dapat membeli gim dengan mudah secara *online* lewat perangkat masing-masing, bahkan dapat melakukannya dengan menggunakan *e-wallet* [2]. Kedua adalah peminat gim dapat memainkan gim dengan mudah di komputer berbeda. Pemain hanya perlu *login* ke akun mereka di komputer lain dan mengunduh gim yang sudah dibeli. Tidak hanya untuk pembeli, keunggulan toko gim *online* juga diperoleh para penjual gim, penjualan gim bisa dilakukan tanpa harus mencetak *physical disc* dan *update* gim bisa dilakukan secara *online*. Dengan hal tersebut tidak akan ada biaya pencetakan *physical disc* dan gim dapat melakukan *update* kapan pun asal ada internet. Penjual juga hanya perlu membayar sebagian hasil penjualan untuk menjual di *online game store*. Besar potongan penjualan tergantung pada platform masing-masing. Steam, Playstation dan Nintendo mengambil potongan sebesar 30%, sedangkan Epic mengambil potongan sebesar 12%. [3].

Indonesia memiliki potensi untuk menjadi pasar gim yang sangat besar, bahkan sekarang pun merupakan pasar gim terbesar di Asia Tenggara [4]. Berdasarkan keunggulan *online game store* yang sudah dibahas sebelumnya, potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi untuk industri gim Indonesia.

Dengan mempermudah akses jual beli gim, minat warga negara terhadap jual beli gim akan meningkat. Penjualan gim dalam bentuk digital akan mempermudah pemain untuk membeli dan memainkan gim, serta mempermudah penjual untuk melakukan penjualan. Namun, jumlah *developer* gim di Indonesia masih sangat kurang. Dengan kemudahan penjualan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat orang-orang Indonesia untuk menjadi *developer* gim. Hal tersebut dapat mengembangkan industri gim di Indonesia. Perkembangan industri gim akan berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi negara.

Industri gim di Indonesia sedang mengalami permasalahan, yaitu kurangnya platform *online game store* lokal. Platform yang merajai industri gim ialah buatan Amerika seperti Steam dan Epic Games Store [5]. Kedua platform tersebut berfokus pada pasar internasional dan bisa dikatakan lebih sulit untuk digunakan untuk pasar lokal. Selain permasalahan itu, sejumlah pemain gim di Indonesia masih memainkan gim bajakan [6]. Sebenarnya ini adalah tindakan ilegal. Dengan adanya platform lokal yang lebih mudah dipakai, diharapkan jumlah pemain gim bajakan akan berkurang. Platform ini juga akan mengundang *game developer* Indonesia untuk menjual gim mereka lewat platform ini dalam upaya membantu mempromosikan karya hasil anak bangsa dengan lebih mudah. Platform ini tidak akan menekankan standar tinggi untuk gim yang akan dijual, hanya perlu mengikuti aturan-aturan platform seperti tidak melakukan plagiarisasi atau pelanggaran hak cipta dan tidak menjual gim dengan konten terlarang. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengajak pemula-pemula agar dapat menjual gim mereka dengan mudah.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembuatan *online game store* di Indonesia merupakan hal yang dibutuhkan. Adanya platform *online game store* untuk Indonesia dapat membantu peminat gim dalam mengurangi ketergantungan terhadap platform luar dan juga mendukung industri gim di Indonesia. Industri gim di Indonesia akan terus berkembang dan juga mendorong para pemain gim untuk berkontribusi dengan cara membeli produk orisinal dan bukan bajakan. Platform juga akan mendukung orang-orang Indonesia untuk menjadi *developer* gim serta mengajak pemula-pemula untuk mulai berkarya lewat platform ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana mendesain situs platform yang cepat, responsif, aman, dan mudah digunakan bagi calon pengguna dan *developer*?”

C. Batasan Masalah

Pembuatan platform ini tentu saja memiliki batasan permasalahan yang menjadi acuan, yakni:

1. Platform ini hanya berbasis web.
2. Platform hanya berfokus pada jual beli dan *download game*, sehingga tidak akan ada sistem *friend list* dan juga *community*.
3. Sistem pembayaran akan dikesampingkan dan berfokus pada pembuatan web saja.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah “Mendesain situs platform yang cepat, responsif, aman, dan mudah digunakan bagi calon pengguna dan *developer*.”

E. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dengan membaca buku, artikel, jurnal, maupun dengan melakukan pencarian melalui internet.

2. Metode Pengembangan Situs Platform

Metode ini adalah implementasi dari sistem yang akan dibuat, dengan beberapa tahapan berikut :

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dengan melakukan analisa terkait fungsionalitas-fungsionalitas dari aplikasi yang akan dibuat. Hasil analisis pada tahap ini adalah model dari aplikasi yang dibangun pada tahap berikutnya.

- b. Perancangan Perangkat Lunak, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan deskripsi lebih rinci terkait arsitektur aplikasi, *user interface*, *database*, dan detail-detail perangkat lunak lainnya.
- c. Pemrograman Perangkat Lunak, proses implementasi perancangan aplikasi dalam bentuk kode menggunakan HTML, CSS, javascript, dan PHP. Hasil dari tahap ini adalah *source code* yang sudah siap dijalankan.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, proses pengujian fungsionalitas-fungsionalitas perangkat lunak yang dibuat dan memastikan aplikasi berjalan dengan seharusnya. Apabila ditemukan permasalahan, maka akan dilakukan perbaikan kemudian kembali melakukan pengujian.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian. Metode penelitian ini terdiri dari dua metode yaitu metode studi pustaka dan metode pengembangan situs platform dengan empat tahap pengembangan yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan perangkat lunak, pemrograman perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunak.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Uraian tersebut berisi informasi yang digunakan untuk membantu penelitian ini agar dapat selesai dengan baik.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan dari teori-teori dasar yang mendukung untuk perancangan dan pembangunan sistem dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis yang dilakukan terhadap sistem yang akan dibangun dan juga rancangan sistem seperti antar muka yang akan digunakan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi rancangan terhadap sistem yang dibangun dan hasil pengujian terhadap sistem untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah memenuhi spesifikasi.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang didapat dari pembangunan sistem dan juga saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem menjadi lebih baik untuk ke depannya.

