

## RINGKASAN

Perancangan E-commerce Untuk Memenuhi Kebutuhan Gamer, **Alfan Abrar Arifin, NIM E31190508, Tahun 2022, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ery Setiyawan Jullev Atmadji, S.Kom, M.Cs (Pembimbing).**

E-Commerce adalah aktivitas belanja online dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksinya melalui transfer uang secara digital (Kalakota dan Whinston, 1997). E-commerce merupakan proses membeli, menjual, atau memperdagangkan data, barang, atau jasa melalui internet (Turban et al., 2015: 7). Media e-commerce melibatkan penggunaan internet, world wide web, dan aplikasi atau browser pada perangkat selular atau mobile untuk bertransaksi bisnis. Platform mobile adalah pengembangan terbaru dalam infrastruktur Internet dari berbagai perangkat mobile seperti smartpone dan tablet melalui jaringan nirkabel (wifi) atau layanan telepon seluler. Pada awal berkembangnya e-commerce, satu-satunya media digital adalah web browser, namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah melalui aplikasi mobile (Laudon dan Traver, 2017: 11-12). Layanan Jual Beli barang yang berkaitan dengan game saat ini masih sering dilakukan di media social (seperti Facebook dan Instagram). Maka dari itu, solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat E-Commerce yang dikhususkan untuk menjual barang yang berkaitan dengan game.

E-Commerce ini dibangun dengan metode *Prototype*. Manfaat dari E-Commerce ini yaitu diharapkan dapat memudahkan pembeli dalam mencari barang – barang yang diinginkan.