BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang ini, teknologi telah menjadi aspek penting dalam kehidupan. Ruang lingkup pengaruhnya mulai dari pendidikan, hiburan hingga dunia bisnis, juga telah merambah ke segala aspek. Teknologi hiburan khususnya Game sangat disukai semua kalangan pada saat ini.

Video Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh layar monitor. Video Game umumnya memiliki beberapa genre yang merupakan bawaan permainan, seperti musik dan horor.

Kemajuan teknologi informasi yang semakin cepat dan berkembang membuat game memiliki komunitasnya masing-masing atau yang biasa disebut Gamer. Dan karena game adalah hobi, terkadang mereka membutuhkan suatu tempat untuk bisa bertukar atau menjual barang mereka dengan sesama gamer, maka mereka membutuhkan E-Commerce yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Electronic commerce atau e-commerce adalah seluruh kegiatan jual beli yang dilakukan lewat media elektronik. Sementara itu, dalam buku E-commerce: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya, disebutkan bahwa e-commerce adalah hasil teknologi informasi terhadap pertukarang barang, jasa, dan informasi lewat sistem elektronik seperti internet, televisi, dan jaringan komputer lainnya.

E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan pemasaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti internet, televisi, dan jaringan computer lainnya. E-Commerce dapat melibatkan transfer data elektronik, pertukaran data elektronik, system manajemen inventori otomatis, dan system pengumpulan data otomatis.

E-Commerce, singkatan dari “Electronic Commerce” atau perdagangan

elektronik, merujuk kepada proses jual-beli produk dan layanan yang dilakukan secara online melalui internet. Dalam e-commerce, transaksi pembelian dan penjualan dapat dilakukan melalui Website atau Aplikasi Android. E-Commerce memungkinkan untuk menjual produk secara online kepada konsumen dan dapat diakses dari mana saja selama memiliki koneksi internet.

Namun meskipun sudah banyak E-Commerce Game yang beredar, jarang ditemukan E-Commerce yang dapat melakukan jual-beli Akun Game, Jasa Joki atau Jasa Rawat Akun, dan Topup pada satu Website. Sehingga mereka masih harus mencari service tersebut di Sosial Media dan tidak mudah menemukannya.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, maka dibuatlah E-Commerce untuk para Gamers yang diharapkan dapat membantu Komunitas Gamer dalam melakukan transaksi jual-beli Akun Game, Jasa Joki atau Jasa Rawat Akun, dan Topup .

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang suatu E-Commerce atau Marketplace yang dapat menunjang kebutuhan para Gamer, seperti Jual Beli akun, Item ingame, dan Jasa joki atau Jasa rawat akun. Karena belum banyak E-Commerce sejenis di Indonesia.

Berdasarkan Permasalahan diatas. Maka diperolah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Merancang werbsite E-Commerce Untuk Memenuhi Kebutuhan Gamer dengan Bahasa pemrograman CI (CodeIgniter) ?
2. Bagaimana menginputkan transaksi pembayaran melalui E-Wallet ?

1.3 Batasan Masalah

1. E-Commerce yang dikhususkan untuk Gamer.
2. Fitur didalamnya meliputi User Login, Profil User, Tampilan Utama, dan Tampilan Barang.
3. Pengguna yang dapat mengakses yaitu User yang telah memdaftarkan akun.
4. Pengiriman barang dilakukan secara peer to peer dari Seller ke Buyer
5. E-Commerce ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman CI (CodeIgniter).

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk:

1. Merancang E-Commerce agar mereka dapat lebih dimudahkan dalam melakukan Transaksi.
2. Membangun website E-Commerce dengan Bahasa pemrograman CI (CodeIgniter).
3. Menentukan Term & Condition.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan E-Commerce ini yaitu :

1. Sebagai wadah untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh studi khususnya dalam basisdata dan pemrograman website.
2. Didapatkan suatu website atau aplikasi E-Commerce Untuk para Gamer.
3. Gamer memiliki tempat untuk melakukan Transaksi sehingga dapat memudahkan Hobby mereka.
4. Tidak harus lagi mencari Forum Jual Beli di berbagai Sosial Media.