

# Pengembangan FrontEnd Pada Website CashLess : Top Up Game Berbasis Online

**Haqila Nur Nouvadila<sup>1</sup>, Sri Widowati<sup>2</sup>, Muhammad Johan Alibasa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

<sup>4</sup>Divisi Digital Service PT Telekomunikasi Indonesia

<sup>1</sup>haqilaan@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>sriwidowati@telkomuniversity.ac.id,

<sup>3</sup>alibasa@telkomuniversity.ac.id

---

## Abstrak

Meningkatnya jumlah pengguna game online sejak 2019 dikalangan masyarakat berkembang dengan sangat pesat. Lebih dari 70% orang tidak segan mengeluarkan uang ribuan sampai jutaan rupiah demi bisa mendapatkan fasilitas berbayar yang di sediakan oleh tiap game online, hal itu menciptakan peluang bagi kalangan produsen salah satunya proses transaksi jual beli item game, dimana masyarakat membutuhkan platform baru yang dapat diakses dengan mudak kapan saja dan dimana saja. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diciptakanlah sebuah aplikasi berbasis website Cashless Shop untuk membantu pengguna dalam melakukan transaksi jual beli item game dengan mudah dan efisien. Aplikasi ini merupakan rancangan full sistem pada frontend yang dibangun menggunakan library JavaScript React JS . Dengan memanfaatkan metode prototyping , aplikasi dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna mulai dari pembuatan user flow, desain dan code, kemudian diuji kembali menggunakan pengujian User Acceptance Test agar pencapaian keberhasilannya dapat diukur sesuai kebutuhan pengguna.

**Kata kunci : Cashless Shop, React JS, User Acceptance Test (UAT).**

---