

# BAB I. PENDAHULUAN

## I.1 Latar belakang

Perkembangan *game online* saat ini sudah sangat pesat di kalangan masyarakat. Menginjak tahun 2020 menurut Data Reportal *We Are Social* jumlah *gamer* di dunia mencapai 3.5 miliar orang. Di tahun 2019 para pengguna *game* dengan total menghabiskan uang dalam membeli *game* maupun *item* dalam *game* sebanyak US\$65 miliar menyebabkan kenaikan total *spending* konsumen 70%. Khususnya kontribusi masyarakat Indonesia saat ini terhadap perkembangan *game online* mencapai 34 juta orang [5].

Melihat banyaknya pengguna *game online* tersebut, memberikan banyak peluang salah satunya proses transaksi jual beli *item game online* yang sekarang sudah lebih sering dilakukan melalui *ecommerce*. *Ecommerce* sendiri merupakan aplikasi pertukaran barang atau jasa antar individu satu dengan yang lainnya didukung oleh pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi secara komprehensif dan infrastruktur jaringan berstandar global. Dari data hasil survei *We Are Social* pada April 2021 menempatkan Indonesia sebagai peringkat nomor satu pengguna layanan *ecommerce* dengan persentase 88,1% tertinggi di dunia [3]. Besarnya pengguna *ecommerce* tersebut tentunya mempengaruhi kebutuhan akan User Experience yang lebih baik melalui perancangan *frontend* membuat para developer berlomba lomba mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menarik tapi juga meyakinkan dari segi fungsionalitas [4], salah satunya pengembangan *frontend* pada website top up game online CashLess yang akan dikembangkan oleh penulis.

Untuk membangun sebuah aplikasi tersebut tahapan *frontend* menjadi salah satu tahapan yang perlu diperhatikan karena berhadapan langsung dengan pengguna yang berfokus pada tampilan utama web [8]. Pengguna akan melakukan berbagai interaksi dalam sebuah aplikasi berdasarkan informasi serta arahan proses transaksi yang tersedia. Hal ini yang menjadi faktor penting dalam perancangan *frontend* sehingga apabila informasi tersebut masih kurang jelas berakibat mengurangi tingkat kepuasan pengguna dan berpengaruh terhadap minat beli atau transaksi pada website yang dikembangkan[9].

Dalam hal ini penulis akan membangun sisi *frontend* pada website top up game online CashLess berbasis React Js. Adanya pembangunan *frontend* ini bertujuan untuk memastikan jalannya sistem aplikasi sesuai kebutuhan berdasarkan *user flow*. Tampilan awal yang dirancang menggunakan *wireframe* kemudian akan dibangun menggunakan *library* JavaScript seperti *ReactJs*. Serta akan melakukan pengujian *user acceptance testing* dengan melakukan *questionnaire* untuk melihat kelayakan pengembangan *frontend* yang telah di bangun..

## **I.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan Latar belakang diatas, timbullah beberapa masalah :

- A. *Bagaimana rancangan sistem frontend pada website Cashless Shop dibangun?*
- B. *Bagaimana keterkaitan perancangan frontend yang digunakan dapat menyesuaikan fitur dengan user Flow?*
- C. *Apakah fitur yang dibangun dapat memenuhi User Acceptance Test (UAT)?*

## **I.3 Tujuan**

- A. *Memahami rancangan sistem serta metode yang digunakan dalam membangun frontend website Cashless .*
- B. *Mendapatkan hasil pengujian dari terkaitnya pengembangan dengan user flow*
- D. *Memenuhi kebutuhan user requirement dengan User Acceptance Test (UAT)?*

## **I.4 Batasan Masalah**

1. Batasan penelitian berfokus kepada perancangan dan pembangunan *frontend* website Cashless Shop dengan metode *prototyping*.
2. Pembangunan *frontend* Cashless Shop berbasis React Js menggunakan framework next.js.
3. Pengujian pada *frontend* Cashless Shop menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT).

## I.5 Rencana Kegiatan

KEGIATAN	BULAN					
	1	2	3	4	5	6
Studi Literatur	■	■	■	■	■	■
Perancangan dan Penelitian			■	■		
Implementasi			■	■		
Pengujian dan Evaluasi				■	■	
Penulisan Laporan			■	■	■	■

Gambar 1. Diagram Rencana Kegiatan

### a. Studi Literatur

Tahap ini sebagai kerangka acuan dimana akan terus dilakukan sampai bulan terakhir bertujuan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan terkait masalah dan Penelitian dengan cara membaca banyak sumber seperti dari jurnal, *paper*, dll.

### b. Perancangan dan Penelitian

Tahap ini melakukan perancangan alur metode yang akan dilakukan serta pengumpulan dan analisis data selama masa Penelitian.

### c. Implementasi

Tahap ini melakukan implementasi dari perancangan alur metode yang sudah disusun sebelumnya.

### d. Pengujian dan Evaluasi

Tahap ini akan melakukan uji coba hasil implementasi *prototype* dan *code* yang sudah dibuat.

### e. Penulisan Laporan

Tahap ini akan digunakan untuk menyusun hasil dari setiap tahap yang telah dilewati.