

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kenta Store merupakan sebuah usaha yang menyediakan produk dari beberapa *game online*. Toko ini beroperasi secara *online* pada beberapa platform media sosial seperti X, whatsapp, dan telegram. Semua proses pemesanan yang berlangsung saat ini masih manual, pembeli harus menghubungi penjual secara langsung. Selain itu, proses pemberian *invoice*/bukti transaksi masih secara manual. Penjual harus menyusun proses yang telah dilakukan maupun yang sedang berlangsung, lalu memberikan laporan kepada pelanggan melalui chat pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara, pemilik dari Kenta Store yaitu ibu Khofifah Annisa mengatakan bahwa segala proses manual ini memakan waktu yang lama dan beberapa kali mengalami kesalahan dalam bertransaksi maupun pelaporan. Kenta Store ingin membuat sebuah sistem penjualan sendiri. Kenta Store tidak menggunakan *marketplace* karena ingin membuat sistem sesuai kemauannya dan juga memiliki kendali penuh atas sistemnya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan 5 pelanggan Kenta Store melalui Google Meet pada tanggal 8 Februari 2025, mereka mengatakan permasalahan utama yang mereka rasakan adalah proses transaksi yang masih manual melalui chat pribadi *whatsapp*. Proses manual ini memakan waktu yang lama dimana harus menunggu balasan dari admin terlebih dahulu. Dari hasil wawancara, mereka juga mengatakan bahwa bisnis yang serupa dengan Kenta Store ini memiliki *website* sendiri dan juga sistem pembayaran otomatis. Fitur pembayaran otomatis ini akan mempermudah saat ingin melakukan pembayaran dimana pelanggan hanya perlu melakukan *scan* kode pembayaran. Berdasarkan hasil wawancara, maka akan dibuatnya sebuah sistem penjualan berbasis *website* yang memiliki fitur pembayaran otomatis.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan berurutan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, implementasi pengkodean, hingga pengujian. Pendekatan ini didasarkan pada kebutuhan sistem yang telah terdefinisi dan disepakati dengan jelas pada tahap awal melalui observasi dan

wawancara, yaitu perlunya sistem penjualan dengan fitur *payment gateway*. Alur pengembangan yang sistematis ini diterapkan untuk meminimalisir kesalahan arsitektur dan memastikan setiap spesifikasi sistem terpenuhi dengan baik sebelum diimplementasikan.

Sistem yang akan dibangun ini dirancang berbasis *website* dan bukan aplikasi *mobile* maupun *desktop*.. Sistem yang berbasis *website* dapat diakses dengan mudah dari beberapa perangkat tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi terlebih dahulu (Gazzawe, 2017). Hal ini juga dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kapan saja. Pengembangan dalam bentuk *website* ini juga mengurangi waktu pengerjaan dan biaya yang diperlukan untuk membuatnya. Dengan adanya *website* ini pun pemilik dari Kenta Store akan lebih dipermudah dalam hal membuat laporan penjualan.

Di dalam *website* yang akan dirancang terdapat sebuah fitur pembayaran. Untuk fitur pembayaran akan menggunakan *Payment Gateway* yang memungkinkan untuk melakukan transaksi secara *real-time*. *Payment Gateway* menawarkan berbagai metode pembayaran seperti, kartu kredit, transfer antar bank, *e-wallet* dan lainnya. Dengan menerapkan *Payment Gateway* pada sistem ini, hal ini dapat meningkatkan tingkat kenyamanan dan kepercayaan dari pelanggan (Hassan et al., 2020). Dengan fitur ini resiko terjadinya kesalahan saat bertransaksi juga berkurang. Selain itu, penerapan *Payment Gateway* juga memungkinkan untuk pelaporan transaksi yang lebih transparan dan mudah diakses oleh kedua belah pihak.

Dengan adanya permasalahan ini, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Penjualan Game Online Berbasis Web (Studi Kasus Kenta Store)”. Kenta Store berharap dengan dibangunnya sistem ini dapat membantu proses penjualan dan pembelian di Kenta Store. Diharapkan juga bahwa sistem ini akan meningkatkan keamanan dalam melakukan transaksi dan memudahkan dalam mengelola laporan penjualan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Proses transaksi yang masih dilakukan secara manual menyebabkan proses menjadi lama dan rentan terhadap kesalahan.
- 2) Membutuhkan sistem pembayaran yang otomatis dan aman untuk mengurangi risiko kesalahan transaksi.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya akan membahas pengembangan sistem penjualan berbasis *website* untuk Kenta Store.
- 2) Implementasi sistem pembayaran yang akan digunakan adalah *payment gateway Midtrans*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem penjualan berbasis *website* untuk Kenta Store dengan implementasi *payment gateway* untuk mendukung pembayaran otomatis dan aman.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran
- 2) Mempermudah pemilik Kenta Store dalam mengelola produk, transaksi dan laporan penjualan