

ABSTRAK

Transaksi jual beli saat ini tidak hanya merambah produk fisik saja, bahkan banyak sekali transaksi produk non-fisik yang terjadi. Produk virtual kebutuhan *game online* merupakan salah satu produk non-fisik yang saat ini sedang marak dilakukan oleh kalangan pencinta *game online*. Akan tetapi keterbatasan dukungan sarana dan keamanan membuat transaksi produk tersebut sulit untuk dilakukan. Penipuan, biaya tinggi dan ketidak sesuaian produk merupakan beberapa masalah kecil yang dirasakan oleh kalangan pencinta *game online* ketika proses transaksi produk ini dilakukan. Banyaknya masalah yang muncul membuat sulitnya penjual dalam mempromosikan produk yang mereka miliki serta pembeli yang juga merasa kesulitan saat ingin mencari produk yang sesuai dengan apa yang diharapkan. GameAmmunition hadir untuk membantu kalangan pencinta *game online* dalam melakukan proses transaksi produk virtual kebutuhan *game* secara aman dan nyaman. Pada penelitian ini dikembangkan modul Iklan & Promosi pada aplikasi GameAmmunition dengan menggunakan *framework CodeIgniter* serta implementasi metode pengembangan *Scrum* untuk membantu memecahkan masalah yang ada. Modul Iklan & Promosi dikembangkan untuk dapat membantu penjual dalam mempromosikan produk yang mereka miliki agar dapat dengan mudah ditemukan oleh pembeli.

Metode pengembangan *Scrum* merupakan metode yang menerapkan prinsip pendekatan Agile dimana metode tersebut bertumpu pada proses iterasi dan kekuatan kolaborasi tim dalam mewujudkan hasil akhir. Selain itu metode *scrum* dapat beradaptasi dengan perubahan di tengah pengembangan perangkat lunak sehingga metode ini cocok untuk digunakan oleh tim GameAmmunition. Metode pengujian pada modul Iklan & Promosi di *website* GameAmmunition menggunakan metode *black-box testing* dan *user acceptance test*. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah modul Iklan & Promosi telah berhasil dikembangkan dan berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan metode *user acceptance test* modul telah diterima oleh user dengan nilai pengujian total 227 dan nilai persentase rata-rata 88,7%.
Kata kunci: Iklan & Promosi, *Scrum*, *Game Online*, *Virtual Product*, *Marketplace*.