

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* telah mengalami pertumbuhan yang pesat, terutama dalam hal kebutuhan akan layanan digital, termasuk pembelian *item* dalam *game*. *Item* virtual seperti mata uang *game*, skin karakter, atau paket premium menjadi elemen penting yang menunjang pengalaman bermain. Permintaan yang tinggi terhadap layanan ini memunculkan kebutuhan akan platform *top up game* yang cepat, aman, dan mudah digunakan. Namun, masih banyak platform yang belum mampu memenuhi ekspektasi pengguna, terutama dalam hal fleksibilitas metode pembayaran.

Pembangunan website Nazhstore dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menghadirkan layanan berbasis web yang terintegrasi dengan *payment gateway*. Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan pembayaran melalui berbagai metode pembayaran. Selain itu, desain antarmuka yang responsif dan *user friendly* menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Dengan dukungan fitur yang lengkap dan pengujian sistem yang menyeluruh, Nazhstore diharapkan mampu memberikan pengalaman transaksi yang andal dan terpercaya, sekaligus menjadi solusi inovatif di pasar layanan digital *top up game*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan website *top up game* Nazhstore yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi?
2. Bagaimana mengintegrasikan *payment gateway* pada website untuk mendukung berbagai metode pembayaran?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan website *top-up game* Nazhstore yang mampu memberikan layanan transaksi digital.
2. Mengintegrasikan *payment gateway* pada website untuk mendukung berbagai metode pembayaran.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pengerjaan proyek akhir ini berfokus kepada perancangan dan pengembangan website Nazhstore
2. Integrasi *payment gateway* mendukung beberapa metode pembayaran. sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan cepat dan aman
3. Proyek ini mengoptimalkan performa untuk penggunaan pada skala bisnis kecil hingga menengah, dengan fokus pada kelancaran transaksi dan pengelolaan data pembayaran.
4. Perancangan *user interface* dan *user experience* hanya berfokus pada *prototype* website Nazhstore.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang tercantum pada bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Diantaranya sebagai berikut :

1. Nazhstore

Merupakan website yang dirancang untuk menyediakan layanan pembelian *item game* digital, seperti *voucher game*, *skin*, atau paket premium game, yang dapat diakses oleh pengguna secara *online* melalui perangkat *desktop* atau *mobile*.

2. Payment Gateway

Sebuah sistem teknologi yang diintegrasikan ke dalam website untuk memproses pembayaran secara digital dengan berbagai metode pembayaran, guna memastikan transaksi berjalan dengan mudah.

3. User Interface

Tampilan antarmuka pada website Nazhstore yang dirancang untuk memberikan akses visual dan kontrol interaktif bagi pengguna, dengan fokus pada pengoptimalan tampilan antarmuka.

4. User Experience

Pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan website Nazhstore, yang mencakup aspek kemudahan pengguna serta kepuasan terhadap layanan dan fitur yang tersedia.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada proses perancangan website *top up game*, Penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Metode pengerjaan proyek akhir ini terdiri dari beberapa tahapan yang mencakup *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penjelasan singkat dari masing-masing tahapan metode *design thinking* yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Empathize*, Tahap ini adalah langkah awal untuk memahami kebutuhan, masalah, dan perspektif pengguna secara mendalam. Proses ini melibatkan pengumpulan informasi melalui wawancara, survei, observasi, atau studi langsung terhadap pengguna.
2. *Define*, merumuskan masalah utama yang ingin diselesaikan berdasarkan wawasan yang diperoleh dari tahap *Empathize*. Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merangkum temuan menjadi pernyataan masalah yang jelas, spesifik, dan berpusat pada pengguna.
3. *Ideate*, menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan. Pada tahap ini, Penulis menggunakan teknik seperti *brainstorming* atau *mind mapping* untuk mengeksplorasi berbagai solusi potensial tanpa membatasi kreativitas.
4. *Prototype*, Proses membuat versi sederhana atau model awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini bisa berupa sketsa, mockup, atau produk minimal yang mencerminkan fitur utama.
5. *Test*, Proses menguji prototipe yang telah dibuat dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik. Pada tahap ini, Penulis mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki.