

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Teknologi semakin berkembang ditandai dengan munculnya berbagai alat elektronik yang dari tahun ke tahun mengalami kemajuan yang fungsinya semakin canggih dan mempermudah kebutuhan manusia. Contohnya *pager* yang sudah tidak lagi digunakan dan digantikan dengan *handphone* dan *smartphone* seperti *Blackberry*, *Android*, *i-Phone*.

Dalam kehidupan sehari-hari pun terlihat contoh nyata bahwa anak-anak sekarang sudah berbeda dengan anak-anak jaman dulu, yang suka bermain boneka, congklak, mobil-mobilan, dan lain-lain. Mayoritas anak-anak sekarang kurang tertarik memainkan permainan tradisional itu. Sedikit demi sedikit sudah mulai meninggalkan dan beralih dengan bermain *game* atau permainan-permainan yang menggunakan PC (*Personal Computer*). Baik itu komputer tablet, *Laptop*, *i-Pad*, *i-Pod*, kebanyakan lebih banyak berisi *games* daripada aplikasi-aplikasi lainnya. Bukti nyata bahwa perkembangan teknologi sudah sangat cepat terjadi di negeri ini.

Permainan atau *game* memang sangat menarik perhatian masyarakat. Sehingga *game* banyak dicari dan diminati oleh berbagai kalangan saat ini. Tidak memandang usia, bukan hanya anak-anak yang suka bermain *game*, tapi sampai usia dewasa pun masih banyak yang suka bermain *game*. Selain memang bermain *game* itu adalah *hobby* yang sangat menyenangkan, *game* juga kadang sangat diperlukan karena terbukti bisa mengatasi rasa jenuh dan bosan.

Maka dari itu, Global Games Store adalah sebuah sarana aplikasi yang dibuat bertujuan untuk mempermudah, membantu orang-orang yang ingin mencari *games* komputer, tapi malas bepergian. Menyediakan layanan dalam mengunggah dan mengunduh *games* komputer. Baik secara berbayar maupun tidak berbayar. Aplikasi ini akan sangat berguna dan membantu para *gamers* untuk mendapatkan *game* yang diinginkan. Hanya dengan mengunduh, maka *user* pun dapat memiliki *game* yang diinginkan di PC (*Personal Computer*) masing-masing.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada sub bab 1.1, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyajikan *website* penyedia *games* yang baik untuk *gamers*?
2. Bagaimana bentuk pengelompokan *games* yang memudahkan para *gamers* untuk mencari dan memperoleh *games* yang diinginkan?
3. Bagaimana cara membuat *website* yang memudahkan cara bayar-berbayar *gamers* agar bisa mendapatkan *games* yang diinginkan?

## 1.3 Tujuan

Pembuatan *website* ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Menyajikan sebuah aplikasi *website* yang menyediakan layanan mengunduh *games* dengan mudah.
2. Menyajikan sebuah aplikasi *website* sebagai media pencarian *games* yang sudah tersusun secara rapi berdasarkan kategori masing-masing untuk mempermudah *gamers* menemukan *game* yang diinginkan.
3. Menyajikan sebuah aplikasi *website* yang didukung dengan bantuan *Paypal* untuk mempermudah proses bayar-membayar pembelian *games*.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dikaji dalam *website* ini :

1. *Review* dan *rating game* hanya dapat dilakukan sekali oleh member yang sudah pernah mengunduh *game* tersebut.
2. *Game* yang diunggah *developer* langsung ditampilkan di aplikasi *website*.
3. *Developer* tidak dapat menambah *category game*.
4. Harga *game* yang tercantum sudah berbentuk mata uang *US Dolar*.
5. *User* yang melakukan proses *sign up* di aplikasi ini, berstatus *member*.
6. *Developer* melakukan pendaftaran melalui *admin*.
7. *Developer* hanya dapat mengubah data *game* yang pernah diunggahnya.
8. Pembayaran hanya melalui fitur *PayPal*.
9. Aplikasi hanya untuk *user* yang berasal dari wilayah Asia Tenggara.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

### Bab I. Pendahuluan

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan Laporan Tugas Akhir.

### Bab II. Dasar Teori

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan *website* ini, yaitu Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan *Games*, *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)*, *Kamus Data*, *PSPEC (Proses Specification)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *Entitas*, *Kardinalitas*, *Key (Kunci)*, *Transformasi Relasi Biner*, *HTML*, *ASP.NET*, *.NET Framework*, *Visual Basic.NET*, *Web Server IIS*, *Microsoft SQL Server*, *Basis Data (Database)*, *Telerik AJAX*, *AJAX Control Toolkit*, *PayPal*, dan *BlackBox Testing*.

### Bab III. Analisa dan Pemodelan

Bab ini berisi mengenai hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat seperti *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)*, *Kamus Data*, *PSPEC (Proses Specification)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)* dan *Perancangan User Interface*.

### Bab IV. Perancangan dan Implementasi

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design*.

### Bab V. Pengujian

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem dan testing yang dilakukan.

### Bab VI. Simpulan dan Saran

Bagian ini digunakan untuk memberi simpulan dan saran dalam Laporan Tugas Akhir.