

Implementasi Website E-Commerce sebagai Media Platform jual beli akun game di rizzstore

Rizky¹

¹Sistem Informasi, Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indragiri

*e-mail: bagasramadhan55ajja@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pada Rizzstore yang menjual akun game online Penelitian ini mengambil judul: "Pelatihan Dan Implementasi website e commerce Untuk Penjualan akun Game Online Berbasis Web ". Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu mengembangkan dan mengimplementasikan web e-commerce pada toko rizzstore agar semakin bisa di akses di berbagai platform. Dengan membuat web e-commerce ini di harapkan bisa lebih meningkatkan penjualan rizzstore

Kata kunci: website, Penjualan, ,e-commerce

Abstract

This research is research on Rizzstore which sells online game accounts. This research is entitled: "Training and Implementation of e-commerce websites for Selling Web-Based Online Game Accounts". The aim of this research is to help develop and implement e-commerce applications at Rizzstore stores so that they can be accessed on various platforms. By creating this e-commerce Web, it is hoped that it can further increase sales at Rizzstore.

Keywords: website, sales, e-commerce

1. PENDAHULUAN

Di era modern sekarang, penerapan teknologi informasi sudah menjadi hal yang wajar. Perkembangan dunia teknologi informasi yang sangat pesat berdampak pada kegiatan sehari-hari masyarakat. Penggunaan teknologi informasi membantu kegiatan menjadi lebih efektif dan efisien, salah satunya pada bidang perdagangan dengan menggunakan e-commerce(Siregar, 2018). E-commerce atau Perdagangan Online adalah suatu kegiatan jual, beli, pemasaran, dan penyebaran barang atau jasa yang dilakukan menggunakan jaringan internet.

Keberadaan e-sport meningkatkan minat semua kalangan usia untuk bermain game online, mulai dari gamers, media, maupun perusahaan besar yang tidak bergerak di bidang e-sport juga menjadikan game sebagai olahraga elektronik di berbagai negara, pada fitur turnamen membuat game semakin menantang(Lesu & Wildahlia, 2023), minat yang tinggi di game membuatnya menjadi bisnis dan tidak sedikit orang untuk membutuhkan akun untuk bermain game secara nyaman dan enak di lihat dengan secara instan oleh karna itu di sini perlu adanya jasa jual beli akun untuk sekumpulan orang yg ingin akun game yang bagus secara instan tujuan penelitian ini ialah implementasi penjualan akun game online berbasis web

E-commerce merupakan distribusi, pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dan jasa konsumen secara online melalui media Internet. Dengan memanfaatkan e-commerce, diharapkan kita bisa mengatasi permasalahan yang ada selama penjualan seperti membantu pemasaran secara online dan lebih cepat(Maulana, 2015) . E-commerce merupakan salah satu kebutuhan bisnis saat ini untuk menarik

2. METODE

1. pengumpulan data dan tahap observasi Pengumpulan data dengan cara observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau kejadian untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan penelitian atau tujuan tertentu (Efriyanti et al., 2018). Observasi dapat dilakukan dengan atau tanpa partisipasi, tergantung pada peran peneliti dalam situasi tersebut.
2. Analisa, Pada tahap analisa kami menganalisa hal apa saja yang dibutuhkan
3. Pengembangan, Pada tahap pengembangan aplikasi akan dikembangkan berdasarkan analisa yang telah dibuat sebelumnya.
4. Pengujian dan implementasi, Pada tahap ini kami melakukan testing aplikasi dan setelah lulus testing web e-commerce akan diimplementasikan di toko rizzstore.

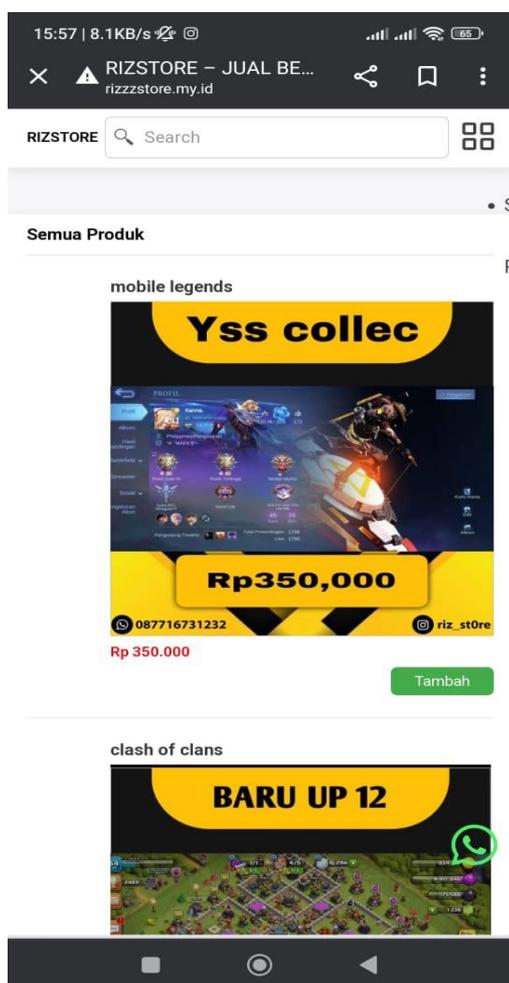


3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahapan selesai dikerjakan, maka didapatkan sebuah sistem informasi penjualan yang akan diimplementasikan di toko rizzstore. Jika ada Pembeli ingin melihat produk-produk yang di jual oleh store tersedia sistem mode guest (mengakses web tanpa perlu log / melakukan registrasi).

Menu Dashboard

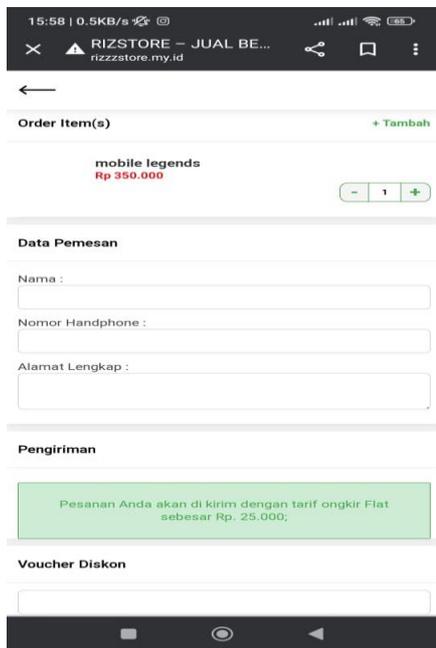
Dashboard merupakan halaman yang menampilkan kategori produk yang tersedia. Pengguna dapat mencari produk berdasarkan kategori produk yang tersedia



Gambar 3.1 menu dashboard

Data pembeli

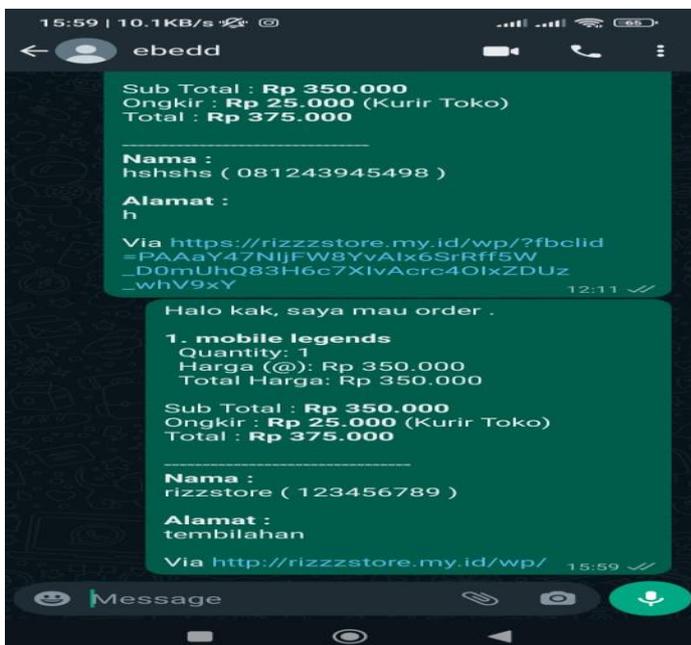
Setelah kita memilih produk yg di order maka kita akan otomatis di suruh mengisi form data diri sebagai pembeli sebelum melakukan proses transaksi



Gambar 3.2 pengisian data pembeli

Proses transaksi

Setelah kita mengisi form data diri kita maka data tersebut akan di kirim ke admin guna untuk melanjutkan proses transaksi



Gambar 3.2 proses transaksi

4. KESIMPULAN

Sistem informasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk memudahkan pelanggan mendapatkan atau memperoleh akun game dengan instan, memudahkan pelanggan mengetahui ketersediaan produk, memudahkan pelanggan pada saat berbelanja online, memudahkan pelanggan untuk konfirmasi pembayaran tagihan. Desain dan navigasi tampilan sistem ini mudah dipahami, memudahkan pelanggan melihat status pemesanan dan memudahkan pelanggan melihat harga akun. Rekomendasi ke depan berupa penambahan moda mobile e untuk mendukung kemudahan akses pelanggan dan pemilik usaha bertransaksi seara mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- Efriyanti, M., Garaika, R. I., & Irviani, R. (2018). Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile. *Jurnal Signaling*, 7(2), 45–51.
- Lesu, B. J., & Wildahlia, A. G. (2023). Implementasi Fitur Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online. *Jurnal Inovasi Ekonomi Dan Keuangan*, 1(1), 9–18.
- Maulana, S. M. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 29(1).
- Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 15–21.