

Implementasi Website E-Commerce sebagai Media Platform Top up game dan jasa joki game mobile legends pada the joki

Ahmad Azhar¹

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

e-mail: ahmadazhar855@gmail.com¹

Abstrak

Sistem layanan pelanggan yang masih menggunakan media komunikasi berbasis chat message pada thejoki_ml (perusahaan yang bergerak di bidang jasa joki dan penjualan item game) menyebabkan pelayanan kepada pelanggan menjadi lambat, serta jangkauan area promosi produk menjadi sempit. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan mengelola dan menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara online, serta menjadi media promosi produk, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan pelanggan dan penjualan pihak store, dan memperluas area jangkauan pemasaran produk. menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Java Script dan database.

Kata kunci: Perangkat Lunak; Promosi; Penjualan; Software Development Life Cycle

Abstract

The customer service system that still uses chat message-based communication media at thejoki_ml (a company engaged in jockey services and game item sales) causes customer service to be slow, and the range of product promotion areas to be narrow. This research develops a web-based information system that can be used to manage and present product data, order and sell products online, and become a product promotion media, so that it can facilitate the process of ordering and selling the store, and expand the product marketing coverage area. HTML, PHP, CSS, Java Script and database programming languages.

Keywords: Software; Promotion; Sales; Software Development Life Cycle

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini bukan lagi menjadi sesuatu yang bersifat terbatas atau hanya dimiliki golongan pekerja menengah ke atas. Pelaku bisnis kecil bahkan bisa mendapat manfaat teknologi informasi lewat berbagai perangkat. Dampaknya yang besar membuat teknologi informasi tidak terpisahkan dari dunia bisnis dan industri. Teknologi informasi membantu pelaku bisnis dalam berbagai aspek usaha, mulai dari promosi, kegiatan jual beli, layanan pelanggan, transaksi, hingga keamanan. Manfaat jika bisnis menerapkan teknologi informasi adalah menghemat biaya produksi dan operasional, baik berupa biaya langsung seperti biaya marketing maupun biaya tidak langsung seperti penghematan waktu proses.

thejoki merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa joki dan penjualan item game. Saat ini sistem layanan pelanggan yang ada masih menggunakan media komunikasi berbasis chat message. Ketika perusahaan mendapatkan banyak pesanan dari pelanggan, petugas store harus melayani pesanan masuk satu persatu. Pada saat pelanggan melakukan pembelian, petugas store harus menampilkan daftar produk, daftar harga, menulis format pesanan secara manual dan itu memerlukan waktu yang panjang, sehingga pelayanan kepada pelanggan menjadi lambat.

Teknologi Basis Data, khususnya sistem basis data terdistribusi adalah konsep basis data yang perangkat penyimpanannya tidak hanya terpasang pada sebuah perangkat komputer, melainkan disimpan di beberapa perangkat komputer yang terletak di tempat yang sama atau tersebar melalui jaringan komputer lainnya yang saling berhubungan. Sistem database terdistribusi beroperasi melalui jaringan komputer (Website). Melalui administratornya, basis data dapat mendistribusikan sekumpulan data di beberapa lokasi yang berada di server jaringan terorganisir. Karena sistem yang begitu unik, basis data terdistribusi bisa meningkatkan kinerja bagi end user dengan membiarkan transaksi melalui proses mesin yang banyak sehingga tidak

fokus pada satu tempat saja. Melalui pengelolaan database terdistribusi, pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan mendistribusikan informasi ke berbagai belahan dunia tanpa batasan waktu dan tempat.

Tujuan penelitian kami adalah mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan mengelola data produk, menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara online, serta menjadi media promosi produk, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan untuk pelanggan dan penjualan dari pihak store. Dengan sistem informasi berbasis website, diharapkan dapat membantu memecahkan masalah antara penjual dan pembeli. Untuk penjual dapat menggunakan sistem informasi top up item game berbasis web untuk membantu meningkatkan layanan promosi produk, mempercepat proses pemesanan, dan penjualan, penataan database setiap produk. Pada sisi pelanggan mempermudah transaksi pembelian dan pembayaran karena dapat dilangsungkan secara online.

2. METODE

Pengembangan sistem aplikasi mengikuti tahapan-tahapan umum dalam metode pengembangan SDLC (Software Development Life Cycle), dengan tahapan utama: analisis sistem, desain sistem, implementasi desain, dan pengujian sistem.

Pengabdian ini menggunakan beberapa tahapan :

- Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan pengabdian ini, Pengamatan (Observation), yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada thejoki. Kedua, Studi Pustaka. Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah atau pun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.



***gambar 1** foto usaha dan pemilik usaha(ahmad azhar)*

- Analisa, Pada tahap analisa saya menganalisa hal apa saja yang dibutuhkan.
- Pengembangan, Pada tahap pengembangan aplikasi akan dikembangkan berdasarkan analisa yang telah dibuat sebelumnya.
- Pengujian dan implementasi, Pada tahap ini saya melakukan testing aplikasi dan setelah lulus testing web e-commerce akan diimplementasikan di toko thejoki.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

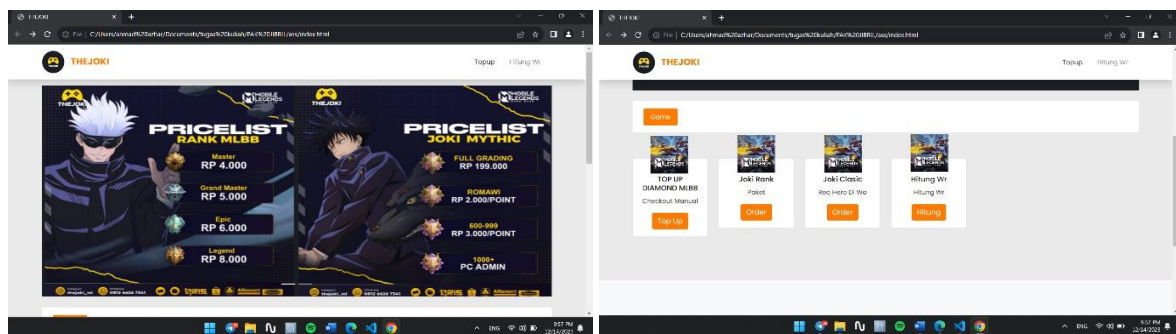
Analisi Kebutuhan Sistem

Sistem aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur-fitur utama berupa tata cara pemesanan dan dashboard rincian transaksi pembelian. Sistem juga menyediakan mode guest untuk mempermudah pelanggan dalam pemilihan produk, karena dapat melihat produk tanpa melalui proses log in. Untuk halaman tata cara pemesanan di jelaskan tata cara pemesanan produk top up item game maupun jasa joki, Detail fitur fungsional pada aplikasi disajikan berikut:

- Jika ada Pembeli ingin melihat produk-produk yang di jual oleh store tersedia sistem mode guest (mengakses web tanpa perlu log / melakukan registrasi).
- Tersedia sistem menu tata cara pemesanan produk di website.
- Untuk proses pemesanan produk pembeli cukup memasukkan id game & memasukkan text untuk pemesanan jasa joki.
- Pembeli bisa memilih metode pembayaran melalui transfer bank dan berbagai macam e-wallet yang sudah di sediakan.
- Pembeli bisa melakukan komplain pemesanan melalui kontak kami yang sudah di sediakan fitur di dalam website.
- Admin bisa menambah dan update produk.
- Admin bisa melihat data transaksi pemesanan berupa (id game dan account game) dan bukti pembayaran setiap pemesanan.

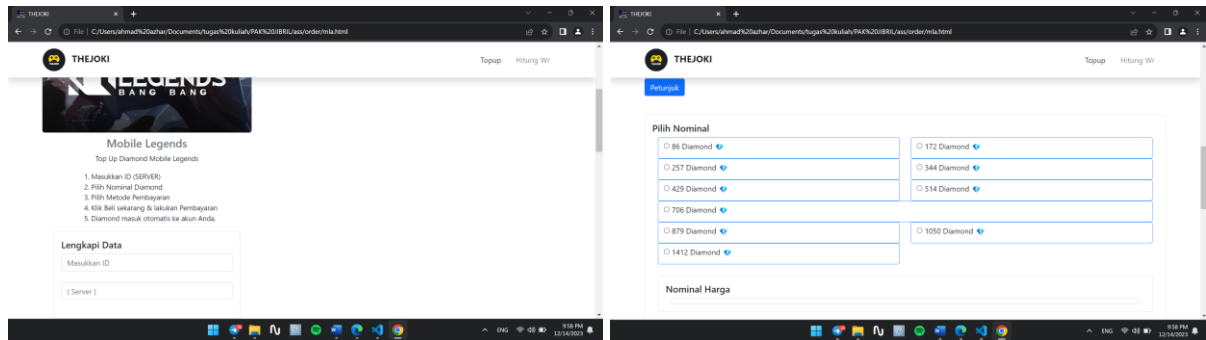
Implementasi desain

Implementasi desain atau pengembangan aplikasi menggunakan Bahasa Pemrograman HTML, PHP, CSS, JAVA SCRIPT dan database. Beberapa tampilan antarmuka sistem aplikasi yang dikembangkan disajikan berikut:



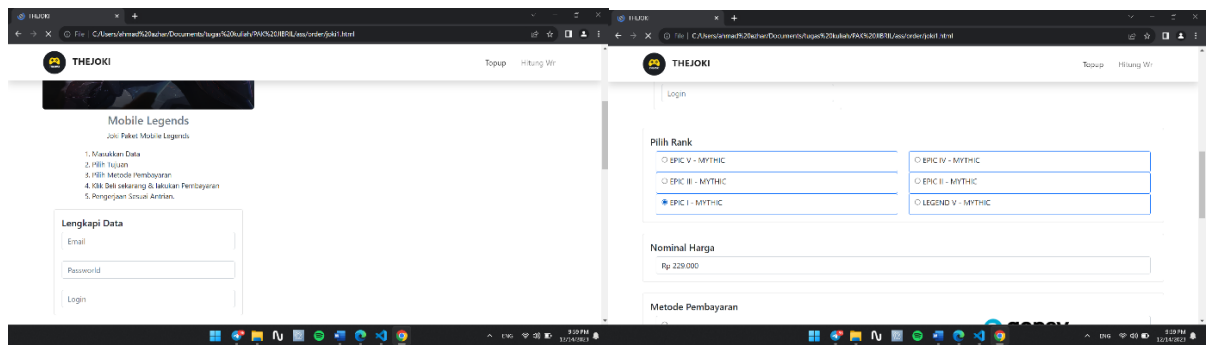
gambar 2 Dashboard atau menu utama

Gambar 2 merupakan halaman pertama dari website yang saya buat biasa disebut dashboard, di dashboard ini terdapat empat menu yaitu topup diamond mlbb, joki rank, joki classic dan hitung wr



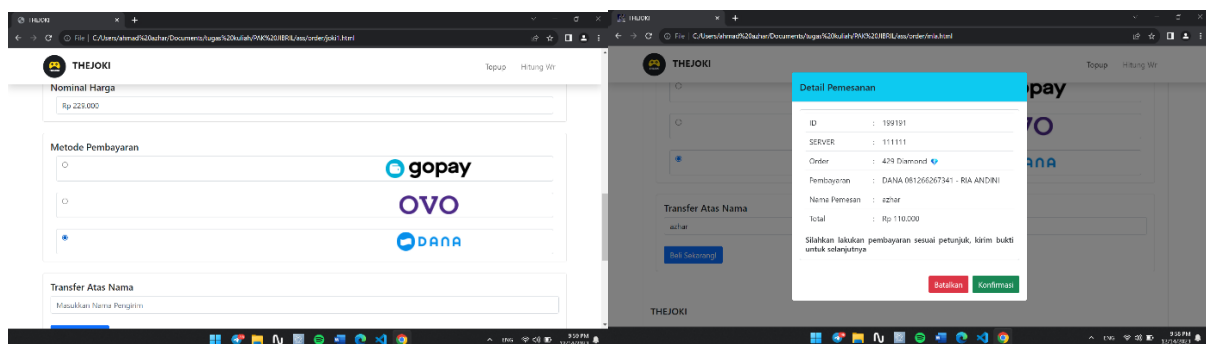
gambar 3 menu top up diamond mobile legends

Gambar 3 merupakan halaman dari website Top Up diamond mobile legends, website ini termasuk dalam sistem e-commerce. Sistem jual-beli secara online yang seperti menjual sebuah saldo dalam suatu game online. Apabila ingin membeli item, tinggal pilih jumlah diamond lalu masukan id dan sever. Selesai dari memilih item yang ingin dibeli, sekarang lanjut metode pembayaran, tersedia ovo, gopay dan dana.



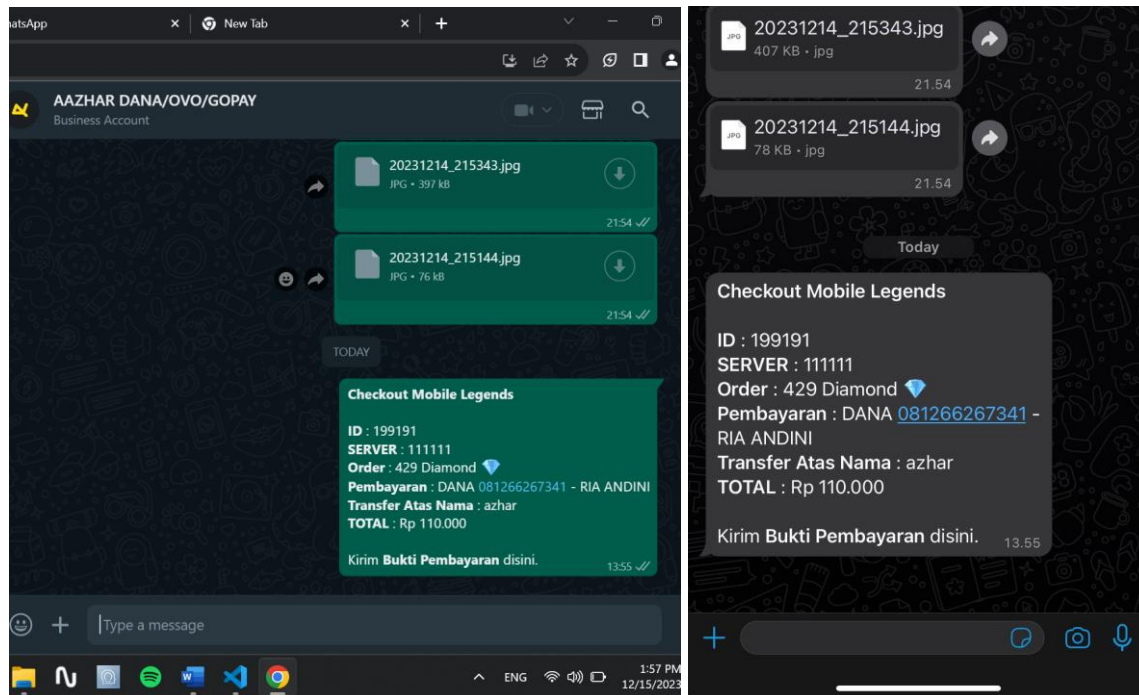
gambar 4 menu jasa joki ranked mobile legends

Gambar 4 merupakan halaman jasa joki ranked mobile legends, Sistem jasa joki ini adalah menaikan rank customer ke rank tujuan (sesuai orderan). Apabila ingin order joki, tinggal pilih paket yang kamu mau, lalu isi data data seperti Alamat email, password dan login. lanjut metode pembayaran, tersedia ovo, gopay dan dana.



gambar 5 pembayaran

Gambar 5 merupakan halaman pembayaran, sistemnya masih secara manual ke wa. Setelah tempilan seperti ini lalu klik konfirmasi. Jika sudah maka format pesanan akan diriect ke wa admin seperti **gambar 6**



***gambar 6** tampilan format order*

Gambar 6 merupakan tampilan Ketika format sudah berhasil. Selanjutnya customer melakukan transfer ke nomor dana tertera, Lalu customer memberikan bukti transfer kepada admin dan admin akan segera memproses pesanan.

4. KESIMPULAN

Sistem informasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk memudahkan pelanggan mendapatkan atau memperoleh produk item game, 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 diamond dan joki. Rekomendasi ke depan berupa penambahan moda mobile untuk mendukung kemudahan akses pelanggan dan pemilik usaha bertransaksi secara mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. N. Setiawan, P. S. Informatika, F. Komunikasi, D. A. N. Informatika, and U. M. Surakarta, "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming," vol. X, pp. 1–23, 2021.
- [2] A. R. Emerson and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Pada Betacam Studio Photography," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 4, pp. 368–377, 2019.
- [3] N. L. P. Ratna Suandari and A. Rachman, "Merancang Iklan Web Untuk Iklan Layanan Masyarakat Pada Website Kemenkes Ri Dengan Menggunakan Google Web Designer," *DeKaVe*, vol. 1, no. 2, pp. 51–65, 2021, doi: 10.24821/dkv.v1i2.6239.
- [4] F. Setiawan and H. Zakaria, "Rancang bangun sistem pembelian voucher game online berbasis website menggunakan teknologi mern stack dengan model waterfall (studi kasus : good gaming store)," *OKTAL J. ilmu Komput. dan sains*, vol. 1, no. 05, pp. 506–513, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/190>
- [5] M. Jibril, M. Amin, E. Pirnanda, and ..., "Pelatihan dan Implementasi Website E-Commerce

- sebagai media pemasaran pada UMKM Toko Macro Distro di Tembilahan," *J. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 3–7, 2022, doi: 10.56854/jphb.v1i1.38.
- [6] M. A. M. Hayat, Abbas Reski, and Bakti Rizki Yusliana, "Desain Dan Implementasi Time Based One Time Password," *Muhyiddin*, vol. 4, no. 1, pp. 16–23, 2022.
- [7] H. E. Nugroho and A. Nugroho, "Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Toko Sepatu Dope13Store Menggunakan Framework Laravel," *Inf. Syst. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 38–44, 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2021v4i1.565.
- [8] Normah, B. Rifai, S. Vambudi, and R. Maulana, "Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [9] E. Haqnizo, N. Pranatasyah, R. Sianturi, W. Ramadhi, and R. Virenzia, "Website Based Gaming Top up Information System 1," vol. 03, no. 01, pp. 29–35, 2023.
- [10] A. Ananditya, S. Sriyono, and S. Yanti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop pada Aren.Net di Depok," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 01, pp. 87–94, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i01.210.