

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Trading Card Game* (TCG) merupakan salah satu bentuk permainan berbasis kartu yang juga memiliki nilai koleksi tinggi, dengan komunitas aktif dan nilai ekonomi yang terus berkembang [1]. Berbagai jenis TCG kini memiliki penggemarnya tersendiri di Indonesia, di antaranya *Pokémon*, *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!*, *One Piece*, *Digimon*, *Dragon Ball Super*, *Vanguard*, dan *Weiss Schwarz*. Seiring tumbuhnya komunitas pemain dan kolektor, kartu TCG tidak hanya diperjualbelikan melalui toko resmi, tetapi juga diperdagangkan langsung antar sesama anggota komunitas [2].

Seiring meningkatnya minat dan nilai jual kartu TCG, aktivitas jual beli antar anggota komunitas pun berkembang, termasuk dalam format lelang yang banyak dilakukan melalui grup Facebook. Media sosial dipilih karena mudah diakses dan memiliki banyak anggota, namun tidak dirancang secara khusus untuk menangani transaksi jual beli dan lelang secara aman. Kondisi ini menimbulkan beberapa permasalahan. Pertama, tingginya risiko penipuan dalam transaksi *online* [3]. Kedua, adanya praktik *bid and run*, yaitu ketika pemenang lelang tidak melanjutkan pembayaran setelah memenangkan lelang [4]. Ketiga, proses lelang yang hanya mengandalkan kolom komentar berisiko menimbulkan manipulasi penawaran, seperti penawaran palsu atau penawaran yang tidak dapat diverifikasi secara jelas [5]. Keempat, tidak ada cara yang terstruktur bagi anggota komunitas untuk mengetahui rekam jejak pengguna lain, sehingga pengguna yang pernah bermasalah dapat kembali bertransaksi tanpa informasi riwayat yang memadai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat adanya kebutuhan terhadap sistem lelang TCG yang tidak hanya menyediakan tempat untuk melakukan penawaran, tetapi juga mampu mencatat riwayat penawaran secara terstruktur, menyediakan mekanisme pengawasan transaksi, serta menampilkan rekam jejak pengguna sebagai dasar kepercayaan dalam komunitas. Platform media sosial seperti Facebook belum dirancang secara khusus untuk mengelola proses lelang, validasi penawaran, pencatatan riwayat transaksi, maupun pengelolaan reputasi pengguna. Selain itu, platform *marketplace* umum juga belum secara spesifik menyesuaikan mekanisme transaksi dengan karakteristik lelang komunitas TCG

yang sering melibatkan penawaran bertahap, risiko *bid and run*, dan kebutuhan terhadap pihak penengah dalam transaksi.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan platform lelang TCG berbasis web yang dirancang untuk menggantikan proses lelang informal di media sosial dengan sistem yang lebih terstruktur dan transparan. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi mekanisme lelang TCG, sistem *middleman*, reputasi pengguna berbasis riwayat transaksi, serta sistem peringatan bertingkat otomatis dalam satu platform yang dirancang khusus untuk kebutuhan komunitas TCG di Indonesia. Mekanisme pihak ketiga atau *escrow* dapat membantu meningkatkan perlindungan transaksi, sedangkan sistem reputasi dan perlindungan pembeli berperan dalam membangun kepercayaan dalam transaksi daring [6, 7]. Dengan integrasi tersebut, sistem yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media lelang, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan transparansi, keamanan, dan kepercayaan antar pengguna.

Untuk mengevaluasi kelayakan platform yang dihasilkan, pengujian kepuasan pengguna dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan Skala Likert. Metode EUCS digunakan karena berfokus pada kepuasan pengguna akhir terhadap sistem melalui beberapa dimensi, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness* [8]. Skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan dalam kuesioner [9].

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan platform lelang kartu *trading card game* berbasis web yang transparan dan aman menggunakan metode SDLC *Waterfall*?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap platform yang dikembangkan, yang dievaluasi dengan menggunakan Skala Likert dan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)?

## 1.3 Batasan Permasalahan

1. Objek transaksi dalam sistem dibatasi pada kartu *trading card game* dari delapan kategori yang didukung, yaitu Pokémon, *Magic: The Gathering*,

*Yu-Gi-Oh!*, *One Piece*, *Digimon*, *Dragon Ball Super*, *Vanguard*, dan *Weiss Schwarz*, serta tidak mencakup jenis barang lainnya.

2. Proses pembayaran dan pengiriman barang tidak ditangani langsung oleh sistem; kedua proses tersebut dilakukan di luar platform dan hanya didokumentasikan melalui unggahan bukti oleh pengguna.
3. Sistem tidak menangani proses hukum atau mediasi formal; penyelesaian masalah antar pengguna dibatasi pada mekanisme pelaporan, peringatan, dan pemblokiran akun yang dikelola oleh administrator platform.
4. Pengujian kepuasan pengguna dilakukan dalam lingkungan terbatas menggunakan responden yang dipilih secara purposif dari komunitas TCG, dan tidak mencerminkan penggunaan sistem secara penuh dalam jangka panjang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun platform lelang kartu TCG berbasis web yang aman dan transparan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*.
2. Mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap platform yang dikembangkan, menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Skala Likert.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi komunitas: Menyediakan tempat lelang yang lebih aman dan terpercaya dibandingkan lelang informal di media sosial, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan transaksi tanpa khawatir risiko penipuan.
2. Bagi peneliti: Menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk pengembangan platform jual beli yang mengutamakan transparansi untuk meningkatkan kepercayaan pengguna.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### 1. Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

### 2. Bab 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori dan tinjauan pustaka yang digunakan, meliputi konsep TCG, sistem lelang daring, *marketplace*, metode SDLC model *Waterfall*, sistem *middleman*, sistem reputasi, serta metode evaluasi EUCS.

### 3. Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi penelitian yang digunakan, termasuk tahapan pengembangan sistem menggunakan metode SDLC model *Waterfall*, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta perancangan pengujian sistem dan evaluasi kepuasan pengguna.

### 4. Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini menyajikan hasil implementasi sistem, hasil implementasi fitur utama, hasil pengujian fungsional menggunakan *Black Box Testing*, hasil evaluasi kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS, serta pembahasan terhadap hasil yang didapat.

### 5. Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A