RANCANG BANGUN WEBSITE ALSKY STORE SEBAGAI MARKETPLACE DIGITAL LAYANAN TOP UP GAME DAN JASA JOKI MENGGUNAKAN METODE AGILE

Faizal Ersa Alfarobi[1], Tedi Budiman[2]
[1,2] Institut Pendidikan Indonesia
[1]faizalersa6@gmail.com, [2]tedi1976bdmn@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to design and develop the ALSKY STORE website as a digital marketplace for game top-up and boosting services. The system was developed using the Agile method to support iterative development based on user requirements. The website was built using Laravel 12, PHP, and MySQL, and tested using Black Box Testing. The results show that the system simplifies the ordering, payment, and transaction management processes within an integrated platform. Therefore, the ALSKY STORE website improves service efficiency and provides users with a more convenient digital transaction experience.

Keywords: Agile, Digital Marketplace, Game Top-Up, Boosting Service, Website

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun website ALSKY STORE sebagai marketplace digital yang menyediakan layanan top up game dan jasa joki. Pengembangan sistem menggunakan metode Agile untuk mendukung proses pengembangan secara bertahap sesuai kebutuhan pengguna. Website dibangun menggunakan Laravel 12, PHP, dan MySQL, serta diuji menggunakan Black Box Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mempermudah proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan transaksi dalam satu platform yang terintegrasi. Dengan adanya website ini, proses pelayanan menjadi lebih efektif, efisien, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan transaksi layanan digital.

Kata Kunci: Agile, Marketplace Digital, Top Up Game, Jasa Joki, Website

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong transformasi di berbagai sektor bisnis, termasuk layanan digital dalam industri permainan. Bertambahnya jumlah games meningkatkan permintaan untuk layanan top up dan juga jasa joki yang lebih banyak. Pasar ini menjadi salah satu solusi yang dapat mempercepat proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan

transaksi dengan lebih aman dan terintegrasi (Ramadhani et al., 2025).

ALSKY STORE merupakan penyedia layanan top up game dan juga jasa joki yang masih menjalankan proses transaksi secara manual melalui media sosial. Proses tersebut berpotensi ini menimbulkan keterlambatan pelayanan, kesalahan pencatatan transaksi, dan kesulitan dalam mengelola data pelanggan pesanan. Kondisi ini dapat menurunkan efisiensi operasional serta kualitas layanan kepada pelanggan (Silvana et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website ALSKY STORE sebagai marketplace digital yang menyediakan layanan top up game dan juga jasa joki dalam satu platform. Pengembangan sistem menggunakan metode Agile yang mampu menghasilkan perangkat lunak secara iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Sistem ini juga dibangun menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL, sedangkan pengujian dilakukan menggunakan Black Box Testing untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan penggunnya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan Langkah yang harus dilakukan dalam proses desain, perancangan dan pembangunan website ALSKY STORE sebagai platfrom digital untuk layanan top up game dan jasa joki. Studi ini menggunakan metode Agile karena dapat mendukung pengembangan sistem secara bertahap (iteratif) sehingga setiap kebutuhan pengguna dapat dinilai dan disesuaikan disetiap siklus pengembangan (Serrador & Pinto, 2021).

1. Metode Pengumpulan Data=

Metode Pengumpulan data diterapkan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sebagai landasan dalam pengembangan sistem. Metode yang digunakan meliputi:

a. Observasi, yaitu melihat secara langsung proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan transaksi yang berlangsung di ALSKY STORE.
b. Wawancara, dilakukan untuk mengajukan pertanyaan kepada pemilik ALSKY STORE guna

mendapatkan informasi tentang kebutuhan sistem, masalah yang dihadapi, dan fitur yang diinginkan.

c. Studi Literatur, yaitu mengumpulkan sumber dari jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang relevan dengan marketplace, situs web, serta metode Agile sebagai dasar penelitian.

2. Tahapan Penelitian

Proses penelitian dalam pengembangan website ALSKY STORE menggunakan metode Agile, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang iteratif dan inkremental, sehingga dapat menciptakan sistem yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Tahapan Agile yang diterapkan dalam studi ini mencakup Requirements, Design, Development, Testing, Deployment, dan Review (Kuhrmann et al., 2022).



Gambar 1 Alur Metode Agile

a. Requirements

Tahap ini dilakukan untuk mengenali kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian literatur. Kebutuhan yang didapat mencakup kebutuhan fungsional dan nonfungsional sebagai landasan dalam pengembangan website.

b. Design

Di tahap ini dilaksanakan desain antarmuka pengguna (UI), alur sistem, dan struktur database. Desain antarmuka dibuat dengan Figma, sementara desain basis data dirancang berdasarkan kebutuhan sistem..

c. Development

Tahap pengembangan adalah proses penerapan hasil desain ke dalam bentuk website menggunakan Laravel 12, bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL.

d. Testing

Setelah tahap pengembangan selesai, sistem diuji dengan metode Black Box Testing untuk memastikan semua fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditetapkan.

e. Deployment

Tahap peluncuran dilakukan dengan menerapkan situs web agar dapat diakses oleh

pengguna. Sistem yang telah dirampungkan diterbitkan di server agar dapat diakses melalui peramban web.

f. Review

Tahap akhir melibatkan penilaian sistem berdasarkan hasil tes dan tanggapan dari pengguna. Hasil analisis digunakan sebagai landasan perbaikan dan peningkatan pada iterasi selanjutnya.

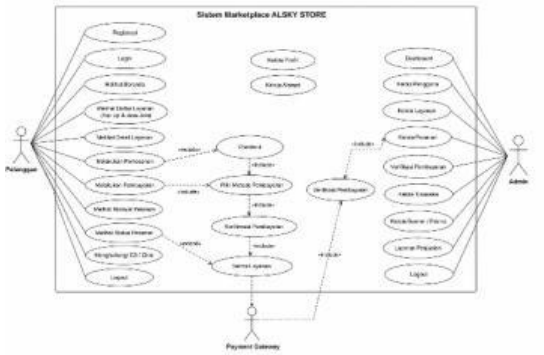
dalam iterasi selanjutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bagian ini ditampilkan hasil desain dan pembangunan website ALSKY STORE sebagai marketplace digital untuk layanan top up game dan jasa joki dengan menggunakan metode Agile. Hasil penelitian meliputi penerapan kebutuhan sistem, desain antarmuka, pengembangan fitur, dan pengujian sistem untuk memastikan semua fungsi beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selanjutnya, setiap fase pelaksanaan dan hasil pengujian dibahas berdasarkan proses pengembangan yang sudah dilakukan sehingga dapat menunjukkan bahwa sistem dapat mendukung proses transaksi dengan lebih efektif dan efisien.

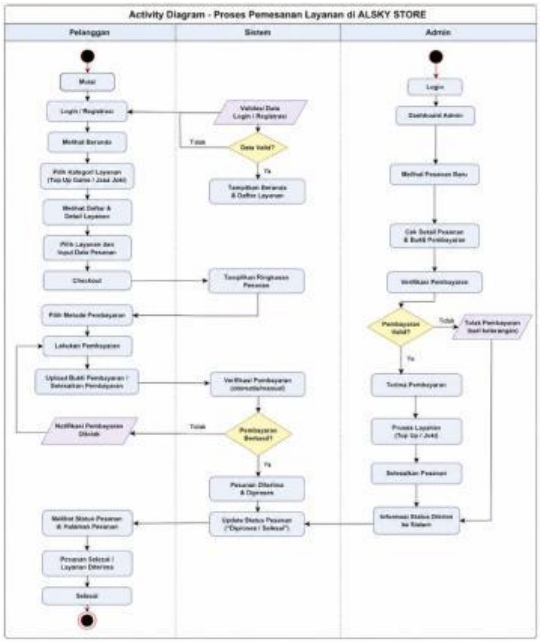
1. Pemodelan Sistem



Gambar 2 Alur *Use Case Diagram*

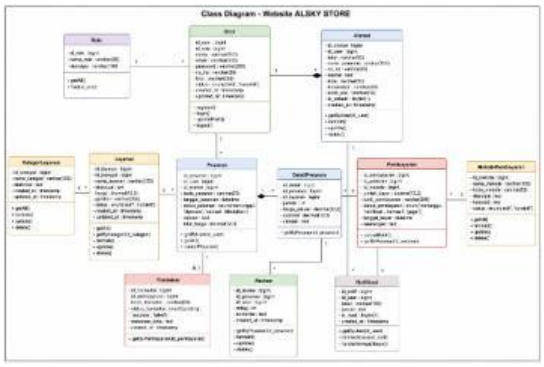
Use Case Diagram pada Gambar 2 menggambarkan interaksi antara Pelanggan dan Admin dengan sistem marketplace ALSKY STORE. Pelanggan dapat melakukan registrasi, login, melihat daftar layanan top up game dan jasa joki, melakukan pemesanan, memilih metode pembayaran, melakukan konfirmasi pembayaran, melihat status dan riwayat pesanan, mengelola profil, serta logout. Sementara itu, Admin bertugas mengelola data pengguna, layanan, pesanan, transaksi, banner atau promosi, melakukan verifikasi pembayaran, melihat laporan penjualan, serta mengelola sistem melalui dashboard. Selain itu, sistem juga terintegrasi dengan Payment

Gateway untuk mendukung proses pembayaran secara elektronik sehingga transaksi dapat diproses dengan lebih cepat, aman, dan efisien.



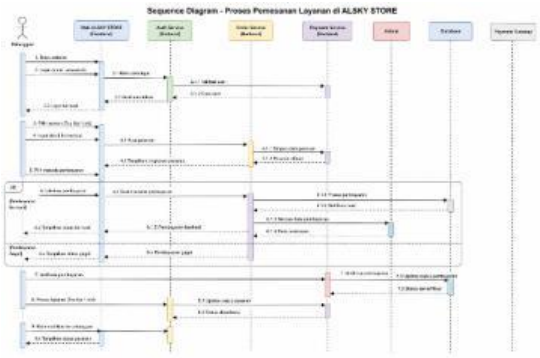
Gambar 3 Alur *Sequence Diagram*

Diagram Activity pada Gambar 3 menggambarkan proses pemesanan layanan di website ALSKY STORE yang melibatkan Pelanggan, Sistem, dan Admin. Proses dimulai dengan login, pemilihan layanan, checkout, dan diakhiri dengan pembayaran oleh pelanggan. Selanjutnya, admin dan sistem melakukan verifikasi pembayaran dan memproses pesanan. Setelah layanan selesai, sistem memperbarui status pesanan agar pelanggan dapat mengakses informasi tentang penyelesaian layanan.



Gambar 4 Alur *Class Diagram*

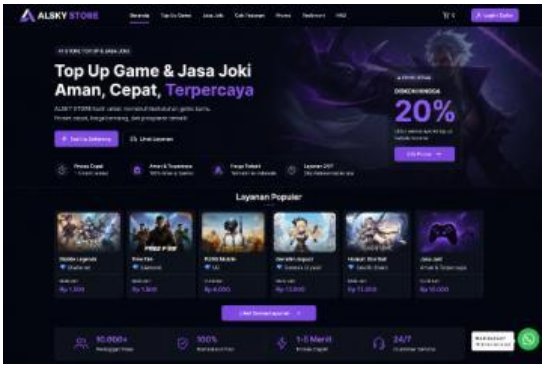
Class Diagram di Gambar 4 menunjukkan struktur kelas pada situs ALSKY STORE serta relasi antar kelas. Diagram ini terdiri dari beberapa kelas utama, yaitu Pengguna, Peran, Alamat, Kategori Layanan, Layanan, Pesanan, Detail Pesanan, Pembayaran, Cara Pembayaran, Transaksi, Ulasan, dan Pemberitahuan. Setiap kelas memiliki sifat, tindakan, dan hubungan yang saling terkait untuk mendukung proses pengelolaan pengguna, pemesanan layanan, pembayaran, serta pengiriman notifikasi. Kerangka itu berfungsi sebagai landasan pelaksanaan sistem supaya proses bisnis dapat berlangsung secara terpadu.



Gambar 5 Alur *Sequence Diagram*

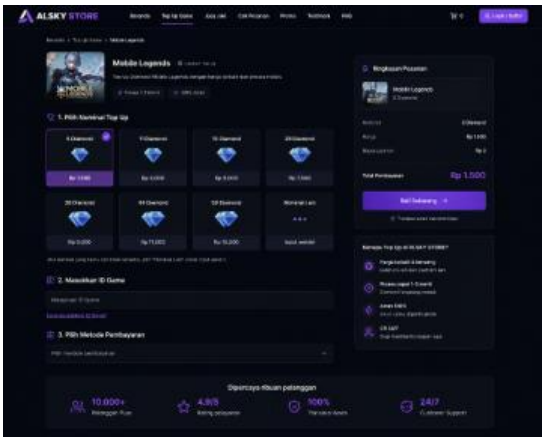
Class Sequence Kelas pada Gambar 5 menunjukkan rangkaian interaksi antara Pelanggan, Website ALSKY STORE, Layanan Backend, Admin, Database, dan Payment Gateway dalam tata cara pemesanan layanan. Proses dimulai dengan masuk, memilih layanan, membuat pesanan, dan kemudian melakukan pembayaran. Selanjutnya, sistem melakukan pengecekan pembayaran, mengelola pesanan, memperbaharui status transaksi, dan mengirimkan informasi kepada pelanggan hingga layanan dinyatakan selesai.

2. Implementasi Sistem



Gambar 6 Halaman Beranda

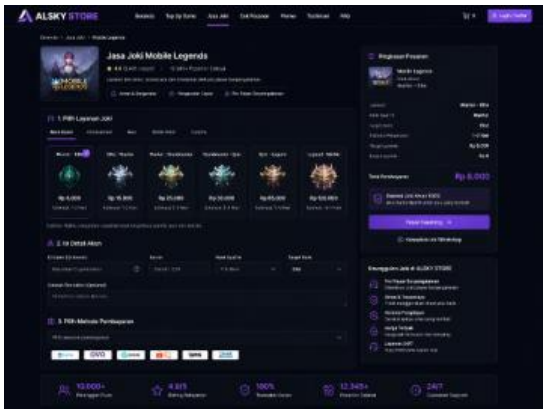
Pada Gambar 6, Halaman beranda adalah tampilan utama dari website ALSKY STORE yang menyediakan informasi mengenai layanan isi ulang game dan jasa joki kepada penggunanya. Halaman ini menyajikan navigasi utama, banner promosi, daftar layanan favorit, serta informasi keunggulan layanan seperti proses cepat, transaksi aman, harga bersahabat, dan layanan pelanggan yang tersedia 24/7. Pengguna juga dapat segera mengakses menu top up, layanan joki, promo, serta melakukan login atau registrasi melalui halaman ini.



Gambar 7 Halaman Top Up Games

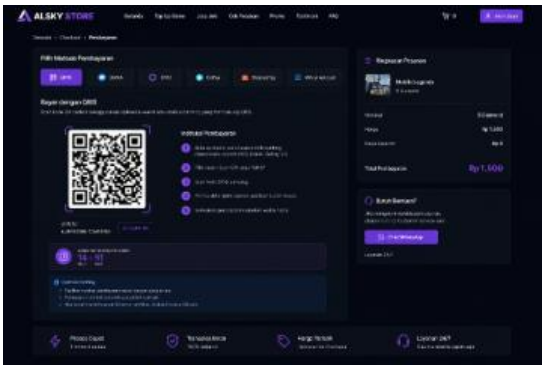
Halaman pemesanan layanan adalah halaman yang dimanfaatkan pelanggan untuk melakukan transaksi

pengisian ulang game. Di halaman ini, pengguna dapat menentukan jumlah top up yang diinginkan, menginput ID game, memilih cara pembayaran, serta mengecek ringkasan pesanan yang mencakup informasi layanan, harga, dan total pembayaran sebelum menyelesaikan konfirmasi pembelian. Tampilan ini dibuat supaya proses pemesanan dapat berlangsung dengan mudah, cepat, dan tepat..



Gambar 7 Halaman Joki Games

Halaman layanan joki dipakai oleh pelanggan untuk memesan layanan peningkatan peringkat (rank boost). Di halaman ini, pelanggan dapat memilih tipe layanan joki, menetapkan target peringkat, mengisi informasi akun permainan, memilih cara pembayaran, serta melihat ringkasan pesanan yang mencakup rincian layanan, estimasi waktu pengerjaan, dan total biaya. Tampilan ini dibuat agar proses pemesanan jasa joki bisa dilakukan dengan mudah, cepat, dan terorganisir.



Gambar 8 Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran berfungsi untuk menyelesaikan transaksi setelah pelanggan memesan layanan. Di halaman ini, pelanggan dapat memilih cara pembayaran, seperti QRIS, e-wallet, atau rekening virtual. Jika memilih QRIS, sistem akan memperlihatkan kode QR yang bisa dipindai menggunakan aplikasi pembayaran. Selain itu, halaman ini juga memperlihatkan ringkasan pemesanan, total biaya, tanggal jatuh tempo pembayaran, serta petunjuk transaksi untuk membantu pelanggan menyelesaikan pembayaran..

E. Kesimpulan

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa website ALSKY STORE berhasil dirancang dan

dibangun sebagai marketplace digital yang menyediakan layanan top up game dan jasa joki. Penerapan metode Agile membantu proses pengembangan sistem secara bertahap sehingga menghasilkan website yang mampu mempermudah proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan transaksi secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi

2. Saran

Untuk pengembangan berikutnya, sistem dapat dilengkapi dengan fitur notifikasi transaksi secara langsung, otomatisasi integrasi payment gateway, serta aplikasi mobile agar layanan lebih mudah diakses dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik..

DAFTAR PUSTAKA

Ismail, D., & Arviansyah. (2021). A systematic literature review and Delphi study on agile software development challenges. In Proceedings of the 2021 6th International Conference on Management in Emerging Markets (ICMEM). IEEE.

Kuhrmann, M., Tell, P., Hebig, R., Klünder, J., Schneider, K., Münch, J., & Birk, A. (2022). What makes agile software development agile? IEEE Transactions on Software Engineering, 48(9), 3523–3539.

Ramadhani, D. A., Nugraha, P. E., Syahrizal, M. I., & Sani, R. R. (2025). Perancangan aplikasi e-commerce top-up game online berbasis website dengan integrasi payment gateway. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), 15(2).

Silvana, L. W., Agustiono, W., & Mufarroha, F. A. (2024). Implementasi payment gateway pada marketplace digital product berbasis website dengan menggunakan metode Agile. Journal of Scientech Research and Development, 6(2).