

Analisis Perancangan Aplikasi E-commerce Khusus TCG

Yovan Yolanta¹⁾, Ferdy Tanumihardjo²⁾, Darius Andana Haris³⁾

^{1), 2)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email: yovan.625210095@stu.untar.ac.id¹⁾, ferdit@fsrd.untar.ac.id²⁾

³⁾ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email: dariush@fti.untar.ac.id³⁾

ABSTRACT

Permainan kartu dagang (TCG), juga dikenal sebagai permainan kartu dagang, sangat populer di kalangan berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa. Dengan berkembang pesatnya berbagai macam permainan seperti Yu-Gi-Oh!, Magic: The Gathering, dan Pokemon TCG, para penggemar kini memiliki komunitas yang besar dan aktif di seluruh dunia. Selain pengalaman bermain yang seru, koleksi kartu menjadi daya tarik utama bagi banyak pemain. Namun, pasar jual beli kartu masih menghadapi sejumlah masalah meskipun pasar kartu TCG mulai berkembang secara pesat. Ini termasuk kesulitan menemukan pasar yang terpercaya, masalah penentuan harga yang adil, masalah keamanan bertransaksi, dan kurangnya platform online yang terintegrasi dan mudah diakses, yang membuat pengalaman berbelanja pengguna kurang memuaskan. Oleh karena itu, perancangan aplikasi E-commerce khusus TCG menjadi hal yang relevan, perancangan ini dijadikan solusi dalam memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam transaksi aktivitas jual beli kartu TCG lebih efisien

Key words

Trading Card Game, E-commerce, jual beli kartu.

1. Pendahuluan

Trading Card Games (TCG) adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu berseri dan telah menjadi sangat populer di berbagai kalangan hingga saat ini. Dengan target pasar yang luas, TCG dapat dinikmati oleh anak-anak hingga orang dewasa. Ragam cara bermain yang unik, desain yang menarik, serta ilustrasi yang beragam adalah beberapa alasan mengapa permainan ini memiliki banyak peminat (Yudha Adya Pratama Alvanov Zpalanzani & Kunci, n.d.).

Daya tarik utama dari TCG terletak pada kombinasi antara keinginan untuk mengoleksi kartu-kartu yang unik dan aspek permainan yang mendorong pemain untuk merancang strategi yang cermat. Mengoleksi kartu bukan hanya sekadar hobi, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengalaman bermain yang memperkaya interaksi sosial dan menciptakan kompetisi yang sehat di antara para pemain. Dalam TCG, setiap kartu memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga pemain dituntut untuk berpikir kreatif dalam menyusun dek dan mengembangkan taktik untuk mengalahkan lawan. Dengan demikian, TCG tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga tantangan yang merangsang pemikiran kritis dan perencanaan jangka panjang.

Seiring berjalannya waktu, bermain TCG dapat menjadi semakin menantang. Salah satu tantangan utama yang dihadapi pemain adalah memahami aturan yang sering kali rumit dan dapat berubah. Setiap TCG memiliki mekanisme serta interaksi kartu yang berbeda, sehingga pemain perlu meluangkan waktu untuk benar-benar menguasainya. Selain itu, seiring bertambahnya pengalaman, pemain harus mampu mengembangkan strategi yang lebih dalam dan canggih. Ini mencakup merancang dek yang efektif, memprediksi langkah lawan, dan menyesuaikan taktik berdasarkan situasi permainan yang terus berubah.

Perubahan dalam meta game juga mempengaruhi cara pemain beradaptasi. Pemain

perlu menyesuaikan strategi mereka dengan dek yang sedang populer atau dominan, yang memerlukan penelitian dan analisis yang berkelanjutan agar tetap kompetitif. Menurut survei yang dilakukan terhadap pemain TCG dari berbagai kalangan, banyak yang mengungkapkan bahwa peraturan permainan yang kompleks serta istilah atau wording yang ambigu pada kartu sering menghambat alur permainan. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah kesulitan dalam mencari pemain lain yang memiliki waktu bermain yang fleksibel.

Forum diskusi, atau yang sering disebut sebagai forum komunitas, merupakan tempat di mana anggota komunitas dapat berinteraksi, bertukar informasi, dan mendiskusikan topik-topik tertentu dalam format thread atau benang diskusi (Blog MySkill, 2024). Dalam forum diskusi ini, anggota dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai topik-topik tertentu melalui informasi yang didapatkan. Bagi pemain TCG, forum diskusi berfungsi sebagai ruang untuk berbagi strategi, tips, dan trik dalam bermain game dengan sesama pemain. (Mayasari et al., 2021)

Di dalam forum diskusi, anggota juga dapat mendiskusikan kartu-kartu baru, cara merancang strategi yang baik, serta melakukan analisis terhadap kartu-kartu tertentu. Forum ini menjadi bagian penting bagi pemain TCG, membantu mereka meningkatkan keterampilan, berinteraksi satu sama lain, dan berpartisipasi dalam aktivitas game yang lebih dinamis dan menarik. Dengan adanya komunitas seperti ini, pemain dapat merasa lebih terhubung dan mendapatkan dukungan dalam perjalanan mereka menjadi pemain yang lebih baik.

Dalam konteks yang lebih luas, handphone memainkan peran yang sangat krusial dalam era globalisasi saat ini. Handphone berfungsi sebagai alat utama untuk komunikasi, penyampaian informasi, dan penghubung yang mendasar. Dalam dunia yang semakin terhubung ini, handphone memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan cepat dan efisien, tidak hanya di dalam negeri tetapi juga lintas negara. Dengan handphone, pengguna diberi akses yang

mudah terhadap berbagai sumber informasi, memungkinkan mereka untuk mengikuti berita dan perkembangan terbaru dari seluruh dunia. (Al-Faruq et al., 2022).

Handphone juga berfungsi sebagai platform untuk mengakses forum diskusi dan komunitas online, di mana pemain TCG dapat berinteraksi dan berbagi pengalaman tanpa batasan geografis. Ini mempermudah pemain untuk tetap terhubung dengan komunitas mereka, berdiskusi tentang strategi, dan memperluas pengetahuan mereka tentang permainan. Dalam era digital saat ini, handphone tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai jendela untuk mengeksplorasi dunia TCG dan mengembangkan jaringan sosial di antara para pemain (Perdana et al., 2022). Dengan semua kemampuan ini, handphone telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman bermain TCG dan kehidupan sehari-hari.

2. Metode

Dalam proses perancangan, tahap pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, di mana beberapa metode digunakan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Metode yang diterapkan antara lain adalah wawancara, studi pustaka, dan observasi.

Wawancara dilakukan dengan Kak Maykel, yang menjabat sebagai Shop Manager di salah satu Hobby Shop yang berada di Jakarta. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali sudut pandang para pemain TCG mengenai permainan yang mereka nikmati. Dengan melakukan wawancara ini, peneliti berusaha menganalisis lebih dalam permasalahan yang dihadapi oleh pemain, serta mendapatkan wawasan yang lebih kaya dari informasi yang diperoleh.

Selain itu, peneliti juga menerapkan metode studi pustaka, di mana informasi dikumpulkan dari berbagai artikel dan jurnal yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mendukung pengembangan aplikasi dengan data yang berbasis pada penelitian dan teori yang sudah ada. Dengan

memanfaatkan berbagai sumber ini, peneliti dapat memperkuat dasar pengetahuan yang diperlukan untuk perancangan aplikasi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kuisisioner juga disebarluaskan kepada para pemain TCG sebagai upaya untuk memahami dengan lebih baik masalah-masalah yang mereka hadapi saat bermain. Melalui kuisisioner ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang tantangan yang dialami pemain, serta preferensi mereka terkait elemen desain yang ingin diterapkan dalam aplikasi.

Tujuan dari kuisisioner ini adalah untuk menggali pandangan pemain mengenai aspek-aspek tertentu dari permainan, termasuk fungsionalitas yang mereka harapkan dan fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman bermain mereka. Selain itu, kuisisioner juga berfokus pada pemilihan desain kreatif, seperti bentuk dan gaya visual yang diinginkan dalam aplikasi.

Observasi juga menjadi metode yang penting dalam pengumpulan data, di mana peneliti mengamati langsung interaksi antara pemain dan permainan TCG di lingkungan yang Hobby Shop. Dengan cara ini, peneliti dapat memahami dinamika permainan dan perilaku pemain secara langsung, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai konteks dan situasi yang ada.

Proses perancangan aplikasi akan dibagi menjadi tiga bagian, Pra-produksi, Produksi, tahapan praproduksi adalah fase perencanaan yang melibatkan pengumpulan informasi dan persiapan sebelum pengembangan aplikasi dimulai. Tahapan produksi adalah fase di mana aplikasi benar-benar dibangun berdasarkan rencana yang telah disusun. Tahapan pascaproduksi adalah fase setelah aplikasi selesai dibuat, di mana fokusnya adalah pada peluncuran dan pemeliharaan aplikasi.

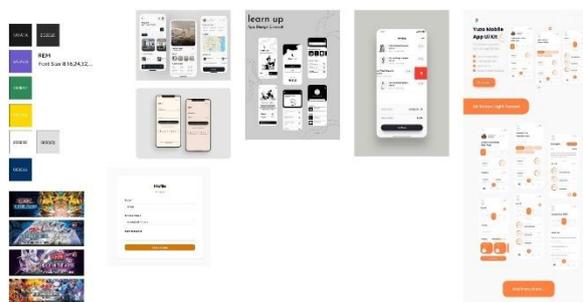
3. Pembahasan dan Hasil

Pada tahapan Pra-produksi diawali dengan pencarian referensi, Sitemap, dan Wireframe, serta merencanakan isi konten dan fitur – fitur

tambahan.

Dalam merancang aplikasi E-commerce khusus TCG, proses pencarian referensi memegang peranan yang sangat penting. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga relevan dengan tema dan konteks yang ada dalam komunitas TCG.

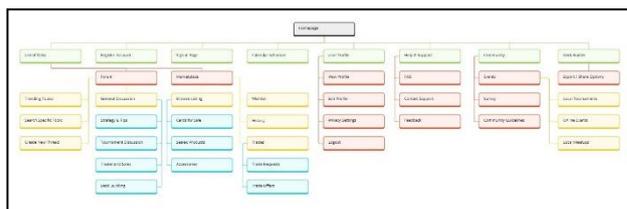
Melalui pencarian referensi yang komprehensif, penulis dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang apa yang diharapkan oleh pengguna, termasuk fitur-fitur yang mereka



anggap penting dan pengalaman yang mereka inginkan saat berinteraksi dengan forum. Selain itu, dengan memahami karakteristik dan dinamika komunitas TCG, aplikasi yang dirancang dapat lebih efektif dalam menjawab tantangan yang dihadapi oleh pengguna sehari-hari.

Gambar 1. Referensi aplikasi E-commerce TCG

Sitemap merupakan sebuah representasi visual yang menggambarkan struktur dan hierarki suatu aplikasi. Sitemap berfungsi untuk membantu pengguna dan mesin pencari memahami cara navigasi situs serta menemukan konten yang ada di dalamnya. Dalam Sitemap perancangan aplikasi E-commerce diskusi, terdapat 41 bagian dari aplikasi yang akan dirancang dengan hierarki yang berbeda-beda.



Gambar 2. Perancangan Sitemap aplikasi E-commerce TCG

Pembuatan sitemap juga memberikan dasar yang kuat untuk langkah-langkah desain berikutnya, termasuk pengembangan wireframe. Dengan adanya gambaran yang jelas tentang struktur aplikasi, tim desain dapat lebih mudah menciptakan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Faradilla A., 2023).

Wireframe merupakan representasi visual atau sketsa awal dari desain antarmuka sebuah aplikasi atau situs web. Fungsinya sangat penting dalam proses perancangan, karena wireframe digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan struktur, tata letak, serta elemen-elemen kunci yang akan ada di dalam antarmuka sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan, wireframe biasanya dibuat dalam bentuk gambar yang sederhana, tanpa fokus pada detail visual seperti warna atau font



(Kurniawan et al., 2016).

Gambar 3. Tahapan Wireframe aplikasi E-commerce TCG

Tahapan produksi akan dibagi menjadi delapan bagian, menentukan aplikasi apa yang akan digunakan dalam merancang, bentuk Format dari perancangan aplikasi, Nama serta logo aplikasi, pemilihan warna, penentuan tipografi, pemilihan desain ikon dan tombol, serta perancangan mock up aplikasi (Ismi Trias, 2020).

Warna merupakan salah satu elemen penting

dalam desain grafis, desainer mempelajari teori warna yang lebih dalam untuk dapat menggunakan warna dengan lebih efisien. Warna memainkan peran yang krusial dalam perancangan aplikasi karena dapat berdampak signifikan pada pengalaman pengguna, cara komunikasi visual, dan aspek estetika keseluruhan. Pemilihan warna yang tepat tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu membentuk emosi dan perasaan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi (Barnard, 2013).

Pada perancangan aplikasi, skema warna ini memiliki kesan fantasi yang menggabungkan nada yang alami dan cerah, menciptakan keseimbangan antara ketenangan dan energi. Warna gelap (#1A1A1A) menjadi dasar skema, sementara warna-warna yang lebih cerah (#FFD700 dan #6A5ACD) menciptakan ketertarikan visual dan kontras.



Gambar 4. Skema warna yang digunakan aplikasi E-commerce TCG

Menurut Sinaga et al (2016), Tipografi merupakan salah satu teknik merancang atau menata aksara untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak. Tipografi juga mempengaruhi daya tarik pada suatu desain grafis, mulai dari penggunaan kata – kata, sampai dengan jumlah kata. Iswanto mengatakan bahwa tipografi mencakup banyak pengetahuan tentang anatomi huruf, seri atau keluarga huruf, jenis huruf, dan prinsip yang berbeda dari huruf.

Anatomi huruf mengacu pada bagian-bagian huruf seperti serif atau kaki, tail atau ekor, stroke atau garis, dan sebagainya. Terdapat juga pemahaman tentang struktur huruf, seperti batas bawah atau baseline, batas atas huruf kapital atau capline, dan tinggi huruf atau x. Keluarga atau seri huruf berkait (serif) dan tidak berkait (sans serif) terdiri dari huruf versi regular, bold (tebal), italic (miring), dan bold italic (tebal miring) (Iswanto, 2023).

Jenis tipografi yang digunakan yaitu Sans-Serif. Jenis sans-serif dipilih karena bentuk huruf yang

terlihat sederhana dan keterbacaan yang baik. Typeface yang digunakan untuk perancangan yaitu Rem, Rem memiliki banyak variasi bentuk ketebalan dan gaya.

Rem

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!@#\$%^&*()

Gambar 5. Penentuan tipografi aplikasi E-commerce TCG

Ikon dalam perancangan aplikasi merupakan representasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan berbagai fungsi, tindakan, atau informasi dengan cara yang cepat dan mudah dipahami. Sebagai simbol, ikon menggantikan kebutuhan akan teks yang panjang, sehingga dapat menjelaskan elemen-elemen tertentu dalam antarmuka pengguna secara lebih efisien. Dalam perancangan aplikasi ini, ikon dengan bentuk minimalis menjadi pilihan desain yang tepat, Ikon minimalis biasanya memiliki desain yang bersih dan tidak rumit, sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami oleh pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk segera memahami fungsi tanpa kebingungan.



Gambar 1. Penentuan style desain ikon aplikasi E-commerce TCG

4. Simpulan

Hasil dari perancangan aplikasi E-commerce khusus TCG ini mengajarkan penulis atas kekurangan – kekurangan yang terdapat dalam merancang prototipe tersebut karena batasan – batasannya yang menyebabkan beberapa fitur yang ingin diimplementasikan tidak dapat berjalan dengan lancar, namun berhasil dalam menunjukkan bahwa media perancangan aplikasi E-commerce dapat membantu para pengguna dalam melakukan aktivitas bertransaksi dengan aman serta lebih efisien, Aplikasi ini dirancang

dengan tujuan untuk mempermudah pemain – pemain TCG dalam pencarian kartu – kartu tertentu dengan efisien dengan memberikan pengalaman bertransaksi yang menyenangkan. Aplikasi E-commerce ini diharapkan bisa menjadi salah satu aplikasi E-commerce yang bermanfaat bagi para pemain TCG dalam berbelanja dan menciptakan komunitas – komunitas yang lebih nyaman.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Kak Maykel dalam partisipasinya dalam ikut serta wawancara tentang pemain – pemain TCG serta penjelasan hasil observasi yang terjadi di Hobby Shop, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para pemain TCG dalam komunitas Hobby Shop tersebut dalam membantu ikutserta dalam mengisi kuisisioner yang penulis sudah buat mengenai opini – opini tentang aplikasi E-commerce ini.

Daftar Pustaka

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1). <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>

Barnard, M. (2013). *Graphic Design as Communication*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315015385>

Faradilla A. (2023, December 5). *Apa Itu User Experience (UX)? Definisi Lengkap & Manfaatnya*. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>

Ismi Trias. (2020). *Permudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma*. <https://glints.com/id/lowongan/figma-adalah/>

Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2). <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>

Kurniawan, W., Suprianto, A., Sumardiyono, B., Moh Kahfi, J. I., Srengseng Indah, B., & Selatan, J. (2016). RANCANGAN SISTEM FORUM DISKUSI ONLINE UNTUK PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI ANTARA DOSEN DAN MAHASISWA. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 5(2).

Mayasari, R., Susilo Yuda Irawan, A., & Singaperbangsa Karawang, U. (2021). Penerapan Metode Lean Ux Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows Implementation of Lean Ux Method on Ui/Ux Design of Digilib Unsika Application in Windows Version. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2).

- Perdana, M., Sundawaijaya, A., & Nuraminah, A. (2022). Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani untuk Memberikan Saran yang Optimal dalam Pengambilan Keputusan pada Permainan KARTU Monster. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9, 1641. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022976765>
- Sinaga, R., Nadeak, S. I., & Murtopo. (2016). PENGARUH TYPOGRAFI BUKU PELAJARAN SEKOLAH TERHADAP MINAT BACA SISWA KELAS IV SD NEGERI HELVETIA MEDAN. *Jurnal Kreator*, 03.
- Yudha Adya Pratama Alvanov Zpalanzani, W., & Kunci, K. (n.d.). "WAYANG WARFARE" Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.