

IMPLEMENTASI *MARKETPLACE* DIGITAL “NITI” BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PROMOSI GAME KARYA ANAK BANGSA

M. Hijrah Hamdallah¹, Ghina Soraya Herlambang², Y. Casmadi³

Universitas Logistik dan Bisnis Internasional¹²³

muhammadhijra22@gmail.com, halooghina@gmail.com, yohanes@ulbi.ac.id

ABSTRACT

The local game industry in Indonesia has significant potential, yet it still faces challenges in terms of promotion and distribution. Many local developers experience difficulties in showcasing their products because existing platforms are predominantly dominated by foreign companies. Therefore, this report discusses the design of a web-based digital marketplace named NITI, which is specifically developed to support games created by Indonesian developers. The system development was carried out through needs analysis, database design using an Entity Relationship Diagram (ERD), and system implementation based on PHP and MySQL. The NITI platform provides main features such as game product management, transaction and order management systems, community chat, and a revenue-sharing mechanism between developers and the platform. In addition, administrators play a role in managing data and monitoring system activities. The results of the design indicate that NITI can help increase the visibility of local games, facilitate the monetization process, and build a more structured and sustainable game industry ecosystem.

Keywords: Digital Marketplace, ERD, Game Developer, Local Game, Web Application

PENDAHULUAN

Keberadaan industri video game di Indonesia menjadi salah satu subsektor yang berpotensi mendukung perkembangan ekonomi kreatif. Berdasarkan laporan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2022), subsektor aplikasi dan game menyumbang PDB sebesar Rp31,25 triliun pada tahun 2021 dengan laju pertumbuhan 9,17%. Data Newzoo (2020) menunjukkan bahwa industri game Indonesia bernilai USD 1,74 miliar dan berada di peringkat ke-16 dunia.

Meskipun memiliki potensi besar, game karya anak bangsa masih menghadapi kendala dalam promosi dan distribusi karena dominasi platform global. Kurangnya exposure dan awareness menyebabkan produk lokal sulit bersaing.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan marketplace digital berbasis web bernama NITI sebagai sarana promosi dan distribusi game lokal. Platform ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing game lokal, memperluas peluang ekonomi pengembang muda Indonesia, serta membangun ekosistem industri game yang lebih terstruktur.

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada pengembangan sistem marketplace berbasis web menggunakan HTML, CSS, PHP, dan MySQL, dengan fitur registrasi pengguna, manajemen katalog game, pencarian dan penyaringan, sistem review dan rating, serta sistem transaksi digital.

STUDI LITERATUR

Kajian Pustaka

1. Game

Game adalah interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Kata video dalam Video game tradisional dinyatakan sebagai perangkat tampilan *raster*. Namun seiring semakin seringnya dipergunakan istilah "Video game", saat ini istilah permainan video dapat digunakan sebagai penyebutan dalam permainan pada perangkat layar apa pun. (Anuari & Purwanto, 2020)

2. Pemasaran

Pemasaran adalah proses kegiatan yang dapat dipengaruhi oleh faktor – faktor sosial, budaya, politik, ekonomi dan manajerial. Bertujuan menciptakan, menawarkan, dan menukarkan produk dengan nilai komoditas untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan individu atau kelompok. Mencakup perencanaan, penetapan harga, promosi, dan distribusi produk atau jasa untuk memuaskan kebutuhan pembeli, baik aktual maupun potensial. (Casmadi et al., 2024)

3. Marketplace

Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi. Di Indonesia sendiri jumlah *marketplace* sudah sangat banyak seperti Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Blibli, JD.ID, dll. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan dalam memilih *marketplace* untuk melakukan penjualan. (Kurniawan et al., 2018)

4. Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet. (Wahyudin & Rahayu, 2020)

5. Midtrans

Menurut Djuwitaningrum dan Jati (2022), *Midtrans* merupakan salah satu layanan *payment gateway* terbesar di Indonesia yang menyediakan beragam metode pembayaran digital bagi berbagai jenis bisnis. *Midtrans* menyediakan akses ke metode pembayaran terlengkap untuk bisnis online dengan tingkat penerimaan tertinggi di industri, termasuk GoPay, uang elektronik lainnya, transfer bank, kartu debit, kartu kredit, *virtual account*, *QRIS*, dan pembayaran di *outlet* minimarket

Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi *marketplace* berbasis web mampu meningkatkan efektivitas penjualan serta memperluas jangkauan pasar. Studi oleh Casmadi et al. (2024) menunjukkan bahwa sistem penjualan berbasis web meningkatkan efisiensi transaksi. Penelitian Gibran et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi *Midtrans* meningkatkan kemudahan pembayaran. Selain itu, penelitian Djuwitaningrum & Jati (2025) menunjukkan efektivitas *payment gateway* dalam sistem e-commerce.

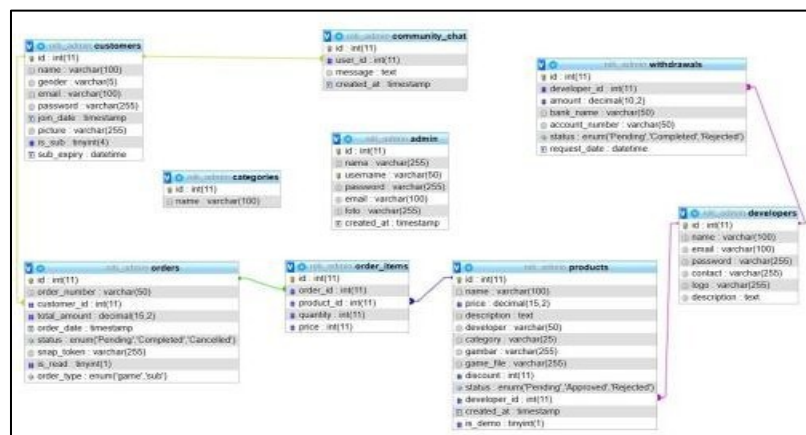
METODE

Metode penelitian dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD), serta implementasi sistem menggunakan PHP dan MySQL.

Populasi penelitian adalah pengembang game lokal Indonesia dan pengguna game. Sampel berupa kebutuhan sistem marketplace digital yang diperoleh melalui analisis industri game lokal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan analisis kebutuhan sistem. Teknik analisis menggunakan pendekatan perancangan sistem informasi berbasis web.

HASIL

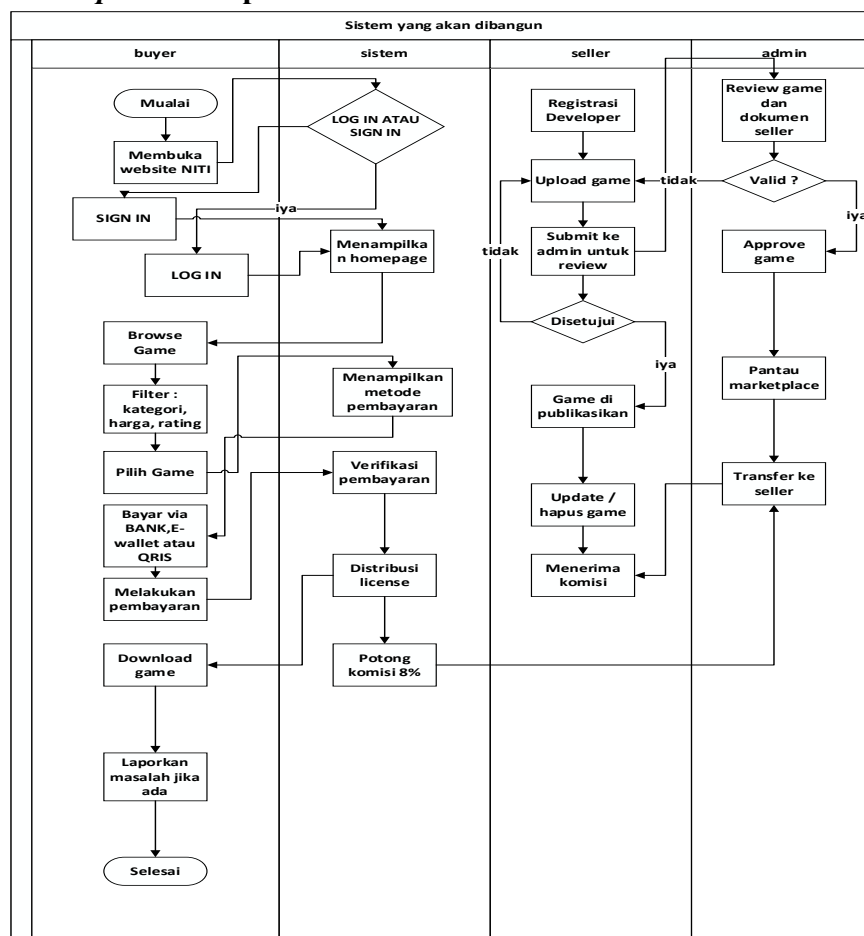
1. Desain Basis Data



Gambar 1. Entity Relationship Diagram NITI

ERD ini menunjukkan struktur *database* dan hubungan antar tabel utama, seperti *customers*, *orders*, *order_items*, *products*, *developers*, *withdrawals*, *community_chat*, *categories*, dan *admin*.

2. Flowmap Proses Aplikasi



Gambar 2. Flowmap Penggunaan Aplikasi

a. Proses buyer

Alur dimulai ketika pembeli membuka website NITI. Setelah masuk ke sistem melalui proses sign in atau log in, pembeli dapat menelusuri berbagai pilihan game yang tersedia pada marketplace. Sistem menyediakan fitur filter berdasarkan kategori, harga, dan rating agar pencarian game menjadi lebih mudah dan sesuai kebutuhan pengguna. Setelah menemukan game yang diinginkan, pembeli dapat memilih produk tersebut dan melanjutkan ke tahap pembayaran. Metode pembayaran yang disediakan cukup beragam, seperti bank transfer, e-wallet, maupun QRIS, sehingga mempermudah transaksi. Setelah pembayaran berhasil diverifikasi, sistem akan mendistribusikan license game kepada pembeli untuk proses unduhan. Apabila terjadi kendala, pembeli juga diberikan fasilitas untuk melaporkan masalah melalui sistem.

b. Proses seller / developer

Seller atau developer harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat bergabung ke dalam platform. Setelah akun berhasil dibuat, developer dapat mengunggah game yang ingin dipasarkan. Produk yang diunggah tidak langsung dipublikasikan, melainkan harus melalui tahap review oleh admin. Jika game dinyatakan valid dan memenuhi persyaratan, maka admin akan memberikan persetujuan sehingga game dapat dipublikasikan di marketplace. Setelah game tersedia untuk dijual, developer dapat melakukan pembaruan ataupun penghapusan

produk sesuai kebutuhan. Dari setiap transaksi yang terjadi, sistem akan memotong komisi sebesar 8%, kemudian sisa hasil penjualan akan ditransfer kepada seller. Dengan demikian, seller tetap memperoleh keuntungan sekaligus mendukung keberlangsungan operasional platform.

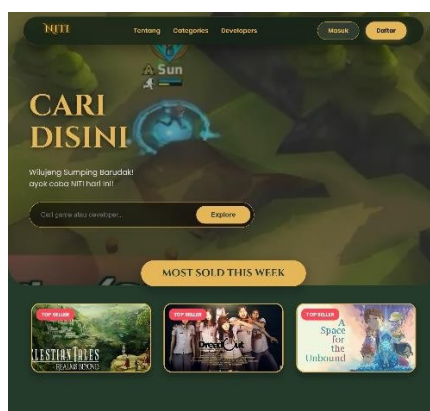
c. Proses Admin

Admin memiliki peran penting sebagai pengawas dan pengelola marketplace. Tugas utama admin adalah meninjau game yang diunggah oleh developer beserta dokumen pendukungnya. Pada tahap ini, admin memastikan bahwa produk yang diajukan telah memenuhi standar kualitas dan ketentuan platform. Apabila data dinyatakan valid, admin akan memberikan persetujuan agar game dapat dipasarkan. Selain itu, admin juga bertanggung jawab dalam memantau aktivitas marketplace, memverifikasi pembayaran, serta mengelola distribusi license kepada pembeli. Komisi yang diperoleh dari setiap transaksi akan diterima oleh sistem sebagai pendapatan platform. Dengan adanya peran admin, kualitas layanan marketplace dapat tetap terjaga.

3. Cara penggunaan Aplikasi

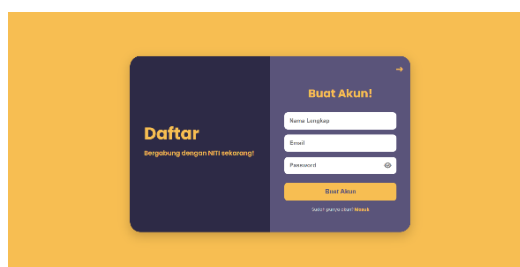
Pada bagian ini, akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi berbasis *website* dari NITI

- a. Buka *website* NITI pada mesin pencari dan akan muncul tampilan seperti dibawah ini.

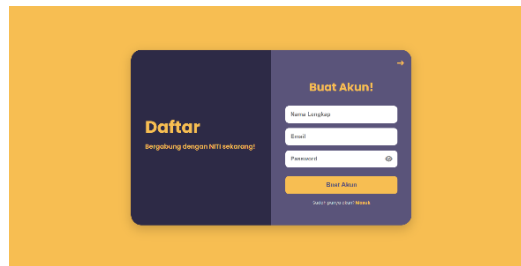


Gambar 3. Dashboard NITI

- b. Daftar dengan memasukkan nama lengkap, email, serta *password*. Jika sudah memiliki akun, masuk menggunakan email dan *password* yang digunakan saat mendaftar.



Gambar 4. Laman Daftar NITI

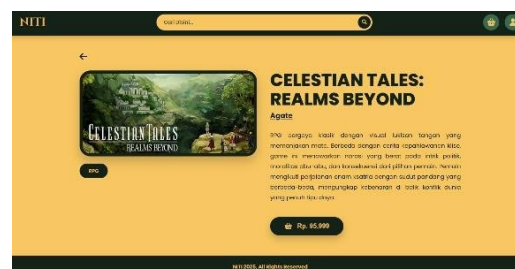


Gambar 5. Laman Masuk *NITI*

- c. Jelajahi NITI dengan melihat developer atau game yang telah ada di NITI.

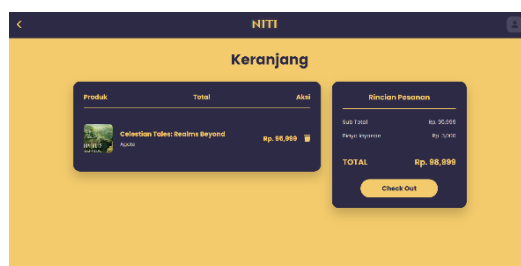


Gambar 6. Laman Detail *Developer NITI*



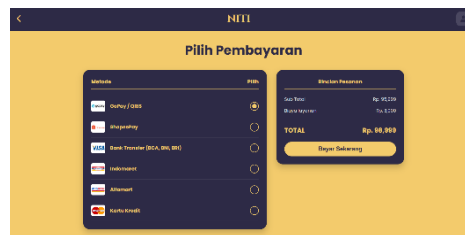
Gambar 7. Laman Detail game *NITI*

- d. Pilih game yang akan dibeli dan taruh di keranjang.



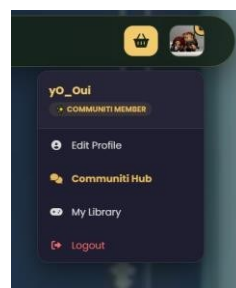
Gambar 8. keranjang *NITI*

- e. Checkout menggunakan metode pembayaran yang ada, pada bagian ini pengguna akan diarahkan menuju *Midtrans* untuk melakukan proses pembayaran.

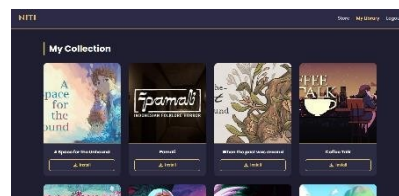


Gambar 9. Checkout NITI

- f. Kembali ke dashboard dan ketuk profile lalu “my library” untuk melihat game yang telah dibeli

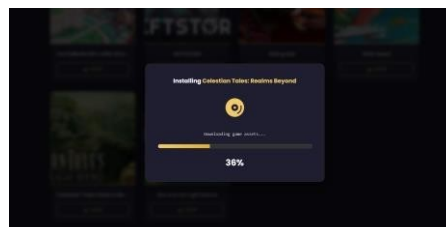


Gambar 10. Dropdown profile



Gambar 11. Laman library NITI

- g. Unduh game yang telah dibeli dengan klik pada *button* “install” dan selamat bermain.



Gambar 12. Installing Game Via NITI

PEMBAHASAN

1. Konsumen potensial

Berdasarkan hasil identifikasi terhadap ekosistem industri game di Indonesia, terdapat dua kelompok utama yang berpotensi menjadi pengguna sekaligus penopang utama keberlangsungan *platform* NITI, yaitu pihak pengembang game dan pemain game. Kedua kelompok ini memiliki kebutuhan dan peran yang saling melengkapi dalam membangun ekosistem digital yang produktif.

2. Sumber daya

a) Sumber daya fisik

Sumber daya fisik merupakan aset berwujud yang diperlukan untuk mendukung pembangunan infrastruktur teknologi serta kegiatan operasional harian. Komponen utama dalam kategori ini meliputi:

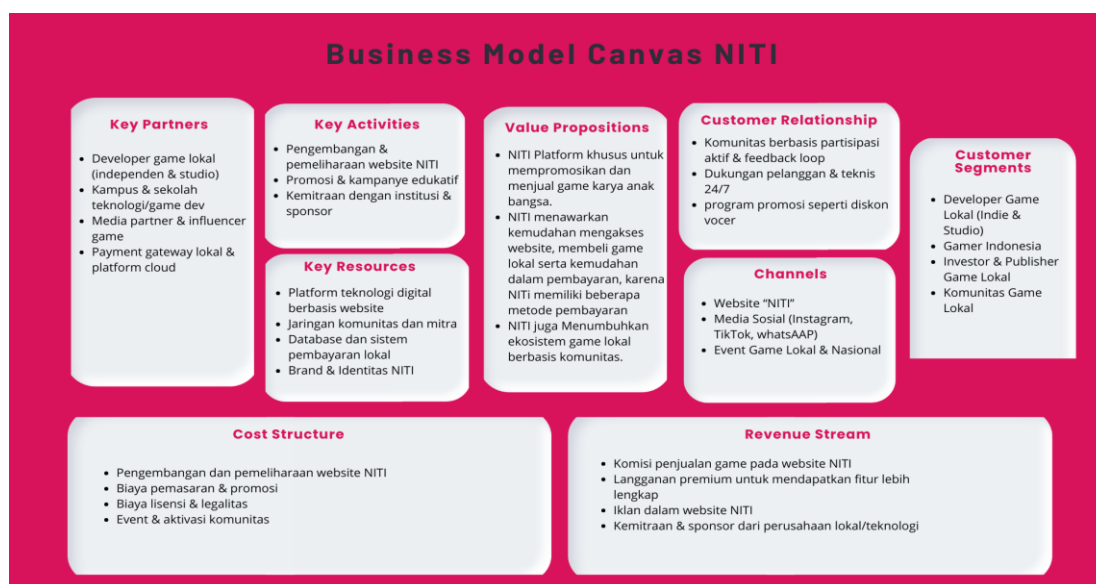
- Perangkat server dan hosting yang berfungsi sebagai media penyimpanan utama bagi data pengguna, file game, serta basis data transaksi.
- Perangkat komputer pengembang yang digunakan untuk menunjang kegiatan pengembangan sistem, pembuatan *frontend* dan *backend* serta pengujian performa *platform* sebelum diterapkan.
- Perangkat jaringan dan akses internet yang cepat diperlukan untuk proses unggah game, sinkronisasi data, serta uji coba sistem.
- Perangkat cadangan sebagai penyimpan salinan data apabila terjadi kerusakan, kehilangan data, atau gangguan pada sistem utama.

b) Sumber daya non-fisik

unsur manusia, pengetahuan, serta aspek kelembagaan yang berkontribusi terhadap pengelolaan dan pengembangan berkelanjutan *platform* NITI. Beberapa unsur utama antara lain:

- Sumber daya manusia untuk mendesain tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, serta membangun dan memelihara sistem *frontend* dan *backend*.
- Pengetahuan dan Teknologi berupa penguasaan alat pengembangan modern untuk performa dan keamanan sistem.

3. Model Bisnis



Gambar 13. Business Model Canvas NITI

Business Model Canvas (BMC) NITI menggambarkan strategi bisnis platform marketplace digital yang berfokus pada promosi dan penjualan game karya anak bangsa. Model ini melibatkan berbagai mitra utama, seperti developer game lokal, institusi pendidikan, media partner, serta penyedia payment gateway dan layanan cloud. Aktivitas utamanya mencakup pengembangan platform, promosi edukatif, dan pembangunan kemitraan strategis untuk memperluas jangkauan pasar.

Nilai utama yang ditawarkan NITI adalah kemudahan bagi developer lokal dalam memasarkan game, sekaligus memberikan akses praktis bagi pengguna untuk membeli game melalui berbagai metode pembayaran. Selain itu, NITI berperan dalam membangun ekosistem industri game lokal berbasis komunitas. Target pelanggan meliputi developer game lokal, gamer Indonesia, investor, publisher, hingga komunitas game.

Dari sisi operasional, sumber daya utama NITI meliputi infrastruktur digital berbasis website, jaringan komunitas, sistem pembayaran, serta identitas merek. Hubungan dengan pelanggan dibangun melalui komunitas aktif, dukungan teknis, serta program promosi seperti diskon dan voucher. Distribusi layanan dilakukan melalui website resmi, media sosial, dan event game lokal maupun nasional.

Struktur biaya NITI mencakup pengembangan website, promosi, legalitas, dan kegiatan komunitas. Sementara itu, sumber pendapatan diperoleh dari komisi penjualan game, layanan premium, iklan, serta kerja sama sponsor. Secara keseluruhan, BMC ini menunjukkan bahwa NITI dirancang sebagai platform berkelanjutan yang mendukung pertumbuhan industri game lokal di Indonesia.

4. Business Development

Tahun	Fokus Utama	Kegiatan	Tujuan
2025	Pengenalan dan Promosi Awal	- Promosi intensif di media sosial (Instagram, TikTok, YouTube) - Kampanye di forum-forum game lokal - Jalin hubungan awal dengan komunitas developer	Membangun kesadaran dan minat awal terhadap NITI.
2026	Uji Coba dan Validasi Produk	- Uji coba fitur (katalog game, sistem rating/ulasan, mekanisme unduhan/bermain) - Kumpulkan umpan balik pengguna - Perbaikan dan optimalisasi UI/UX	Validasi fitur utama dan peningkatan kualitas pengalaman pengguna
2027	Monetisasi dan Ekspansi Pasar	- Peluncuran model pendapatan (komisi, langganan, penjualan item digital, iklan) - Fitur lanjutan (dasbor <i>analytics</i>, sistem rekomendasi) - Ekspansi regional ke Asia Tenggara	Monetisasi platform dan perluasan jangkauan ke pasar regional serta penguatan posisi nasional

Tabel 1. *Business Development* NITI

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, serta evaluasi sistem marketplace digital NITI yang dikembangkan dalam laporan ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *marketplace* digital NITI berbasis web berhasil menjawab permasalahan pada promosi dan distribusi game karya pengembang lokal Indonesia.
2. Sistem NITI mampu menjadi alternatif wadah promosi yang lebih terarah bagi game lokal yang selama ini memiliki keterbatasan eksposur akibat dominasi platform global.
3. Platform yang dirancang telah memenuhi tujuan laporan dalam menyediakan sistem *marketplace* game berbasis web yang terstruktur, transparan, dan mudah diakses oleh pengembang maupun pengguna.
4. Secara keseluruhan, marketplace NITI memiliki potensi untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif, khususnya sektor game lokal, melalui ekng lebih terintegrasi.

REFERENSI

- Casmadi, Yohanes, Sariningtyas, M., & Ramdhiano, F. (2024). Penjualan Aksesoris Unique Local Brand Berbasis Web. *Jurnal Akuntansi*, 20, 77–86. <https://doi.org/10.58457/akuntansi.v20i0.2.3911>
- Djuwitaningrum, E. R., & Jati, I. B. W. (2025). Implementasi Payment Gateway Midtrans pada Website E-Commerce Toko Buah dan Sayur. *Jurnal IPTEK*, 9(1), 19–24.
- Gibran, C., Dewi, A. R., & Hadinata, E. (2024). Implementasi Framework Laravel untuk Pengembangan Website Penjualan dengan Pemanfaatan Midtrans Menggunakan Metode FAST. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 246–253.
- Most Popular PC Games—Global | By MAU | Newzoo Rankings. (t.t.). Diambil 16 April 2025.
- Rahmawati, K. (2021). Pelatihan Penjualan Online Menggunakan Marketplace pada UKM di Bantul. *Dharma LPPM*, 2(1).
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literature Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), 26–40.