

**PERANCANGAN BISNIS SISTEM REKBER OTOMATIS UNTUK
MENDUKUNG KEAMANAN TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME**

TUGAS AKHIR



DISUSUN OLEH:

NICO BINTANG SIHANA
21106050087

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2025

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1898/Un.02/DST/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PERANCANGAN BISNIS SISTEM REKBER OTOMATIS UNTUK MENDUKUNG KEAMANAN TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NICO BINTANG SIHANA
Nomor Induk Mahasiswa : 21106050087
Telah diujikan pada : Jumat, 15 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Ir. Maria Ulfah Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 68a7354c14b08



Penguji I

Dr. Ir. Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68a727549b651



Penguji II

Nia Maharani Raharja, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 68a7767cf680a8



Yogyakarta, 15 Agustus 2025
UTN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68a7d50ea46e9

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nico Bintang Sihana
NIM : 21106050087
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Perancangan Bisnis Sistem Rekber Otomatis Untuk Mendukung Keamanan Transaksi Jaal Beli Akun Game” merupakan penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Yogyakarta, 12 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Nico Bintang Sihana
21106050087



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalammu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nico Bintang Sihana

NIM : 21106050087

Judul Skripsi : PERANCANGAN BISNIS SISTEM REKBER OTOMATIS
UNTUK Mendukung Keamanan Transaksi Jual Beli
Akun Game

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Agustus 2025

Pembimbing

Ir. Maria Ulfah Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D.

NIP. 19780106 200212 2 001

HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Tugas akhir ini tidak dipublikasikan, tetapi tersedia di perpustakaan dalam lingkungan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, diperkenankan dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun, dan harus menyebutkan sumbernya sesuai dengan kebiasaan ilmiah. Dokumen Tugas Akhir ini merupakan hak milik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



HALAMAN MOTTO

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al- Insyirah 5-6)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., teladan bagi umat manusia dalam setiap aspek kehidupan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini yang berjudul "perancangan bisnis penyediaan aplikasi parkir dalam lingkup institusi pendidikan: solusi modern untuk manajemen parkir yang aman dan efisien" masih jauh dari kesempurnaan dan kemungkinan terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari para pembaca demi meningkatkan kualitas akademik di masa mendatang.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak yang memberikan bantuan, baik secara materiil maupun moril. Dengan tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh jajarannya.
2. Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi beserta jajarannya.
3. Dr. Muhammad Mustakim, S.T. M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika beserta jajarannya.
4. Ir. Maria Ulfah Siregar, M.Kom., MIT., Ph.D. yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan tanpa henti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Mandahadi Kusuma, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan seputar perkuliahan.
6. Seluruh dosen di Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan dukungan berharga selama penulisan skripsi.
7. Kepada Bapak Sihana dan Ibu Wahyuni, orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, restu, dan dukungan tanpa henti kepada penulis sepanjang perjalanan ini.

8. Kepada Shifana Putri Pramadi yang selalu mendukung baik secara moral maupun materil
9. Para senior, mentor, dan teman-teman yang telah mengikuti program magang di Cataliz Indonesia, atas bimbingan dan kolaborasi yang sangat berarti bagi penulis.
10. Para senior, mentor, dan teman-teman yang pernah mengikuti program Baparekraf Digital Talent (BDT), atas dukungan dan pengalaman berharga yang telah dibagikan selama ini kepada penulis.
11. Teman-teman di kontrakan RANG(Rizki, Alega, Nico, Ghibran), atas dukungan, kerja sama, dan semangat yang selalu terjalin selama ini.
12. Teman-teman program studi Informatika 2021
13. Seluruh pihak yang pernah saya temui baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga segala kebaikan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini senantiasa mendapatkan rahmat dan Ridho dari Allah Swt., serta diberkahi dalam setiap langkah kehidupannya. Penulis berharap, skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia akademik dan masyarakat umum, serta menjadi referensi yang berguna untuk pengembangan pengetahuan di masa mendatang.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Agustus 2025

Penulis,

Nico Bintang Sihana
Nim. 21106050087

INTISARI

Perkembangan industri game digital di Indonesia memunculkan praktik jual beli akun game secara daring yang sering kali rawan penipuan karena tidak adanya sistem transaksi yang aman. Layanan Rekening Bersama (Rekber) menjadi solusi alternatif untuk mengurangi risiko, namun masih banyak yang dikelola secara manual oleh admin sehingga menimbulkan keterlambatan, ketergantungan pada pihak perorangan, serta potensi penyalahgunaan.

Penelitian ini merancang rencana bisnis TrustVault, yaitu sistem Rekber otomatis berbasis web yang terintegrasi dengan payment gateway QRIS dan e-wallet untuk mendukung keamanan, kecepatan, dan transparansi dalam transaksi digital. TrustVault dirancang untuk menangani tahapan utama transaksi, meliputi input data pemesanan, penahanan dana (Rekber), serta pelepasan dana otomatis setelah konfirmasi penerimaan akun dari pembeli.

Metode penelitian dilakukan melalui analisis bisnis yang mencakup analisis SWOT, segmentasi pasar, identifikasi kompetitor, strategi pemasaran, serta proyeksi keuangan. Hasil perhitungan kelayakan finansial menggunakan indikator Break Even Point (BEP), Payback Period (PP), Net Present Value (NPV), dan Internal Rate of Return (IRR) menunjukkan bahwa TrustVault layak untuk dikembangkan sebagai model bisnis.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa TrustVault memiliki potensi besar untuk menjadi platform Rekber otomatis yang aman, efisien, dan skalabel di Indonesia. Dengan mengedepankan sistem pembayaran digital modern, otomatisasi proses transaksi, serta desain antarmuka yang ramah pengguna, TrustVault dapat meningkatkan keamanan transaksi jual beli akun game sekaligus mendukung pertumbuhan ekosistem ekonomi digital.

Kata Kunci: TrustVault, Rekber otomatis, QRIS, e-wallet, rencana bisnis, kelayakan finansial, jual beli akun game.

ABSTRACT

The rapid development of the digital gaming industry has encouraged the rise of online game account trading, which often involves high risks of fraud due to the absence of a secure transaction system. One of the solutions widely used in the gaming community is the Rekber (Rekening Bersama) service, which acts as a trusted intermediary between buyers and sellers. However, conventional Rekber services are still mostly managed manually by administrators, resulting in inefficiencies, high operational costs, and vulnerability to fraud.

This research designs a business plan for TrustVault, an automated Rekber system that integrates a payment gateway with QRIS and e-wallets to support secure, fast, and transparent digital transactions. The system is designed to cover key transaction processes, including order input, fund holding (Rekber), and automatic fund release after buyer confirmation. The research applies a business analysis approach covering market segmentation, SWOT analysis, competitor mapping, and financial feasibility. The financial projection shows positive results with indicators such as Break Even Point (BEP), Payback Period (PP), Net Present Value (NPV), and Internal Rate of Return (IRR), which confirm the business feasibility of TrustVault.

The findings conclude that TrustVault has strong potential to become a secure and scalable digital Rekber platform in Indonesia. By combining transaction automation, integration with modern digital payments, and a user-friendly interface, TrustVault can enhance transaction security, reduce fraud, and support the growth of the digital game trading ecosystem.

Keywords: TrustVault, automated Rekber, QRIS, e-wallet, business plan, financial feasibility, game account trading.

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Rencana Bisnis.....	2
1.5 Manfaat Rencana Bisnis.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Sistem Informasi.....	8
2.2.2 Pengertian Rekber.....	9
2.2.3 Adopsi Teknologi Bisnis.....	10
2.2.4 Transaksi Digital.....	11
2.2.5 Payment Gateway	12
2.2.6 Pengertian BEP.....	13
2.2.7 Pengertian PP.....	13
2.2.8 Pengertian NPV	14
2.2.9 Pengetian IRR.....	14
2.2.10 Pengertian Lean StartUp.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN BISNIS.....	16
3.1 Gambaran Umum Bisnis	16

3.1.1 Deskripsi Perusahaan.....	16
3.1.2 Visi dan Misi.....	17
3.1.3 Layanan dan Produk	17
3.2 Analisis Industri.....	19
3.2.1 Analisis SWOT	19
3.2.2 Tren Industri	23
3.2.3 Faktor Kunci Keberhasilan.....	24
3.3 Analisis Pasar	25
3.3.1 Segmentasi Pasar	25
3.3.2 Potensi Peluang Pasar.....	27
3.3.3 Kompetitor.....	28
3.3.4 Strategi Penetrasi	29
3.4 Perencanaan Pemasaran	30
3.4.1 Harga (Price).....	30
3.4.2 Produk (Product).....	31
3.4.3 Lokasi (Place)	32
3.4.4 Promosi (Promotion)	33
3.5 Organisasi dan Manajemen	34
3.5.1 Struktur Organisasi	34
3.5.2 Perencanaan Operasi.....	35
3.6 Analisis Aspek Perekonomian Bisnis.....	37
3.6.1 Model Pendapatan	37
3.6.2 Biaya Operasional.....	38
3.7 Proyeksi Keuangan.....	39
3.7.1 Laporan Sumber dan dan Penggunaan Dana.....	39
3.7.2 Lembar Asumsi.....	41
3.7.3 Proyeksi Pendapatan Bisnis.....	41
3.8 Strategi Pengembangan Bisnis	42
3.8.1 Stage I.....	42
3.8.2 Stage II.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Rencana Desain dan Pengembang.....	46
4.2 Analisis Kelayakan Bisnis.....	51
4.2.1 Break Event Point (BEP).....	51
4.2.2 Payback Period (PP)	51

4.2.3 Net Preset Value (NPV).....	52
4.2.4 Internal Rate of Return (IRR).....	54
BAB V KESIMPULAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Perusahaan	16
Gambar 3. 2 Statistik Pengguna Video Game.....	23
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi TrustVault.....	34
Gambar 3. 4 Perencanaan Operasi	37
Gambar 4. 1 Halaman On Boarding	46
Gambar 4. 2 Halaman Authentication.....	47
Gambar 4. 3 Halaman Menu	48
Gambar 4. 4 Halaman Buat Room.....	48
Gambar 4. 5 Halaman Join Room.....	49
Gambar 4. 6 halaman Room Chat.....	50
Gambar 4. 7 Halaman Pembayaran	50



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Produk dan Layanan.....	18
Tabel 3. 2 Perbandingan dengn Kompetitor	29
Tabel 3. 3 harga Game Mobile.....	30
Tabel 3. 4 Harga Game PC.....	31
Tabel 3. 5 Penjelasan Struktur	35
Tabel 3. 6 Manajemen SDM	35
Tabel 3. 7 Model Pendapatan.....	37
Tabel 3. 9 Biaya Operasional Variabel.....	39
Tabel 3. 10 Modal Awal Masuk	40
Tabel 3. 11 Lembar Asumsi	41
Tabel 3. 12 Proyeksi Pendapatan Bisnis	41
Tabel 3. 13 Stage I	43
Tabel 3. 14 Stage II	44
Tabel 4. 1 Pendapatan dan Laba	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk dalam hal interaksi sosial, ekonomi digital, dan hiburan. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan pesat adalah industri game digital. Game online kini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ladang ekonomi baru yang menciptakan peluang bisnis bagi berbagai pihak, termasuk pemain, pengembang, dan pelaku perdagangan akun game [1].

Fenomena jual beli akun game menjadi semakin umum, terutama untuk akun yang telah mencapai level tinggi, memiliki item langka, atau status prestise tertentu di dalam permainan. Praktik ini memberikan peluang keuntungan bagi penjual dan efisiensi waktu bagi pembeli yang tidak ingin memulai permainan dari awal. Namun, aktivitas ini kerap kali dilakukan di luar platform resmi game dan tanpa perlindungan hukum atau sistem keamanan yang memadai [2].

Salah satu solusi yang berkembang di komunitas adalah penggunaan jasa Rekening Bersama (Rekber). Sistem ini bekerja dengan cara menengahi proses transaksi antara penjual dan pembeli melalui pihak ketiga yang dipercaya. Rekber akan menerima dana dari pembeli terlebih dahulu, kemudian dana tersebut baru akan diteruskan ke penjual setelah pembeli menyatakan bahwa akun telah diterima dengan baik. Meskipun metode ini mengurangi risiko penipuan secara signifikan, pelaksanaannya masih sangat bergantung pada kepercayaan kepada individu pengelola Rekber, yang rentan terhadap manipulasi, keterlambatan, atau bahkan penyelewengan [3].

Selain itu, proses Rekber manual juga cenderung tidak efisien karena membutuhkan waktu yang relatif lama dan pengawasan terus-menerus oleh admin dari pihak Rekber. Hal ini mendorong kebutuhan akan sistem Rekber yang diotomatisasi. Sistem TrustVault dirancang untuk mengelola proses transaksi secara terstruktur dan sistematis tanpa campur tangan manusia dalam tahap-tahap tertentu, dengan tetap mengedepankan prinsip keamanan, keandalan, dan kemudahan penggunaan [4] [5].

Perancangan sistem Rekber otomatis diharapkan mampu menjawab kebutuhan pengguna dalam transaksi jual beli akun game secara aman dan efisien. Sistem ini dapat mencakup fitur seperti verifikasi akun, pelacakan status transaksi secara real-time, sistem Rekber otomatis, serta integrasi notifikasi dan konfirmasi melalui email atau aplikasi. Selain itu, sistem juga perlu menerapkan prinsip keamanan digital, seperti enkripsi data, otentikasi ganda (2FA), dan log audit transaksi [6], [7].

Melalui pengembangan sistem ini, ekosistem transaksi akun game dapat menjadi lebih terstruktur dan terpercaya. Hal ini tidak hanya menguntungkan bagi para pengguna, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan ekonomi digital yang lebih aman dan berkelanjutan [8].

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sistem Rekber otomatis yang mampu meningkatkan keamanan dan efisiensi dalam proses transaksi jual beli akun game secara daring?

1.3 Batasan Masalah

Dalam proyek ini, fokus utama dalam rencana bisnis ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang hanya mencakup proses transaksi Rekber otomatis untuk jual beli akun game melalui tiga tahap utama: (1) pemesanan dan input data transaksi, (2) verifikasi sistem dan penahanan dana (Rekber), serta (3) pelepasan dana setelah konfirmasi penerimaan akun oleh pembeli. Sistem tidak mencakup penyelesaian sengketa (dispute resolution), live chat, ataupun integrasi sistem reputasi penjual dan pembeli.
2. Dalam rencana bisnis ini, hasil dari tugas akhir ini merupakan rancangan dari prototipe berupa UI/UX.

1.4 Tujuan Rencana Bisnis

Tujuan ini disusun untuk mencerminkan visi jangka panjang dan nilai strategis dari pengembangan sistem tersebut:

1. Mengembangkan sistem Rekber otomatis berbasis web yang mampu mengelola proses jual beli akun game secara mandiri, efisien, dan transparan, dengan fitur-fitur pendukung seperti verifikasi dua pihak, Rekber otomatis, notifikasi transaksi real-time, serta pelacakan riwayat transaksi yang dapat diaudit, guna menciptakan ekosistem perdagangan akun game yang aman dan profesional.

2. Membangun pondasi sistem digital berbasis kepercayaan yang dapat diterapkan secara luas dalam transaksi informal berbasis komunitas, khususnya di sektor game digital, dengan menerapkan prinsip keamanan informasi (confidentiality, integrity, availability) serta fleksibilitas integrasi ke dalam model bisnis online yang dapat dikembangkan menjadi platform komersial jangka panjang.

1.5 Manfaat Rencana Bisnis

Perancangan sistem Rekber otomatis dalam transaksi jual beli akun game tidak hanya memberikan solusi atas permasalahan keamanan dan efisiensi, tetapi juga membawa dampak yang lebih luas terhadap berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem transaksi digital. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan rencana bisnis ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Rekber otomatis memberikan perlindungan dan rasa aman dalam melakukan transaksi digital, khususnya dalam jual beli akun game yang rawan penipuan. Dengan proses otomatis dan transparan, pengguna dapat melakukan transaksi tanpa harus saling mengenal atau bergantung pada kepercayaan pribadi. Hal ini mempermudah aktivitas jual beli dan memperluas pasar secara signifikan, bahkan antar kota atau negara.
2. Sistem ini berpotensi menjadi solusi bisnis yang scalable di sektor mikrotransaksi digital berbasis komunitas, khususnya di kalangan gamer. Dengan sistem yang dirancang untuk bekerja otomatis dan minim intervensi manusia, biaya operasional bisa ditekan, serta peluang monetisasi bisa dibuka melalui sistem biaya layanan (fee-based), iklan, atau kemitraan dengan platform game. Selain itu, sistem ini juga dapat dikembangkan untuk digunakan dalam transaksi digital lain seperti jual beli item, jasa boosting, dan lainnya

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

TrustVault hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi risiko penipuan dan kurangnya transparansi dalam jual beli akun game di Indonesia. Dengan sistem Rekber otomatis, integrasi pembayaran digital (QRIS dan e-wallet), serta antarmuka ramah pengguna, TrustVault mampu meningkatkan keamanan, efisiensi, dan kenyamanan transaksi digital.

Potensi pasar sangat besar mengingat tingginya jumlah gamer di Indonesia serta meningkatnya adopsi pembayaran digital. Analisis SWOT menunjukkan kekuatan pada teknologi otomatisasi dan keamanan sistem, meskipun tetap dihadapkan pada tantangan seperti serangan siber, aspek hukum, dan persaingan dengan marketplace besar.

Dari sisi keuangan, indikator investasi seperti BEP, PP, NPV, dan IRR memberikan hasil positif sehingga bisnis ini dinyatakan layak dikembangkan. Secara keseluruhan, TrustVault memiliki prospek cerah untuk menjadi standar baru platform Rekber otomatis yang aman, efisien, dan mendukung pertumbuhan ekosistem ekonomi digital di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi, pengembangan TrustVault ke depan dapat difokuskan pada peningkatan keamanan melalui integrasi KYC (e-KTP/OTP), optimalisasi performa sistem dengan load balancing, serta pengembangan chatbot AI yang lebih adaptif berbasis NLP. Dari sisi antarmuka, uji UX lintas pengguna dan penambahan notifikasi real-time akan meningkatkan kenyamanan penggunaan. Selain itu, kerja sama dengan marketplace atau komunitas game menjadi strategi penting untuk memperluas adopsi. Dengan langkah-langkah tersebut, TrustVault berpotensi menjadi standar baru transaksi digital yang aman, efisien, dan terpercaya di industri game online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Mursyid, L. Nurhisam, U. Raden Fatah Palembang, and I. Kudus, "Kajian Hukum Islam tentang Rekening Bersama (Rekber) pada E-Commerce," *Tawazun J. Sharia Econ. Law*, vol. 5, no. 1, p. 2022, 2022, doi: 10.21043/tawazun.v4i1.
- [2] M. S. Hidayatullah, M. N. Ihsan, and M. N. Muhibbin, "Penggunaan Jasa Rekening Bersama (REKBER) Perspektif Islam," *El-Qist J. Islam. Econ. Bus.*, vol. 9, no. 1, pp. 16–31, 2019, [Online]. Available: <http://jurnalfebi.uinsby.ac.id/index.php/elqist/article/view/221>
- [3] S. Erbeliza, "Analisis Keamanan Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan Mobile Security Framework (MobSF) Dan OWASP Mobile Application Security Testing Guide (MASTG)," pp. 1–120, 2023, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71413/1/SHAQILA ERBELIZA-FST.pdf>
- [4] F. Rahman Najwa, "Analisis Hukum Terhadap Tantangan Keamanan Siber: Studi Kasus Penegakan Hukum Siber di Indonesia," *AL-BAHTS J. Ilmu Sos. Polit. dah Huk.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, 2024, doi: 10.32520/albahts.v2i1.3044.
- [5] S. P. Subandi, N. Iman, A. R. Syam, P. Anak, and S. Life, "Perlindungan Hukum Dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online Efootball 2025 Mobile Dengan Sistem Rekening Bersama Dihubungkan Dengan Pasal 15 Ayat 1 Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik"," vol. 4, no. 2022, pp. 1–23.
- [6] A. Putra Perdana, A. Muttaqin, and S. Arief, "Perlindungan Hukum Konsumen dalam Jual Beli Online dengan Jasa Rekber," *Copyr. @ NoLaJ*, vol. 1, no. 2, pp. 100–115, 2022, [Online]. Available: <https://jurnalius.ac.id/ojs/index.php/jurnalIUS/article/view/267>.
- [7] P. E. O'Neil, "The Rekber Transactional Method," *ACM Trans. Database Syst.*, vol. 11, no. 4, pp. 405–430, 1986, doi: 10.1145/7239.7265.
- [8] R. A Mardiansyah, "PERAN BLOCKCHAIN DALAM GAME ONLINE UNTUK MENINGKATKAN TRANSPARANSI, KEAMANAN, DAN KEPEMILIKAN DIGITAL," no. February, 2025.
- [9] V. Y. Praditya and R. Herdiansyah, "Aplikasi Rekening Bersama (Rekber) Terintegrasi Payment Gateway Dengan Metode Prototyping Berbasis Web," *Log. J. Ilmu ...*, vol. 1, no. 7, pp. 1747–1754, 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2815>
- [10] S. W. Priyanto and F. Amin, "Rancang Bangun Sistem Rekening Bersama untuk Keamanan Transaksi Online dengan Metode Brute Force String Matching," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 22, no. 2, p. 1296, 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i2.2068.
- [11] N. Suryani, I. D. Haq, and S. Kusumadewi, "SIREKTO (Sistem Informasi Rekening Bersama Berbasis Web Pada Transaksi Online)," *J. Insa. J. Inf. Syst. Manag. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–27, 2021, doi: 10.31294/jinsan.v1i1.355.
- [12] I. Bayu, C. Gupta, and H. Supriyono, "Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm)," *Univ. Muhammadiyah Surakarta*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017.
- [13] I. Hidayatullah, Rohmannudin, M. Winario, and R. D. Putri, "Penyelesaian Sengketa

- Konsumen Ditinjau Dari UU No 8 Tahun 1999 Tentang,” *J. Leg. Sustain.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2024.
- [14] S. U. A. Ahmad Aldi Saifuddin, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Melalui Jasa Rekening Bersama Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999,” *J. Ilm. Sultan Agung*, pp. 526–541, 2025.
 - [15] K. Sebakas and B. Santoso, “Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Game rs (Pemain Daring),” *Notarius*, vol. 17, no. 2, pp. 695–710, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/notarius/article/view/48962>
 - [16] Dadi Rosadi and Feby Oktarista Andriawan, “Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di Kota Bandung Berbasis Android | Rosadi | JURNAL COMPUTECH & BISNIS,” vol. 10, no. 1, pp. 50–58, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/145>
 - [17] M. Abdul Latief, Yudie Irawan, and Fajar Nugraha, “Implementasi Platform Penjualan Berbasis Web dengan Fitur Payment Gateway Pada Shopfish Aquarium Kudus,” *JEKIN - J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 222–233, 2025, doi: 10.58794/jekin.v5i1.1279.
 - [18] D. S. Soegoto and M. P. Tampubolon, “E-Wallet as a Payment Instrument in the Millennial Era,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012139.
 - [19] N. Fikri, E. Saputra, S. Syaifullah, M. Fronita, and A. Marsal, “Implementasi Layanan Payment Gateway pada Sistem Informasi Travel Haji dan Umroh,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 3, pp. 1055–1062, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.40637.
 - [20] A. A. B. Juniarta and D. P. D. Kasih, “Model Perjanjian Rekber : Kajian Tentang Kewenangan dan Tugas Notaris Sebagai Penyedia Jasa Rekber,” *J. Magister Huk. Udayana (Udayana Master Law Journal)*, vol. 11, no. 1, pp. 215–227, 2022, doi: 10.24843/JMHU.2022.v11i1.p15.
 - [21] Syafira Nurrin Qolbisyah and Hardian Iskandar, “Legal Aspects of Rekber Account Contracts from a Civil Law Perspective,” *Justisi*, vol. 11, no. 2, pp. 473–487, 2025, doi: 10.33506/js.v11i2.4213.
 - [22] S. Ardiputra, “Sosialisasi UU ITE No. 19 Tahun 2016 dan Edukasi Cerdas dan Bijak dalam Bermedia Sosial,” *J. Abdi Masy. Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 707–718, 2022, doi: 10.54082/jamsi.314.
 - [23] F. Wahid and L. Iswari, “Adopsi Teknologi Informasi Oleh Usaha Kecil Dan Menengah Di Indonesia,” *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2007, no. Snati, pp. 75–79, 2007.
 - [24] E. H. Suryantoro, “Faktor Keberhasilan dan Kegagalan Implementasi ERP-SAP Pada Industri Retail di Indonesia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 130–138, 2021, doi: 10.52643/jti.v6i2.1142.
 - [25] D. W. Hidayat, “Perlindungan Hukum Konsumen dalam Transaksi Elektronik di Indonesia,” *J. Huk. dan Pembang.*, vol. 51, no. 2, pp. 123–140, 2021, [Online]. Available: <https://jhpu.ui.ac.id/index.php/jhp/article/view/1234>

- [26] J. Manajemen *et al.*, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Data Pribadi Terhadap Risiko Kebocoran Data Pribadi Saat Transaksi Pembayaran Digital,” vol. 3, no. 04, pp. 269–273, 2025.
- [27] Kristia Erna and Ahmadi Mirzam Arqy, “Implementasi QRIS sebagai Alternatif Pembayaran Non Tunai pada Kalangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM): Peluang dan Tantangan,” *J. Ekon. dan Manajemen.*, vol. 2(1), no. 1, pp. 1014–1024, 2024.
- [28] Lutfi Wirananda Silvana, Wahyudi Agustiono, and Fifin Ayu Mufarroha, “Implementasi Payment Gateway Pada Marketplace Digital Product Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Agile,” *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 6, no. 2, pp. 451–464, 2024, doi: 10.56670/jsrd.v6i2.523.
- [29] J. Keuangan, M. A. Vol, A. Pempek, K. Kunci, and I. Tenggiri, “Jurnal Keuangan dan Manajemen Akuntansi Vol. 07 No. 3 Juli 2025 <https://journalversa.com/s/index.php/jkma>,” vol. 07, no. 3, pp. 1–11, 2025.
- [30] G. M. Abuk and Y. Rumbino, “Analisis Kelayakan Ekonomi Menggunakan Metode Net Present Value (NPV), Metode Internal Rate of Return (IRR) Payback Period (PBP) pada Unit Stone Crusher di CV. X Kab. Kupang Prov. NTT,” *J. Ilm. Teknol. FST Undana*, vol. 14, no. 2, pp. 68–75, 2020.
- [31] R. Ahmad *et al.*, “Analisis Kelayakan Investasi Usaha Laga Lagi Thrift Menggunakan Pendekatan Capital Budgeting: Studi Kasus Metode Payback Period, NPV, DAN IRR,” *J. Akuntansi, Manaj. Dan Ekon.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–35, 2025.
- [32] Z. Afdi and B. Purwanggono, “Perancangan Strategi Berbasis Metodologi Lean Startup Untuk Mendorong Pertumbuhan Perusahaan Rintisan Berbasis Teknologi Di Indonesia,” *Ind. Eng. Online J.*, vol. 6, no. 4, pp. 1–13, 2018.