

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
AKUN GAME ONLINE (REDI STORE)**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga

NUR REDI

NIM : 12210970

Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Tegal

Fakultas Teknik dan Informatika

Universitas Bina Sarana Informatika

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Redi
NIM : 12210970
Jenjang : Diploma Tiga (D3)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Tegal
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Akun Game Online (Redi Store)**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Tegal
Pada tanggal : 28 Juli 2024
Yang menyatakan,



Nur Redi

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, Penulis:

Nama : Nur Redi
NIM : 12210970
Jenjang : Diploma Tiga (D3)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Tegal
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

dan Pihak Perusahaan tempat PKI/Riset:

Nama : Muhammad Maulana Saputra
Jabatan : Manager
Perusahaan : PT. Redi Gengs Digital

Sepakat atas hal-hal di bawah ini:

1. PT. Redi Gengs Digital menyetujui untuk memberikan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika Hak Bebas Royalti Non-eksklusif atas penelitian dalam rangka penyusunan karya ilmiah dengan Judul, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Reklame Pada PT. Redi Gengs Digital" yang disusun oleh peneliti.
2. PT. Redi Gengs Digital memberikan persetujuan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika (Publikasi) terbatas hanya untuk keperluan akademis, tidak untuk tujuan/kepentingan komersial.
3. PT. Redi Gengs Digital telah menyediakan data dan atau informasi yang diperlukan untuk penyusunan karya ilmiah Penulis. Dalam hal terjadi kesalahan ataupun kekurangan dalam penyediaan data dan atau informasi maka PT. Redi Gengs Digital dalam bentuk apapun tidak bertanggung jawab dan tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban oleh siapapun termasuk atas materi/isi karya ilmiah penulis atau materi/isi dan publikasi di repository Universitas Bina Sarana Informatika PT. Redi Gengs Digital juga tidak bertanggung jawab atas segala dampak dan atau kerugian yang timbul dalam bentuk apapun akibat tindakan yang berkaitan dengan penggunaan data dan atau informasi yang terdapat pada publikasi yang dimaksud.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tegal
Pada tanggal : 28 Juli 2024

Peneliti,


Nur Redi
NIM. 12210970



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nur Redi
NIM : 12210970
Jenjang : Diploma Tiga (D3)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Tegal
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online (Redi Store)

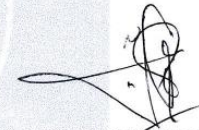
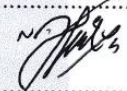
Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Ahli Madya Komputer (A.Md.Kom) pada Program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Tegal di Universitas Bina Sarana Informatika.

Tegal, 21 Agustus 2024

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Husni Faqih, M.Kom.

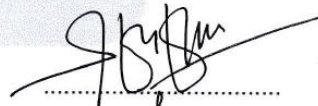
Asisten Pembimbing : Nurlaelatul Maulidah, M.Kom.


.....

.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Warjiyono, M.Kom.

Penguji II : Nadiyah Hidayati, M.Kom.


.....

.....

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Rancang Bangun Software Penjualan Akun game Online (Redi Store)**” adalah karya tulis orisinal dari Nama Mahasiswa dan bukan merupakan publikasi, sehingga distribusi karya ini hanya dibatasi dalam lingkungan akademik dan dilindungi oleh hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan sebagian atau seluruh isi karya tulis ini tanpa izin dari penulis.

Penggunaan referensi kepustakaan diperbolehkan, namun pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya boleh dilakukan dengan izin penulis dan harus mengikuti aturan pengutipan ilmiah yang mencantumkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan, silakan menghubungi informasi yang tercantum di bawah ini :

Nama	: Nur Redi
Alamat	: Jl. Angsana Raya No 86 Mejasem Barat
No. Telp	: 0813-9544-1171
E-mail	: rediofficial27@gmail.com





LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

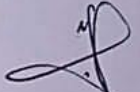
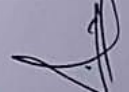
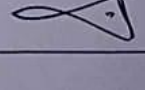
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

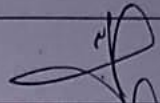
NIM : 12210970

Nama Lengkap : Nur Redi

Dosen Pembimbing : Husni Faqih, M.Kom

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online (Redi Store)

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	3 April 2024	Bimbingan perdana konsultasi tema dan judul TA.	
2	23 April 2024	Pengajuan Judul dan BAB I. Revisi: judul TA, latar belakang masalah menggunakan data, metode penelitian dan ruang lingkup	
3	8 Mei 2024	Revisi bab 1 latar belakang terlalu panjang, referensi min tahun 2019, metode penelitian dan pengajuan bab 2	
4	4 Juni 2024	Revisi bab 1 pada sub ruang lingkup, bab 2 pada landasan teori, dan bab 3 pada analisa kebutuhan	
5	19 Juni 2024	Revisi bab 3 pada bagian pembahasan dan alur program agar menjadi program yang baik dan efisien	
6	02 Juli 2024	Revisi bab 3 pada bagian ERD, LRD & structure diagram	

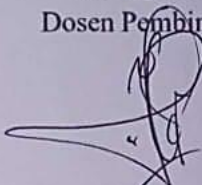
7	23 Juli 2024	Revisi bab 3 dan perbaikan pada project website nya	
8	31 Juli 2024	Pengecekan akhir dan acc keseluruhan bab I, II, III dan IV	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 3 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 31 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



(Husni Faqih, M.Kom)



LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

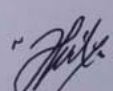
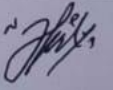
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 12210970

Nama Lengkap : Nur Redi

Dosen Pembimbing : Nurlaelatul Maulidah, M.Kom

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online (Redi Store)

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	3 April 2024	Bimbingan perdana konsultasi tema dan judul TA.	
2	25 April 2024	Pengajuan Bab I mengenai latar belakang, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan ruang lingkup	
3	15 Mei 2024	Revisi Bab I mengenai bentuk penulisan dan ruang lingkup, serta pengajuan Bab II mengenai landasan teori	
4	5 Juni 2024	Acc Bab I dan revisi Bab II mengenai teknik penulisan dan sitasi	
5	13 Juni 2024	Acc Bab II dan pengajuan Bab III mengenai hasil dan pembahasan	
6	3 Juli 2024	Revisi Bab III mengenai teknik penulisan, use case diagram, ERD, dan LRS serta pengajuan Bab IV mengenai kesimpulan, saran dan abstrak	
7	17 Juli 2024	Acc Bab III dan revisi Bab IV mengenai kesimpulan, saran dan abstrak	
8	30 Juli 2024	Pengecekan akhir dan acc keseluruhan bab I, II, III dan IV	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 3 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 31 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,
Asisten Pembimbing



(Nurlaelatul Maulidah, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga (D3) ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana dengan judul, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Akun game Online (Redi Store).”

Tujuan penulisan Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga (D3) ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Universitas Bina Sarana Informatika. Penulisan ini didasarkan pada hasil penelitian, *Observasi*, dan beberapa sumber literatur yang relevan. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Informatika.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Tegal.
4. Bapak Husni Faiqh, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ibu Nurlaelatul Maulidah, M.Kom. selaku Asisten Pembimbing Tugas Akhir.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.6A.35

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi dalam terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penulisan di masa mendatang. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tegal, 1 Juli 2024

Penulis



Nur Redi

ABSTRAKSI

Nur Redi (12210970), Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Akun game Online (Redi Store)

Perkembangan teknologi di era milenial dengan lebih dari 170 juta pemain game di berbagai platform, kebutuhan akan keamanan dalam transaksi jual beli *akun game Online* semakin meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi penjualan *akun game Online* yang dapat membantu mengurangi kasus penipuan dan memberikan kenyamanan bagi para gamer. Sistem ini juga dirancang untuk memudahkan pengelolaan produk dan transaksi secara sistematis bagi pemilik toko. Proses pengembangan perangkat lunak dilakukan menggunakan metode *Waterfall*, mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsionalitas yang sesuai dengan harapan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi sistem informasi ini mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas penjualan *akun game* di Pt. Redi Gengs Digital. Sistem ini tidak hanya membantu dalam pengelolaan transaksi yang lebih terstruktur tetapi juga memberikan keuntungan ekonomis bagi pengguna, terutama generasi muda yang ingin belajar bisnis online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi industri game di Indonesia, khususnya dalam menciptakan lingkungan transaksi yang lebih aman dan terpercaya.

Kata Kunci : *Game Online*, jual beli akun, sistem informasi, *Waterfall*, Redi Store, PT. Ready Gengs Digital

ABSTRACT

Nur Redi (12210970), Design and Development of an Online Game Account Sales Information System (Redi Store)

In the millennial era, with over 170 million gamers across various platforms, the demand for secure transactions in the buying and selling of online game accounts has significantly increased. This study aims to develop an online game account sales information system that can help reduce fraud cases and provide convenience for gamers. The system is also designed to facilitate the systematic management of products and transactions for store owners. The Software development process was carried out using the Waterfall method, encompassing requirements analysis, system design, coding, testing, and maintenance. System testing was conducted using the Black Box Testing method to ensure functionality that meets user expectations. The results of this study show that the implementation of this information system has improved the efficiency and effectiveness of game account sales at Pt. Redi Gengs Digital. This system Not only assists in the more structured management of transactions but also provides economic benefits to users, especially the younger generation who wish to learn online business. This research is expected to contribute positively to the gaming industry in Indonesia, particularly in creating a safer and more reliable transaction environment.

Keywords : online games, account trading, information system, Waterfall, Redi Store, PT. Ready Gengs Digital

DAFTAR ISI

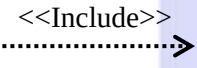
LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAKSI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Program	7
2.2. <i>Tools program</i>	14
BAB III PEMBAHASAN	17
3.1. Hasil <i>Observasi</i> Atau Literasi Proses Bisnis Sejenis	17
3.2. Analisis Kebutuhan	20
3.3. Rancangan Dokumen	35
3.4. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	37
3.5. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	38
3.6. Spesifikasi File	38
3.7. Pengkodean	43
3.8. Spesifikasi Program	46
3.9. Spesifikasi Sistem Komputer	49
3.10. Implementasi	51
3.11. Pengujian Unit.....	63
BAB IV PENUTUP	68
4.1. Kesimpulan	68
4.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
SURAT KETERANGAN RISET	73
DAFTAR HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Entity Relationship *Diagram*

	ENTITAS Simbol yang mewakili objek <i>table</i> yang dilengkapi atribut
	ATRIBUT Menghubungkan entitas berdasarkan relasinya
	RELASI Menghubungkan antar entitas yang terjadi
	LINK Digunakan untuk merangkai relasi dan entitas serta entitas dan atribut

2. Simbol Use Case *Diagram*

	AKTOR Peran yang sedang berjalan dengan sebuah aksi pada sistem
	USE CASE Bagian utama dari urutan aksi-aksi beserta Keterangan nya
	INCLUDE Menggambarkan use case fungsionalitas dari use case lainnya
	SYSTEM Menggambarkan paket yang menampilkan sistem secara <i>limit</i>
	ASSOCIATION Untuk menghubungkan antara objek satu dengan lainnya

3. Simbol Activity *Diagram*

	INITIAL STATE Awal dari suatu <i>Activity Diagram</i>
	ACTIVITY Aktifitas yang di lakukan dalam sebuah aliran kerja
	DECISION Menggambarkan percabangan yang harus di pilih
	FINAL ACTIVITY Digunakan untuk mengakhiri suatu <i>Activity Diagram</i>

DAFTAR GAMBAR

	Tampilan
Gambar II. 1 Pengguna <i>E-commerce</i> di Indonesia.....	10
Gambar II. 2 Bahasa pemrograman php	11
Gambar II. 3 <i>Framework Codeigniter 3</i>	12
Gambar II. 4 Software <i>Visual Studio Code</i>	15
Gambar II. 5 Software <i>Visual Studio Code</i>	16
Gambar III. 1 Formulir pembelian akun ml di Whatsapp	18
Gambar III. 2 Formulir penjualan akun ml di Whatsapp	19
Gambar III. 3 Invocie penjualan akun ml di <i>Whatsapp</i>	19
Gambar III. 4 <i>Use Case Diagram Website</i> Penjualan Akun Pt. Redi Gengs Digital	21
Gambar III. 5 <i>Activity Diagram Buyer</i>	29
Gambar III. 6 <i>Activity Diagram Login</i>	29
Gambar III. 7 <i>Activity Diagram</i> Melihat Akun	30
Gambar III. 8 <i>Activity Diagram</i> Membeli Akun	30
Gambar III. 9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Pesanan	31
Gambar III. 10 <i>Activity Diagram</i> Melakukan <i>Chat</i>	31
Gambar III. 11 <i>Activity Diagram</i> Memberi <i>Rating</i>	31
Gambar III. 12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Profil Sendiri	32
Gambar III. 13 <i>Activity Diagram</i> Menerima Notifikasi	32
Gambar III. 14 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pesanan	33
Gambar III. 15 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Stok Akun <i>game</i>	33
Gambar III. 16 <i>Activity Diagram</i> Kelola Stok Akun <i>game</i>	34
Gambar III. 17 <i>Activity Diagram</i> Kelola <i>Review</i>	35
Gambar III. 18 <i>Activity Diagram</i> Kelola Semua User	35
Gambar III. 19 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
Gambar III. 20 Logical Reocrd Structure (LRS)	38
Gambar III. 21 Struktur Navigasi Pengunjung	46
Gambar III. 22 Struktur Navigasi <i>Buyer</i>	47
Gambar III. 23 Struktur Navigasi <i>Seller</i>	48
Gambar III. 24 Struktur Navigasi Admin.....	49
Gambar III. 25 Tampilan Utama Pengunjung	51
Gambar III. 26 Tampilan Tentang Kami	52
Gambar III. 27 Tampilan Stok Akun <i>game</i>	52
Gambar III. 28 Tampilan Kontak Admin	53
Gambar III. 29 Tampilan Registrasi	53
Gambar III. 30 Tampilan <i>Login</i>	54
Gambar III. 31 Tampilan Beranda <i>Buyer</i>	55
Gambar III. 32 Tampilan Riwayat Pesanan	55
Gambar III. 33 Detail Pesanan	55
Gambar III. 34 Tampilan <i>Chat</i>	56
Gambar III. 35 Tampilan Memberi Testimoni	56
Gambar III. 36 Tampilan Melihat Isi Testimoni.....	57
Gambar III. 37 Tampilan Profil.....	57
Gambar III. 38 Tampilan Beranda <i>Seller</i>	58

Gambar III. 39 Tampilan Kelola Pesanan	58
Gambar III. 40 Tampilan Posting Akun Baru	59
Gambar III. 41 Tampilan Kelola Akun.....	59
Gambar III. 42 Tampilan Respon <i>Review</i> Users	60
Gambar III. 43 Tampilan Respon <i>Review</i> Users	60
Gambar III. 44 Tampilan Beranda Admin.....	61
Gambar III. 45 Tampilan Kelola User.....	61
Gambar III. 46 Tampilan Kelola Transaksi	62
Gambar III. 47 Tampilan <i>Review</i> di Admin	62
Gambar III. 48 Tampilan Lupa Password	63



DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Deskripsi Use Case Registrasi	22
Tabel III. 2 Deskripsi Use Case Login	22
Tabel III. 3 Deskripsi Use Case Melihat Akun	23
Tabel III. 4 Deskripsi Use Case Membeli Akun	23
Tabel III. 5 Deskripsi Use Case Melihat Riwayat Pesanan.....	24
Tabel III. 6 Deskripsi Use Case Melakukan Chat.....	24
Tabel III. 7 Deskripsi Use Case Memberi Rating	25
Tabel III. 8 Deskripsi Use Case Kelola Profil Sendiri	25
Tabel III. 9 Deskripsi Use Case Menerima Notifikasi	25
Tabel III. 10 Deskripsi Use Case Kelola Pesanan.....	26
Tabel III. 11 Deskripsi Use Case Menambahkan Stok Akun game.....	26
Tabel III. 12 Deskripsi Use Case Kelola Stok Akun game.....	27
Tabel III. 13 Deskripsi Use Case Kelola Review	27
Tabel III. 14 Deskripsi Use Case Kelola Semua User	28
Tabel III. 15 Spesifikasi User	39
Tabel III. 16 Spesifikasi Akun MI (Mobile Legends)	39
Tabel III. 17 Spesifikasi Transaksi.....	40
Tabel III. 18 Spesifikasi Review.....	41
Tabel III. 19 Spesifikasi Transaksi.....	42
Tabel III. 20 Spesifikasi Notifications	42
Tabel III. 21 Spesifikasi Review_Replies.....	43
Tabel III. 22 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Register.....	63
Tabel III. 23 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Login.....	64
Tabel III. 24 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Lupa Sandi.....	65
Tabel III. 25 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Pembayaran Akun game	65
Tabel III. 26 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Pemberian Rating	66
Tabel III. 27 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Update Kata Sandi	66
Tabel III. 28 Skema Pengujian Black Box Testing Tampilan Posting Akun game	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Data User	75
Lampiran A. 2 Data Akun game.....	76
Lampiran B. 1 Data Penerimaan Transaksi	77
Lampiran B. 2 Data Penerimaan Akun Dari Penyetor	78



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era milenial di kalangan gamers yang begitu pesat sekali, dengan adanya *Game Online* dan tournament esports yang semakin meluas di Dunia. Dirjen Samuel menyatakan Ponsel pintar merupakan perangkat yang biasa di gunakan untuk bermain game, dengan 84 persen pemain menggunakannya. Selanjutnya, 43 persen pemain menggunakan komputer desktop, 20 persen menggunakan Notebook atau laptop, dan 9,5 persen bermain menggunakan konsol.(Ditjen Aptika Kominfo, 2022)

Dalam kasus penipuan online ini peneliti menanyakan langsung apa alasan korban bisa tertipu dan rata-rata mereka menjawab karena sulit nya mencari penjual / *seller* yang amanah dan terpercaya dalam melakukan jual beli *akun game Online*. Oleh karena itu peneliti menemukan Solusi untuk membuat *Website* ini agar pembeli khusus nya *gamers* di Indonesia tidak lagi tertipu oleh oknum yang tidak bertanggung jawab serta membuat dunia jual beli *akun game* lebih nyaman untuk kalangan *gamers* di Indonesia.

Berdasarkan *Observasi* yang telah dilakukan peneliti terhadap Pt. Ready Gengs Digital, penjualan *akun game* dalam 1 bulan bisa menyentuh 50-100 akun terjual dan setiap akun rata-rata bernilai 200-500 per akun nya. Dalam sebulan penuh penjualan akun dapat meraup margin 20-40% dari harga modal. Maka dari itu bisnis ini sangat lah berpotensi bagi anak muda yang masih sekolah agar memperoleh uang jajan tambahan untuk meringankan beban orang tua, walau orang tua mampu mencukupi kebutuhan anak nya, tetapi tidak ada salah nya seorang anak muda memulai

kemandirian nya di usia remaja dan belajar berbisnis online dengan berjualan *akun game*.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Pembuatan Tugas Akhir dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Akun game Online* (Redi Store) bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk membantu Masyarakat terutama *gamer* agar mendapat kan kebutuhan sesuai yang di cari / inginkan.
2. Untuk mempermudah owner toko dalam manajemen produk penjualan nya dengan baik dan sistematis.
3. Untuk meningkat kan penjual *akun game*, karena dengan adanya *Website* ini semua orang akan mudah melihat dan memilih kebutuhan mereka sendiri. Sedangkan manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini, yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Akun game Online* (Redi Store) yaitu sebagai berikut

1. Manfaat untuk peneliti

Sebagai salah satu persyaratan untuk kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai metode baru dan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan secara konvensional.
- b. Menghasilkan suatu hasil penjualan yang maksimal dengan adanya *Website* ini akan mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi.

3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman tentang konsep perancangan sistem informasi penjualan *akun game* secara *online* dan manajemen toko yang efektif.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat diolah lalu dianalisis secara ilmiah. Ada dua jenis metode penelitian yang terdiri dari metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Dalam kegiatan penelitian ini, penulis menitikberatkan pada metode penelitian *Waterfall*.

Model *Waterfall* adalah pendekatan berurutan dalam proses penelitian yang terdiri dari beberapa tahapan yang harus diselesaikan satu per satu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut tahapan-tahapan dalam metode penelitian *Waterfall* :

1.3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Akun game Online* (Redi Store) ini adalah *Waterfall*. Sebagaimana (Gunawan et al., 2020) mengemukakan tahapan dalam metode ini meliputi :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Harapannya dari analisis ini mampu memenuhi keperluan yang diharapkan oleh pengguna khususnya Pt Redi Gengs Digital di bidang Penjualan. Analisis ini mengutamakan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah yang muncul selama pembuatan Software. Analisis yang dilakukan mencakup

analisis fungsional dan Non-fungsional serta perancangan dokumen yang diperlukan. Berikut ini adalah Analisis kebutuhan dari pengguna :

- a. Admin menganalisa user
- b. Admin menganalisa barang atau akun *mobile legends*
- c. Admin menganalisa transaksi penjualan
- d. User mengelola transaksi penjualan
- e. User mengelola data barang atau akun *mobile legends*

2. Desain

Pembuatan desain bertujuan mengilustrasikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang Software yang akan dibangun. Selain itu, perancangan sistem dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas dan lengkap mengenai perancangan tersebut sehingga dapat dijadikan acuan dalam pembuatan program. Sedangkan perancangan yang diperlukan dalam hal ini meliputi ERD (*Entity Relationship Diagram*), LRS (*Struktur Logical Record*), *Diagram Aktivitas*, *Use Case*, dan desain tata letak Software.

3. Pembuatan Kode Pengkodean

Dalam pembuatan Software / web tentunya dibutuhkan Langkah *coding* yang baik dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan PHP dengan menggunakan Framework *Codeigniter* dan *database* server MySQL. Alat yang digunakan untuk menulis kode program adalah perangkat lunak *Visual Studio Code*.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian, penting untuk memastikan bahwa program berfungsi Sesuai harapan . Jenis pengujian nya dengan pengujian *Black Box Testing*,

5. Pendukung (*support*)

Tentu saja, selama penerapan perangkat lunak di masa mendatang, masalah mungkin timbul dan pemeliharaan harus dilakukan untuk memastikan semuanya berjalan sesuai prosedur.

1.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Akun game Online* (Redi Store) sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Observasi merupakan suatu metode dengan cara mengumpulkan data berupa pencatatan kondisi atau objek yang diteliti. Tujuan *Observasi* adalah untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi, orang-orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut, waktu, serta makna yang diberikan oleh pelaku terhadap peristiwa yang diamati. *Observasi* yang dilakukan oleh peneliti adalah *Observasi* dengan partisipan, di mana akan berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari bersama *seller* dan dalam proses pembelian *akun game* yang diamati sebagai sumber data penelitian. Metode yang digunakan adalah mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan kebutuhan. *Observasi* langsung telah dilakukan pada tanggal 27 April 2024, hari Senin, terkait dengan proses pendataan entry data di PT Redi Gengs Digital.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab secara lisan, di mana pertanyaan diajukan dan dijawab secara langsung dalam satu arah. Melakukan tanya jawab dari partner Pt Redi Gengs Digital dengan Pak Muhammad Saputra di, Senin 27 April 2024. Kemudian meminta beberapa

berkas seperti data penjualan akun, data harga akun, hingga masalah. Khusus berkaitan dengan penjualan *akun game Online* mobile legend.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka sebagai cara pengumpulan data dengan tujuan mengumpulkan dan meneliti informasi di Internet. Artikel dan referensi yang ada membahas solusi untuk masalah serupa serta poin-poin yang membantu memvisualisasikan dengan efektif.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tema ini disesuaikan dengan kebutuhan *Website* yang dibuat oleh peneliti. *Customer* atau *buyer* dapat mengakses registrasi, *Login*, edit profil, mengatur kata sandi ulang, Tampilan daftar akun dijual, melakukan *Chat* dengan *seller* dan membeli akun. Admin dapat mengelola akun user, mengelola postingan akun yang dijual, mengelola semua transaksi. *Seller* dapat mengelola *akun game* yang dijual, mengelola semua transaksi, mengelola *Chat* dengan *buyer* dan mengelola *Reviews*. Dan untuk user *No-Login*, hanya bisa melihat akun yang dijual saja.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Program

Konsep ini merujuk pada prinsip-prinsip fundamental yang menjadi dasar dalam pembuatan program komputer. Ini mencakup pemahaman tentang struktur dasar program, seperti urutan instruksi, penggunaan variabel, percabangan logis, dan pengulangan. Konsep dasar program juga meliputi pemahaman tentang Tipe data, operasi aritmatika dan logika, serta penggunaan fungsi dan prosedur. Program komputer dapat dibuat menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti *Python*, *Java*, *C++*, dan sebagainya.

Kemajuan teknologi informasi terus meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu, dengan berbagai bahasa pemrograman dan arsitektur baru yang terus muncul. Hal ini menyebabkan banyak masalah di perkembangan teknologi saat ini. Salah satunya adalah *web service*, yang berfungsi sebagai sarana yang disediakan oleh suatu *Website* untuk menawarkan fasilitas seperti informasi kepada sistem lain, sehingga sistem tersebut dapat saling berkomunikasi menggunakan layanan dari *Website* tersebut. Sebelum memahami lebih dalam tentang *web service*, penting untuk terlebih dahulu mengetahui sejarah dan perkembangan *web service*. (Nurhayati et al., 2020)

2.1.1. Pengertian Website

Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan-kumpulan Tampilan yang menyediakan berbagai macam informasi. Tampilan-Tampilan ini dirancang untuk membentuk suatu rangkaian yang memudahkan pemahaman informasi, seperti

menjelaskan suatu topik melalui teks yang kemudian diperkuat dengan gambar atau video. (Andriyan et al., 2020)

2.1.2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah serangkaian prosedur formal yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Sistem ini memadukan antara sumber daya, termasuk *hardware*, Software, internet, dan SDM (sumber daya manusia), dan data. (Frisdayanti, 2019)

Secara umum, sistem informasi terdiri dari empat komponen utama :

1. Data : Informasi yang dihasilkan atau digunakan oleh organisasi. Data ini bisa berupa data transaksi, data kepegawaian, data pelanggan, dan lain sebagainya.
2. Proses : Proses atau tahapan yang digunakan untuk mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat melibatkan pengolahan data, analisis, dan transformasi informasi sesuai dengan kebutuhan organisasi..
3. TekNologi Informasi : Alat-alat dan infrastruktur yang digunakan Untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta mendukung operasi sistem informasi, tekNologi ini dapat mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*Software*), jaringan komputer, basis data, dan lain-lain.
4. Manusia : Pengguna sistem informasi bertanggung jawab untuk menjalankan sistem, memasukkan data, mengambil informasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari sistem tersebut.

2.1.3. E-commerce

Secara umum, *E-commerce* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penjualan barang dan jasa melalui Internet. Pada dasarnya, hanya dengan membuat situs *web* yang mengiklankan dan mempromosikan produk sudah

dapat disebut sebagai "*e-commerce*." Namun, dalam beberapa tahun terakhir, *e-commerce* telah menjadi lebih kompleks. Bisnis *e-commerce* kini menyediakan toko online di mana pelanggan dapat mengakses ribuan produk, melakukan pemesanan, memilih metode pengiriman yang diinginkan, dan melakukan pembayaran menggunakan ATM, mobile banking, atau kartu kredit. (Rehatalanit, 2021)

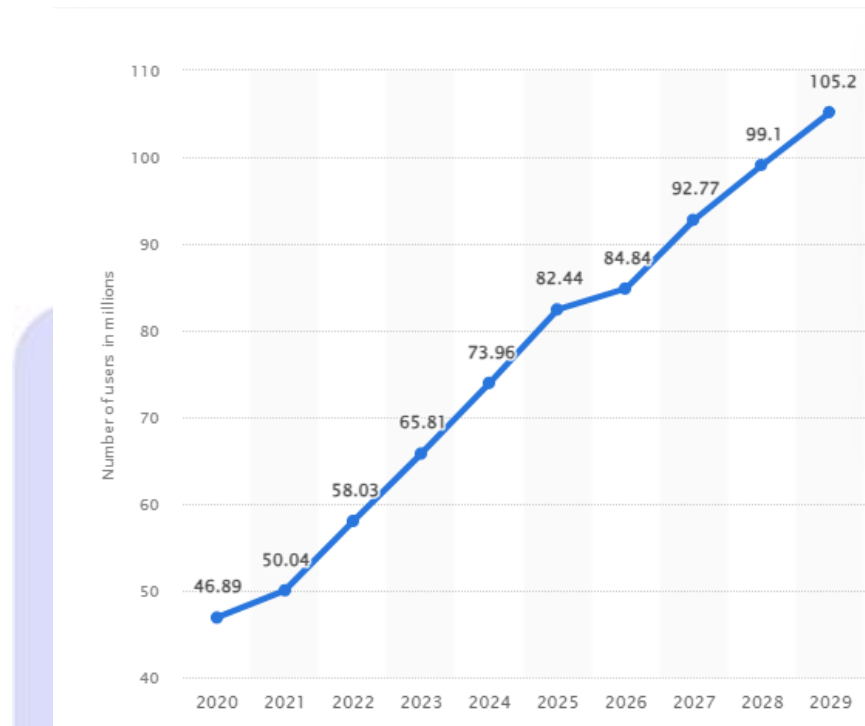
Menurut (Anugrah, 2022) Transaksi elektronik dapat dilakukan dengan berbagai metode. Beberapa tahapannya meliputi :

1. Penawaran melalui media internet atau akun *e-commerce* yang dilakukan oleh pelaku usaha.
2. Penerimaan penjualan dari konsumen tergantung pada ketertarikan konsumen terhadap penawaran yang diberikan.
3. Pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti transfer bank atau bayar di tempat (COD).
4. Pengiriman dilakukan oleh pelaku usaha ke alamat konsumen setelah pemesanan dan pemilihan metode pembayaran, karena konsumen berhak menerima barang yang telah dipesan sesuai dengan yang dijanjikan.

Namun, terdapat beberapa masalah yang perlu diperhatikan dalam bertransaksi khusus nya di *e-commerce*, yaitu :

1. Barang yang telah sampai oleh konsumen tidak sama dengan pesanan, akibat penjual yang tidak mengirimkan barang yang benar.
2. Risiko penipuan, di mana konsumen tidak menerima barang meskipun sudah melakukan pembayaran.
3. Tawaran atau diskon palsu yang digunakan untuk menjerat konsumen agar membeli barang yang tidak sesuai.

4. Potensi peretasan (*hacking*) yang dapat mengakibatkan pengambilalihan akun *e-commerce* konsumen, mencuri data, atau menggunakan akun tersebut untuk tujuan yang merugikan konsumen.



Sumber : (Statista, 2024)

Gambar II. 1
Pengguna *E-commerce* di Indonesia

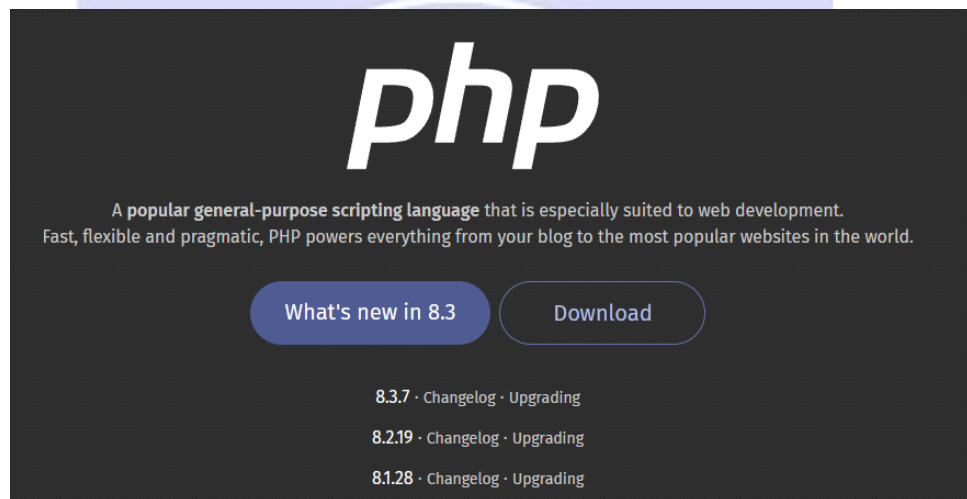
Jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat antara tahun 2024 dan 2029, dengan total mencapai 31,2 juta pengguna (+42,18 persen). Setelah mengalami peningkatan selama sembilan tahun berturut-turut, diperkirakan indikator ini akan mencapai 105,2 juta pengguna dan mencapai puncak baru pada tahun 2029. (Statista, 2024)

2.1.4. Bahasa Pemrograman

Beberapa bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *Website* ini, yaitu :

1. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

PHP awalnya merupakan singkatan dari Personal Home Page dan digunakan untuk membuat Tampilan *web* pribadi. Seiring waktu, PHP berkembang menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer dan digunakan oleh berbagai perusahaan besar seperti Facebook, Wikipedia, dan Joomla. PHP adalah bahasa pemrograman yang berjalan di sisi *server* (*server-side*), yang berarti PHP diproses oleh *server*, kemudian hasilnya dikirim kembali ke browser. Oleh karena itu, salah satu alat yang diperlukan sebelum memulai pemrograman PHP adalah *server*.(Sulistianti et al., 2020)



Sumber : (php, 2024)

Gambar II. 2
Bahasa pemrograman php

2. *Cascading Style Sheet* (CSS)

Menurut (M Fataha, 2022) CSS, atau *Cascading Style Sheets* digunakan untuk mendesain antarmuka atau tampilan depan *Website* (*front end*), serta mengatur tampilan dan nuansa dari Tampilan *Website*. Fungsi yang sering digunakan dalam *Cascading Style Sheets* (CSS) meliputi pengaturan warna teks, jenis *font*, latar belakang, ukuran gambar, layout, variasi tampilan, dan fitur lainnya yang berguna dalam desain *web*.

3. *Hyper Text Markup Language (HTML)*

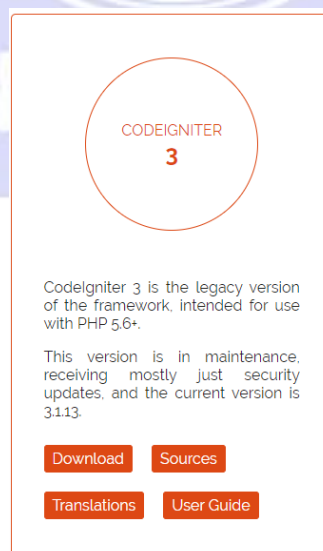
HTML ialah bahasa pemrograman yang menggunakan tag khusus untuk mengekspresikan kode yang akan ditampilkan oleh *browser*. Dalam pembuatan *Software web*, HTML bertugas sebagai pengelola informasi yang membuat dokumen dapat diakses dan ditampilkan pada *web*. Konsep hypertext dalam HTML mengacu pada kemampuan untuk menautkan ke link yang mengarah ke Tampilan *web* lain dengan menggunakan kode tertentu dalam kode program.

4. *Structured Query Language (SQL)*

SQL (*Structured Query Language*) untuk berinteraksi dengan *database*. Anda akan menulis query SQL untuk melakukan operasi seperti menyimpan, mengambil, memperbarui, dan menghapus data dari *database*.

5. *Framework Codeigniter*

Framework adalah alat yang digunakan dalam pembuatan situs *web*, yang dirancang khusus untuk membantu pengembang *web* dalam usahanya.



▼ Sumber : (codeigniter, 2024)

Gambar II. 3
Framework Codeigniter 3

Berikut adalah beberapa karakteristik dan fitur utama dari *Framework Codeigniter* :

- a. *MVC Architecture* : *Codeigniter* mengikuti Pola desain MVC (*Model-View-Controller*) memisahkan logika Software menjadi tiga komponen utama : Model (untuk mengakses dan memanipulasi data), *View* (untuk tampilan antarmuka pengguna), dan *Controller* (untuk mengatur alur logika bisnis).
- b. Ringan dan Cepat : *Codeigniter* didesain dengan prinsip kecepatan dan kinerja yang optimal.
- c. Dokumentasi Yang Baik : *Codeigniter* memiliki dokumentasi yang lengkap dan mudah dipahami, termasuk petunjuk instalasi, panduan penggunaan, dan contoh kode-kode.
- d. Kekayaan Fitur : Meskipun ringan, *CodeIgniter* menyediakan beberapa fasilitas yang diperlukan untuk pembuatan Software *web*, seperti routing yang fleksibel, *manajemen* sesi dan *cookie*, keamanan yang terintegrasi, *Validasi* formulir, *caching*, dan banyak lain.

2.1.5. Basis Data

Basis data merupakan kumpulan jenis data yang saling berelasi dan terintegrasi atau biasa di sebut *database*. *Database* menggabungkan bervariasi *Note* yang terpisah menjadi. (Sudarso, 2022)

2.1.6. Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall*

Menurut Irwanto (2021) *Waterfall* menggambarkan model pengembangan yang menyajikan proses aturan hidup Software secara berurutan, dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, hingga bagian pendukungnya. *Waterfall*

menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak yang mengikuti langkah-langkah tersebut secara berurutan. (Nurseptaji et al., 2021)

Menurut Maulia Usnaini (2021) dalam jurnal (Nurseptaji et al., 2021) mendefinisikan Model *Waterfall* terdiri dari sebagai berikut :

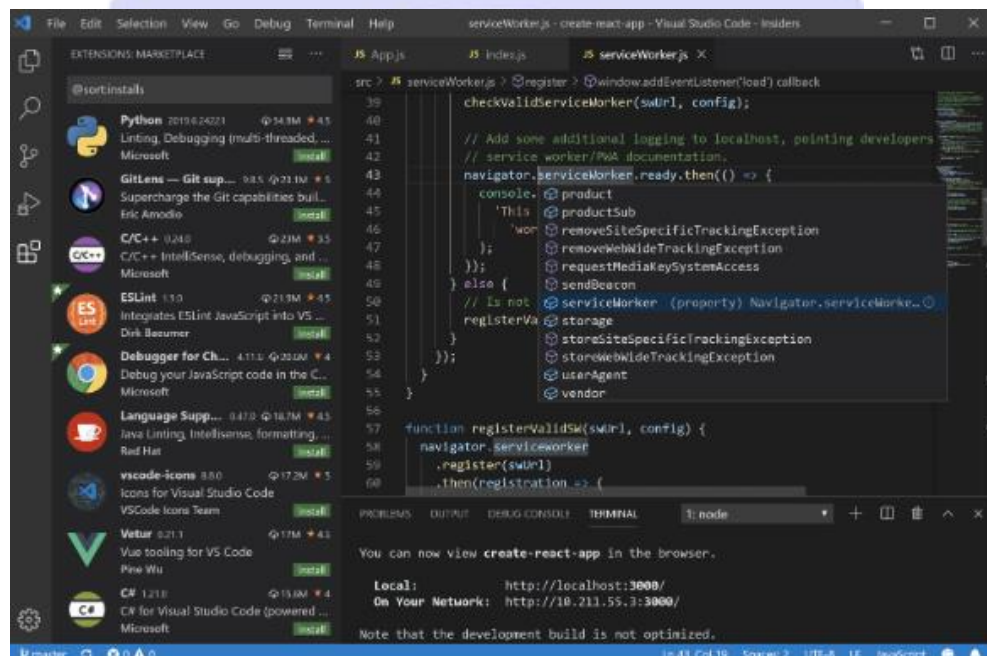
1. Analisa Kebutuhan : Mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, atau harapan pengguna yang diperlukan untuk merancang sistem sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.
2. Rancangan Sistem : Tahap ini adalah implementasi dari analisis kebutuhan, di mana rancangan sistem dibuat dengan memanfaatkan perangkat keras atau perangkat lunak pada komputer.
3. Implementasi : Melibatkan penerapan dan Software dari sistem yang sebelumnya telah ada, serta menyatukan bagian-bagian tersebut menjadi sebuah program utuh.
4. Pengujian (Testing) : Pemeriksaan terhadap program yang telah dirancang dan diintegrasikan, untuk memastikan bahwa program tersebut siap dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

2.2. Tools program

Tools program adalah perangkat lunak yang digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk mempermudah proses pengembangan, pengujian, debugging, dan manajemen proyek. *Tools program* bisa berupa Software standalone atau fitur yang terintegrasi dalam lingkungan pengembangan perangkat lunak. Berikut *Tools program* yang peneliti gunakan dalam membuat *Website* ini :

1. Visual Studio Code

Menurut *Visual Studio Code* adalah alat pemrograman yang kuat, mudah dikonfigurasi, dan sangat fungsional, dirancang untuk pemula dan berpengalaman pengembang sama. Menggunakan *Visual Studio Code* akan memungkinkan Anda membuat situs web dinamis, serta Software web yang bersih, menggunakan bahasa yang didukung, seperti C#, C++, Clojure dan XML. Anda juga mungkin menggunakan JavaScript, dan ASP.NET. (Visual Studio Code, 2024)

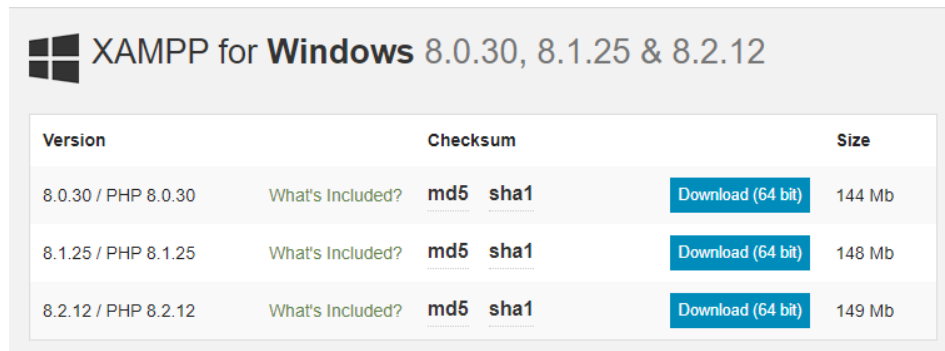


Sumber : (Visual Studio Code, 2024)

Gambar II. 4
Software *Visual Studio Code*

2. Mysql

MYSQL adalah Software bebas yang mensupport berbagai sistem operasi dan mencakup beberapa program. Perannya adalah sebagai *server* lokal (*localhost*). Terdiri dari program *Apache HTTP Server*, *database MySQL*, serta *interpreter* bahasa *PHP* dan *Perl* (Sudarso, 2022)



Version	Checksum	Size
8.0.30 / PHP 8.0.30	What's Included? md5 sha1	Download (64 bit) 144 Mb
8.1.25 / PHP 8.1.25	What's Included? md5 sha1	Download (64 bit) 148 Mb
8.2.12 / PHP 8.2.12	What's Included? md5 sha1	Download (64 bit) 149 Mb

Sumber : (apachefriends, 2024)

Gambar II. 5
Software *Visual Studio Code*

3. UML

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan sebuah metode untuk memodelkan sistem secara visual yang digunakan dalam perancangan sistem berbasis objek. (Wahyuni et al., 2022)

4. *Use Case Diagram*

Diagram use case adalah sebuah grafik yang menggambarkan hubungan antara aktor dan use case. *Diagram* ini digunakan dalam proses analisis dan desain sistem.

5. *Activity Diagram*

Menurut Conrad Bock (2003 : 47) dalam jurnal (Arianti et al., 2022) *Activity Diagram* merupakan *Diagram* yang memvisualisasikan aliran data atau kontrol, serta menggambarkan aksi-aksi yang terorganisir dengan baik dalam suatu sistem.

6. Implementasi dan Pengujian *Web Black Box Testing*

Metode Blackbox Testing adalah teknik yang relatif sederhana karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. (Febriyanti et al., 2021)

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Hasil *Observasi* Atau Literasi Proses Bisnis Sejenis

Untuk mendapatkan informasi dari objek yang dituju, *Observasi* atau literasi harus dilakukan. Dalam penelitian ini, *Observasi* dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada subjek yang terlibat dalam bisnis serupa. Literasi digital adalah literasi yang menggunakan media digital dan alat komunikasi online untuk mencari dan menghasilkan informasi. Terdapat banyak informasi yang dikumpulkan, seperti prosedur pembelian, penjualan *akun game*, dan pembuatan *invocie* pemesanan.

1. Prosedur Pembelian *Akun game*

Dalam melakukan pembelian, pelanggan dapat menghubungi via *WhatsApp* saja. Lalu *buyer* mengirim bukti transfer, lalu admin akan mengecek untuk dana nya dan setelah dana masuk admin akan melakukan penyerahan akun nya langsung di via *WhatsApp*. Dan media promosi yang terbatas karena masih menggunakan Nomor *WhatsApp*, jadi tidak semua orang bisa melihat stok akun ml yang tersedia.

Harganya segitu ya mas? 1:33 PM

Iya garansi + diajarin amanin akunya 1:33 PM ✓

sampai selesai 1:34 PM ✓

Transaksi Berhasil

Nama Customer	0046
Nomor Bertransaksi	20240621042909796
Nomor Transaksi	90463
Tanggal Transaksi	21-06-2024
Waktu Transaksi	13:34:31 WIB
Nomor Pendaftaran	08232177703
Nama	Du** E** 8** 82**
Saldo Duit	*****293
Saldo Maksimal	0
Nominal	849.000
Biaya Admin	0
Total	849.000

Dh mas 1:35 PM

Ok 1:35 PM

wait cek 1:35 PM ✓

masuk 1:35 PM ✓

Nama panggilan :
Asal :
Total TR :
Email aktif :
No aktif :
isi dulu 1:35 PM ✓

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 1
Formulir pembelian akun ml di Whatsapp

2. Penjualan Akun game

Jika ada pelanggan yang ingin menjual *akun game* nya, maka admin akan meminta spek dari *akun game* tersebut, kemudian admin menentukan harga dan terjadi negosiasi di situ, ketika semua sudah deal untuk harga akun nya, admin akan menyuruh pelanggan mengisi semua formulir seperti nama, Nomor hp, alamat dan data diri mereka seperti KTP di *WhatsApp*. Setelah itu pelanggan menyerahkan akunya ke admin dan admin amankan dahulu, Lalu setelah sudah semua admin akan melakukan proses pencairan dana ke pelanggan sesuai harga akun yang di sepakati. Dalam melakukan kegiatan ini, perlu kewaspadaan karena akun yang sudah di beli bisa di ambil balik oleh penjual nya.

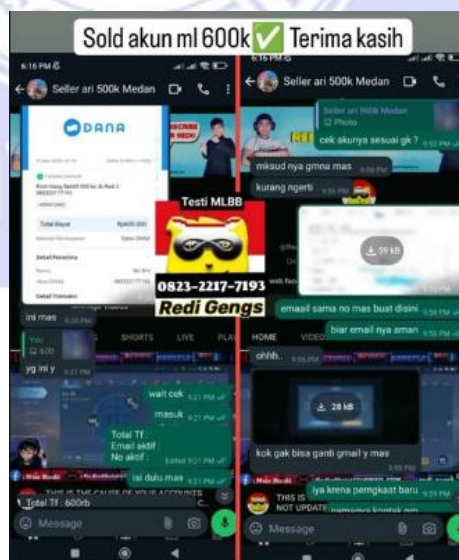


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 2
Formulir penjualan akun ml di Whatsapp

3. Invoice Pemesanan Akun game

Pembuatan invoice pemesanan yang di mana menggunakan formulir saja dan admin akann mencatat di pembukuan data *game* yang berupa excel. Dengan adanya *web* ini user cukup *Login* lagi ke akun nya, lalu liat di Riwayat pembelian yang terdapat invoice tersebut.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 3
Invocie penjualan akun ml di Whatsapp

3.2. Analisis Kebutuhan

Dalam Software ini membutuhkan beberapa kebutuhan *funksional*. Berikut kebutuhan untuk program ini.

3.2.1. Proseduer Sistem Usulan

1. Analisa Kebutuhan Admin

Dalam pembuatan sistem ini terdapat kebutuhan admin sebagai berikut :

- a. *Login*
- b. Mengelola Semua User
- c. Mengelola Semua Pesanan *Akun game*
- d. Mengelola Semua Stok *Akun game*
- e. Mengelola *Review Buyer*
- f. Mengelola Notifikasi

2. Analisa Kebutuhan *Seller*

Dalam pembuatan sistem ini terdapat kebutuhan *seller* sebagai berikut :

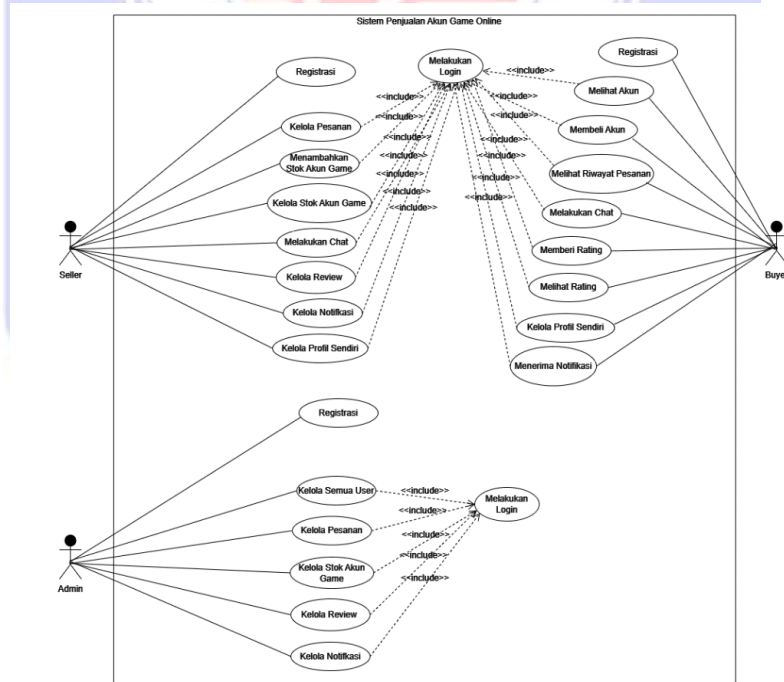
- a. Mendaftar
- b. *Login*
- c. Mengelola Pesanan
- d. Menambahkan Stok *Akun game*
- e. Mengelola Stok *Akun game*
- f. Mengelola *Chat User*
- g. Mengelola *Review Buyer*
- h. Mengelola Notifikasi
- i. Mengelola Profil Sendiri

3. Analisa Kebutuhan *Buyer*

Dalam pembuatan sistem ini terdapat kebutuhan *buyer* sebagai berikut :

- a. Mendaftar
- b. *Login*
- c. Melihat Stok Akun game
- d. Membeli Akun game
- e. Melihat Riwayat Pesanan
- f. Melakukan *Chat* Ke *Seller*
- g. Memberi *Rating*
- h. Melihat *Rating*
- i. Mengelola Profil Sendiri
- j. Menerima Notifikasi

3.2.2. Use Case Diagram



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 4
Use Case Diagram Website Penjualan Akun Pt. Redi Gengs Digital

User : Melakukan berbagai aktivitas seperti mendaftar, *Login*, melihat akun yang dijual, menambahkan akun untuk dijual, membeli akun, melihat riwayat transaksi, mengelola profil.

Admin : Mengelola pengguna, daftar akun yang dijual, menangani keluhan, mengelola transaksi, melihat laporan penjualan dan pembelian, serta mengelola konten *Website*.

Tabel III. 1
Deskripsi Use Case Registrasi

Nama Use Case	<i>Registrasi</i>
Persyaratan	Melakukan <i>registrasi</i> dengan benar
Sasaran	Melakukan registrasi secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor ingin hak akses penuh
Pasca-kondisi	Mengisi form <i>registrasi</i> dengan benar
Kondisi Akhir Gagal	Tidak dapat <i>registrasi</i> akun
Aktor	<i>Buyer, Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	Mengisi form <i>registrasi</i> Sistem memverifikasi data Jika <i>Valid</i> , sistem akan melanjutkan ke menu <i>Login</i> Jika tidak <i>Valid</i> , sistem akan menampilkan pesan error
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika data tidak <i>Valid</i>
Invarian B	B1. Aktor mengisi nama lengkap B2. Aktor mengisi No hp B3. Aktor mengisi username B4. Aktor mengisi email B5. Aktor mengisi password B6. Sistem menampilkan pesan data sudah di gunakan

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 2
Deskripsi Use Case *Login*

Nama Use Case	<i>Login</i>
Persyaratan	Megisi data <i>Login</i> dengan benar
Sasaran	Melakukan <i>Login</i> secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan registrasi
Pasca-kondisi	Mengisi form <i>Login</i> dengan benar
Kondisi Akhir Gagal	Tidak dapat <i>Login</i> akun
Aktor	<i>Buyer, Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Mengisi form <i>Login</i> 2. Sistem memverifikasi data 3. Jika <i>Valid</i> , sistem akan melanjutkan ke menu beranda 4. Jika tidak <i>Valid</i> , sistem akan menampilkan pesan error
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika data tidak <i>Valid</i>

Invarian B	B1. Aktor mengisi email B2. Aktor mengisi password B3. Sistem menampilkan pesan email tidak di temukan B4. Sistem menampilkan pesan password salah B5. Sistem menampilkan sukses, lalu menuju ke beranda
------------	--

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 3
Deskripsi Use Case Melihat Akun

Nama Use Case	Melihat Akun
Persyaratan	<i>Buyer</i> telah melakukan <i>Login</i>
Sasaran	Melihat stok akun game secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan registrasi
Pasca-kondisi	Melihat stok akun yang dijual
Kondisi Akhir Gagal	Tidak dapat melihat stok akun
Aktor	<i>Buyer</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Melihat stok akun 2. Sistem menampilkan stok akun 3. Jika tersedia, sistem dapat menampilkan tombol beli 4. Jika tidak tersedia, sistem akan menampilkan tombol <i>sold</i>
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika data tidak <i>Valid</i>
Invarian B	B1. Aktor melihat stok akun B2. Aktor dapat melihat detail akun nya B3. Sistem menampilkan detail <i>akun game</i> B4. Sistem menampilkan akun yang masih tersedia dan yang sudah terjual

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 4
Deskripsi Use Case Membeli Akun

Nama Use Case	Membeli Akun
Persyaratan	<i>Buyer</i> telah melakukan <i>Login</i>
Sasaran	Membeli <i>akun game</i> secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan <i>Login</i>
Pasca-kondisi	Membeli stok akun yang dijual
Kondisi Akhir Gagal	Tidak dapat membeli stok akun
Aktor	<i>Buyer</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Melihat stok akun 2. Sistem menampilkan stok akun 3. Jika tersedia, sistem akan menunjukan tombol beli 4. Aktor melakukan pembayaran 5. Aktor mengecek pesanan, lalu ke menu <i>Chat</i> untuk menghubungi <i>seller</i>
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika bukti pembayaran tidak <i>Valid</i> di riwayat pesanan
Invarian B	B1. Aktor melihat stok akun B2. Aktor dapat melihat detail akun nya B3. Aktor melakukan pembayaran detail <i>akun game</i>

	B4. <i>Seller</i> meValidasi bukti pembayaran B5. Jika <i>Valid</i> , maka akun akan di berikan melalui <i>Chat</i>
--	--

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 5
Deskripsi Use Case Melihat Riwayat Pesanan

Nama Use Case	Melihat Riwayat Pesanan
Persyaratan	<i>Buyer</i> telah melakukan pesanan
Sasaran	Melakukan pesanan <i>akun game</i> secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan pesanan
Pasca-kondisi	Melakukan pembelian stok akun yang dijual
Kondisi Akhir Gagal	Pesanan gagal karena bukti pembayaran tidak <i>Valid</i>
Aktor	<i>Buyer</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Membeli stok akun yang tersedia 2. Sistem menampilkan stok akun yang tersedia 3. Jika pembayaran <i>Valid</i> , <i>seller</i> akan meValidasi status akun 4. Aktor meminta data akun di menu <i>Chat</i> 5. Aktor mengecek data <i>akun game</i> yang di berikan <i>seller</i>
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika bukti pembayaran tidak <i>Valid</i> di riwayat pesanan
Invarian B	B1. Aktor membeli stok akun B2. Aktor melakukan transfer B3. <i>Seller</i> meValidasi bukti pembayaran B4. Jika tidak <i>Valid</i> , di menu riwayat pesanan akan menampilkan Keterangan tidak <i>Valid</i> B5. <i>Seller</i> juga akan memberitahu di menu Notif

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 6
Deskripsi Use Case Melakukan *Chat*

Nama Use Case	Melakukan <i>Chat</i>
Persyaratan	Aktor telah melakukan <i>Chat</i> secara realtime
Sasaran	Melakukan <i>Chat</i> secara realtime <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan <i>Login</i>
Pasca-kondisi	Melakukan <i>Chat</i> realtime antara <i>seller</i> dan <i>buyer</i>
Kondisi Akhir Gagal	Pesan gagal jika koneksi buruk
Aktor	<i>Buyer, Seller</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor melakukan <i>Chat</i> 2. Sistem akan menampilkan secara realtime 3. Jika koneksi terputus, maka <i>Chat</i> akan terputus 4. Riwayat <i>Chat</i> akan tersimpan 5. Aktor bisa melihat kapan pun riwayat <i>Chat</i> nya
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika koneksi internet buruk
Invarian B	B1. Aktor saling melakukan <i>Chat</i> secara realtime B2. Aktor memberikan data game dan menerima nya B3. Sistem akan terus online selama actor online B4. Riwayat <i>Chat</i> akan tersimpan

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 7
Deskripsi Use Case Memberi *Rating*

Nama Use Case	Memberi <i>Rating</i>
Persyaratan	Aktor memberikan <i>Rating</i>
Sasaran	Memberikan <i>Rating</i> secara realtime <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan <i>Login</i>
Pasca-kondisi	Melakukan transaksi
Kondisi Akhir Gagal	<i>Rating</i> akan di hapus jika spam
Aktor	<i>Buyer</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor memberikan <i>Rating</i> 2. Sistem akan menampilkan form <i>Rating</i> 3. Jika form di isi sesuai, sistem akan menampilkan <i>Rating</i> nya 4. Jika tidak sesuai form, sistem akan menampilkan pesan eror 5. Aktor bisa melihat <i>Rating</i> nya kapan pun
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika form <i>Rating</i> tidak di isi
Invarian B	B1. Aktor melakukan isi form <i>Rating</i> B2. Aktor mengisi form sesuai B3. Sistem akan menampilkan <i>Rating</i> nya di menu testimoni

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 8
Deskripsi Use Case Kelola Profil Sendiri

Nama Use Case	Kelola Profil Sendiri
Persyaratan	Aktor dapat mengelola profil masing-masing
Sasaran	Mengelola profil masing-masing secara realtime <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan <i>Login</i>
Pasca-kondisi	Melakukan edit profil masing-masing
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak mengisi form tidak sesuai
Aktor	<i>Buyer, Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor mengelola profil nya sendiri 2. Sistem akan form edit profil 3. Jika form di isi sesuai, sistem akan menampilkan hasil nya 4. Jika tidak sesuai form, sistem akan menampilkan pesan eror
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan jika form tidak di isi dengan sesuai
Invarian B	B1. Aktor melakukan isi form edit proFile B2. Aktor mengisi form sesuai denga isi nya B3. Sistem akan menampilkan hasil sukses jika semua data yang di isi sesuai

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 9
Deskripsi Use Case Menerima Notifikasi

Nama Use Case	Menerima Notifikasi
Persyaratan	Aktor Admin dan <i>Seller</i> dapat mengelola Notifikasi
Sasaran	Mengelola Notifikasi untuk di tujuan ke <i>buyer</i> secara

	<i>online di web</i>
Pra-Kondisi	Aktor melakukan <i>Login</i>
Pasca-kondisi	Aktor <i>Buyer</i> akan menerima Notifikasi
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak jika user tidak tersedia
Aktor	<i>Buyer, Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor <i>Seller</i> dan Admin menuliskan pesan untuk di tujukan ke <i>buyer</i> 2. Jika user tersedia, sistem akan menampilkan pesan sukses 3. <i>Buyer</i> akan menerima Notif di samping profil 4. Isi Notif tidak akan hilang jika sudah di baca
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem menampilkan kesalahan mengisi form tidak sesuai
Invarian B	B1. Aktor Admin menuliskan pesan ke <i>Seller</i> B2. Form di isi sesuai, sistem akan menampilkan hasil sukses B3. <i>Seller</i> menerima Notif dari Admin di samping proFile

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 10
Deskripsi Use Case Kelola Pesanan

Nama Use Case	Kelola Pesanan
Persyaratan	Aktor Admin dan <i>Seller</i> dapat mendapatkan data pesanan
Sasaran	Mengelola data pesanan secara <i>online di web</i>
Pra-Kondisi	<i>Buyer</i> melakukan pesanan
Pasca-kondisi	Aktor dapat melihat data pesanan dan update pesanan
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak pesanan tidak tersedia
Aktor	<i>Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor <i>Seller</i> dan Admin mengelola data pesanan 2. Jika pesanan tersedia, sistem akan menampilkan pesanan 3. Aktor dapat mengupdate status pesanan <i>akun game</i> 4. Admin dapat menghapus data pesanan
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem tidak akan menampilkan pesanan, jika data pesanan tidak tersedia
Invarian B	B1. Aktor Admin dapat menghapus data pesanan B2. Aktor <i>Seller</i> hanya dapat mengupdate status pesanan <i>akun game</i> B3. <i>Buyer</i> akan mendapatkan update status dari <i>Seller</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 11
Deskripsi Use Case Menambahkan Stok Akun game

Nama Use Case	Menambahkan Stok Akun game
Persyaratan	Aktor dapat menambahkan stok <i>akun game</i>
Sasaran	Menambahkan stok <i>akun game</i> secara <i>online di web</i>
Pra-Kondisi	<i>Seller</i> ingin menambahkan stok <i>akun game</i> baru
Pasca-kondisi	<i>Seller</i> berhasil menambahkan data stok akun baru
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak jika mengisi form nya tidak sesuai
Aktor	<i>Seller</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor melakukan tambah stok akun 2. Aktor mengisi form sesuai data akun 3. Sistem akan meValidasi, jika <i>Valid</i> maka sistem akan menampilkan stok akun baru nya

	4. Jika tidak <i>Valid</i> akan muncul pesan eror
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem tidak akan menambahkan data stok akun baru, jika form <i>akun game</i> tidak sesuai
Invarian B	B1. Aktor mengisi form <i>akun game</i> baru B2. Aktor hanya dapat menambahkan stok akun jika semua data yang di masukan benar B3. Jika semua data benar, akan muncul di bagian beranda stok akun yang tersedia

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 12
Deskripsi Use Case Kelola Stok Akun game

Nama Use Case	Kelola Stok Akun game
Persyaratan	Aktor dapat mengedit dan menghapus stok <i>akun game</i>
Sasaran	Mengelola stok <i>akun game</i> secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor ingin mengedit stok <i>akun game</i>
Pasca-kondisi	Aktor berhasil update data stok <i>akun game</i>
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak jika mengupdate data yang tidak sesuai
Aktor	<i>Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor melakukan edit atau hapus stok <i>akun game</i> 2. Aktor mengisi from jika ingin update data akun 3. Sistem akan meValidasi, jika <i>Valid</i> maka sistem akan menampilkan hasil update baru nya 4. Jika tidak <i>Valid</i> akan muncul pesan eror
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem tidak akan mengupdate data stok akun, jika form <i>akun game</i> tidak sesuai
Invarian B	B1. Aktor menghapus data <i>akun game</i> B2. Jika sudah berhasil terhapus, maka tidak bisa di kembalikan lagi oleh sistem B3. Jika data sudah terhapus, selamanya tidak akan bisa kembali lagi

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Tabel III. 13
Deskripsi Use Case Kelola Review

Nama Use Case	Kelola Review
Persyaratan	Aktor dapat menanggapi <i>Review Buyer</i>
Sasaran	Mengelola <i>Review Buyer</i> secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor ingin menanggapi atau menghapus <i>Review</i>
Pasca-kondisi	Aktor berhasil menanggapi <i>Review Buyer</i>
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak jika tidak mengisi form tanggapan
Aktor	<i>Seller, Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor melakukan tanggapan atau hapus <i>Review</i> 2. Aktor mengisi form tanggapan untuk mengirim balasan <i>Review Buyer</i> 3. Sistem akan meValidasi, jika tidak <i>Valid</i> maka sistem akan menampilkan pesan eror 4. Jika <i>Valid</i> sistem akan melaksanakan perintah nya
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem tidak akan mengupdate data stok akun, jika form <i>akun game</i> tidak sesuai
Invarian B	B1. Aktor menghapus <i>Review Buyer</i> B2. Jika sudah berhasil terhapus, maka tidak bisa di

	kembalikan lagi oleh sistem B3. Jika data sudah terhapus, selamanya tidak akan bisa kembali lagi
--	---

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

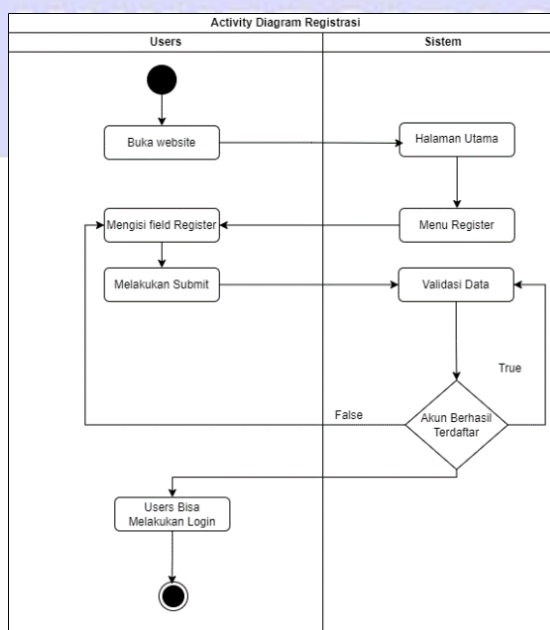
Tabel III. 14
Deskripsi Use Case Kelola Semua User

Nama Use Case	Kelola Semua <i>User</i>
Persyaratan	Aktor dapat mengelola semua user
Sasaran	Mengelola user secara <i>online</i> di <i>web</i>
Pra-Kondisi	Aktor ingin mengedit, menambahkan atau menghapus
Pasca-kondisi	Aktor berhasil melakukan update user
Kondisi Akhir Gagal	Sistem menolak jika tidak mengisi form sesuai kebutuhan sistem
Aktor	<i>Admin</i>
Aliran Mai / Jalur Dasar	1. Aktor menambahkan user baru 2. Aktor mengisi form user baru 3. Sistem akan meValidasi, jika tidak <i>Valid</i> maka sistem akan menampilkan pesan eror 4. Jika <i>Valid</i> sistem akan melaksanakan perintah nya
Aliran Alternatif / Invarian A	Sistem tidak akan mengupdate data user, jika form user tidak sesuai
Invarian B	B1. Aktor menghapus user B2. Jika sudah berhasil terhapus, maka tidak bisa di kembalikan lagi oleh sistem B3. Jika data sudah terhapus, selamanya tidak akan bisa kembali lagi

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

3.2.3. Activity Diagram

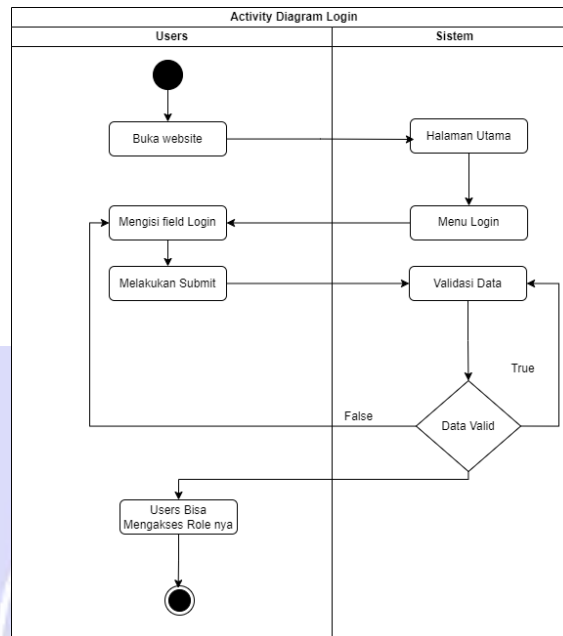
1. Activity Diagram Registrasi



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 5
Activity Diagram Buyer

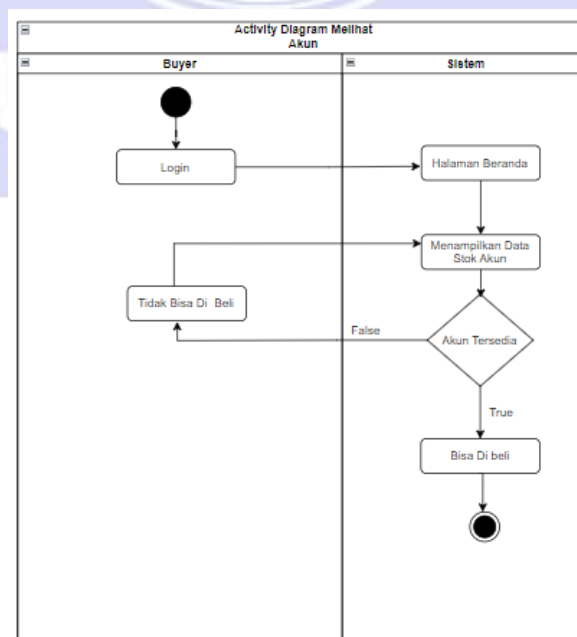
2. Activity Diagram Login



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 6
Activity Diagram Login

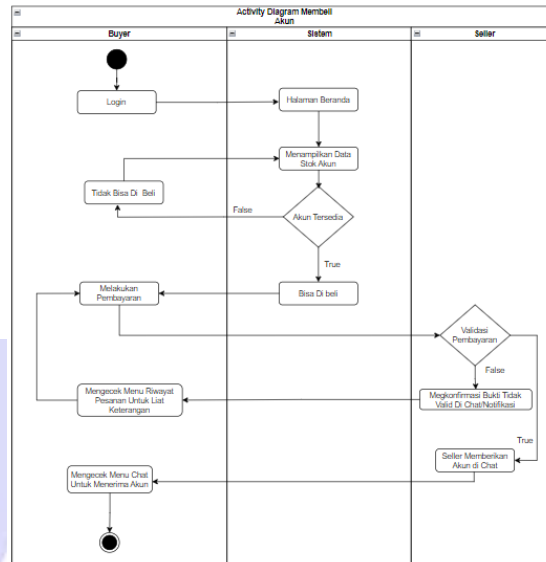
3. Activity Diagram Melihat Akun



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 7
Activity Diagram Melihat Akun

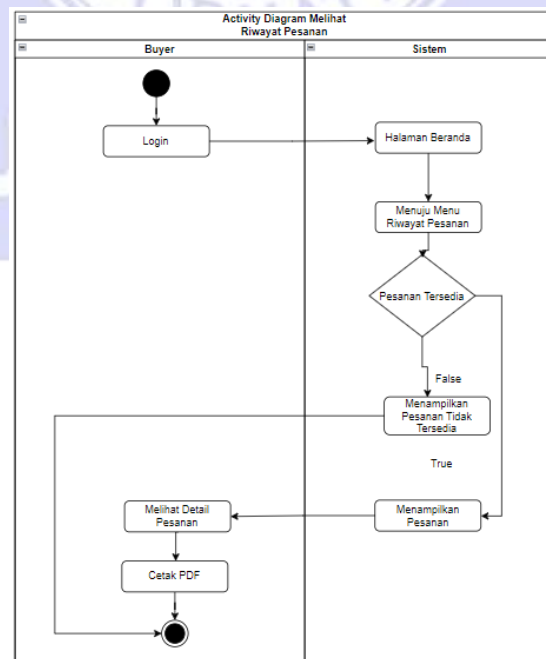
4. Activity Diagram Membeli Akun



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 8
Activity Diagram Membeli Akun

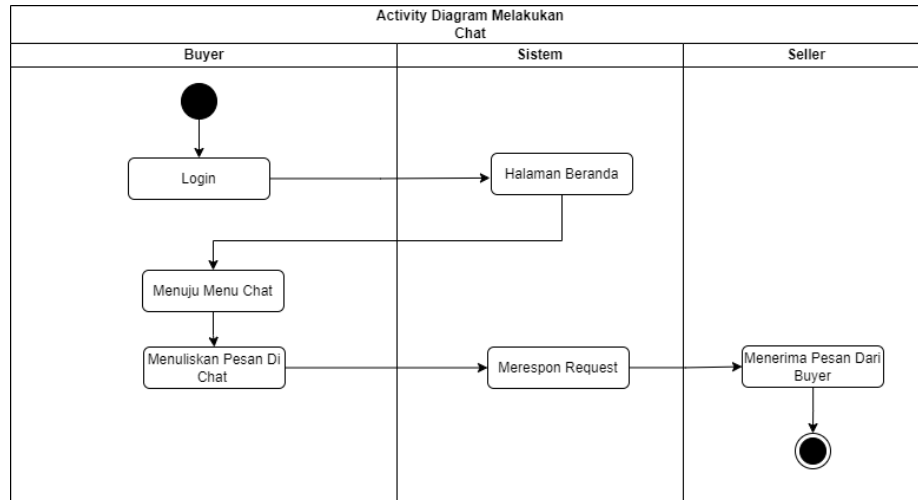
5. Activity Diagram Melihat Riwayat Pesanan



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 9
Activity Diagram Melihat Riwayat Pesanan

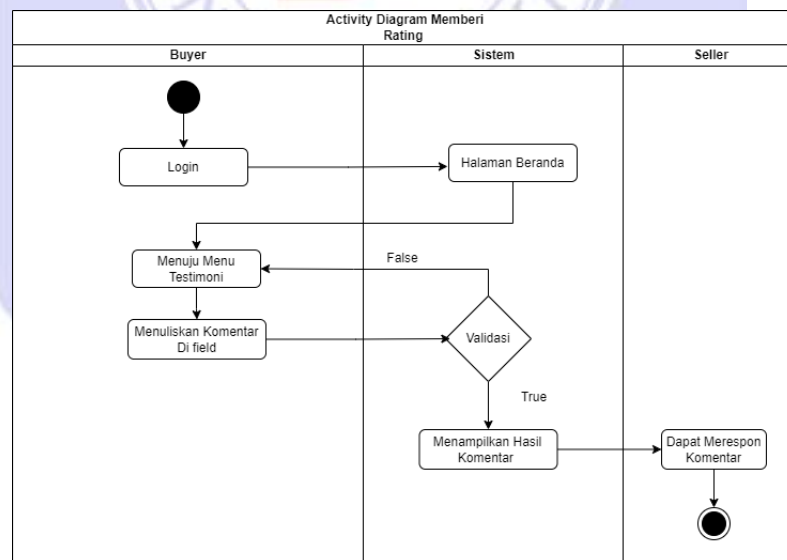
6. Activity Diagram Melakukan Chat



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 10
Activity Diagram Melakukan Chat

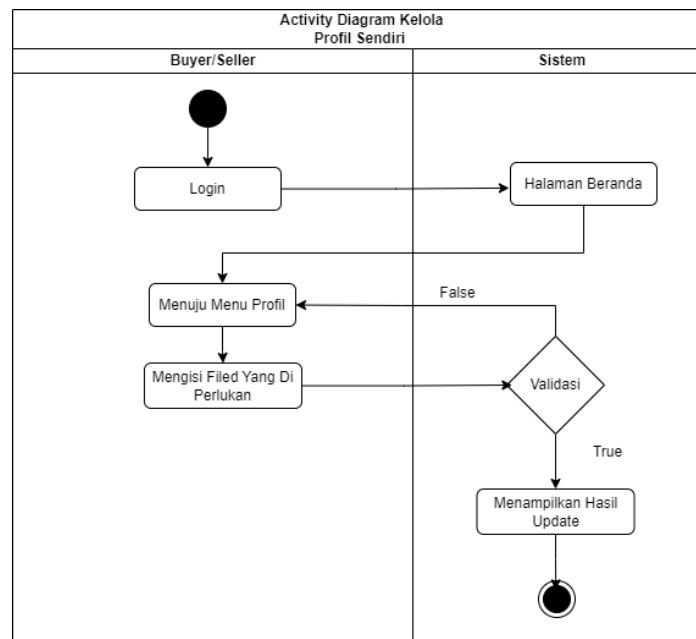
7. Activity Diagram Memberi Rating



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 11
Activity Diagram Memberi Rating

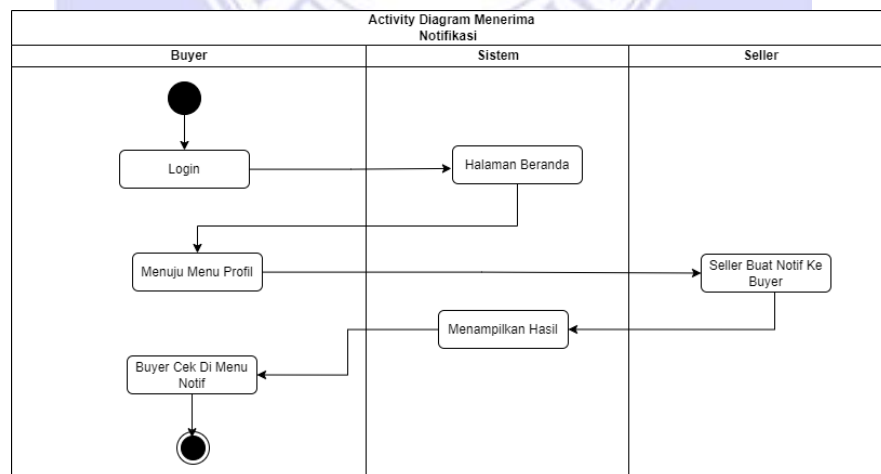
8. Activity Diagram Kelola Profil Sendiri



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 12
Activity Diagram Kelola Profil Sendiri

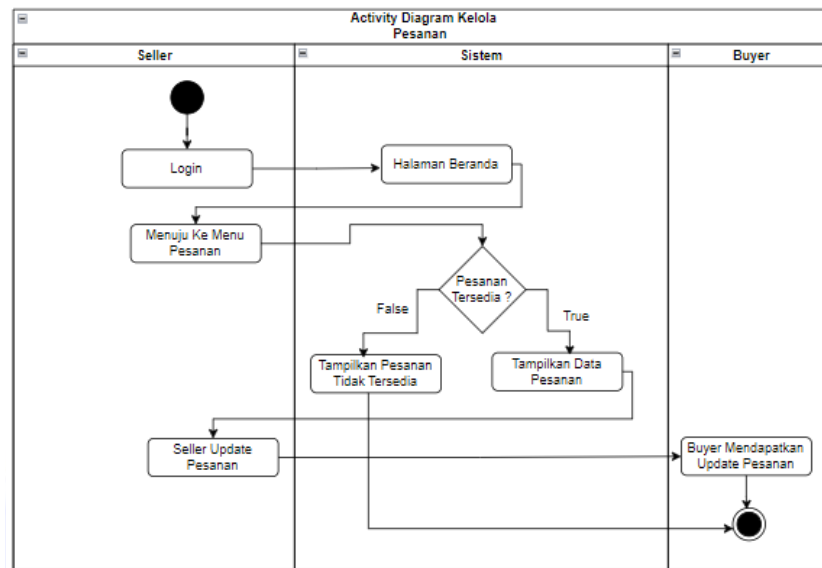
9. Activity Diagram Menerima Notifikasi



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 13
Activity Diagram Menerima Notifikasi

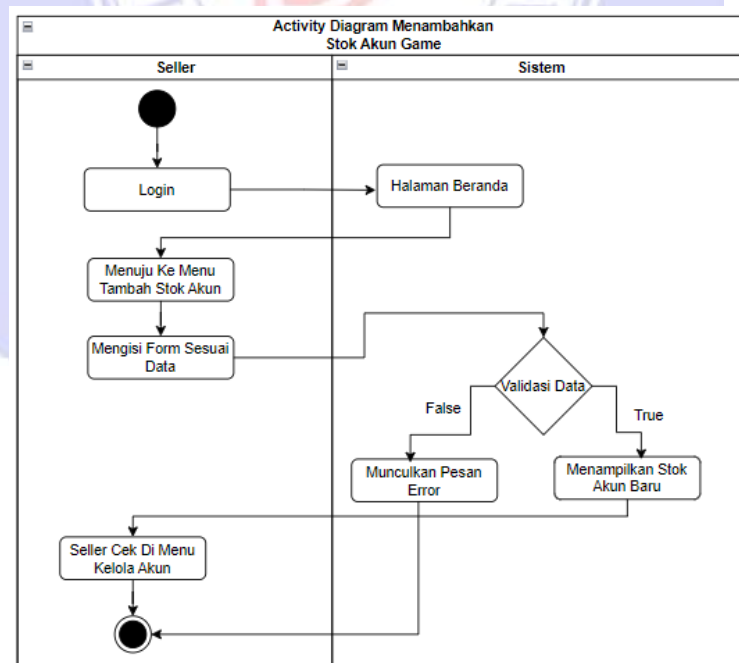
10. Activity Diagram Kelola Pesanan



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 14
Activity Diagram Kelola Pesanan

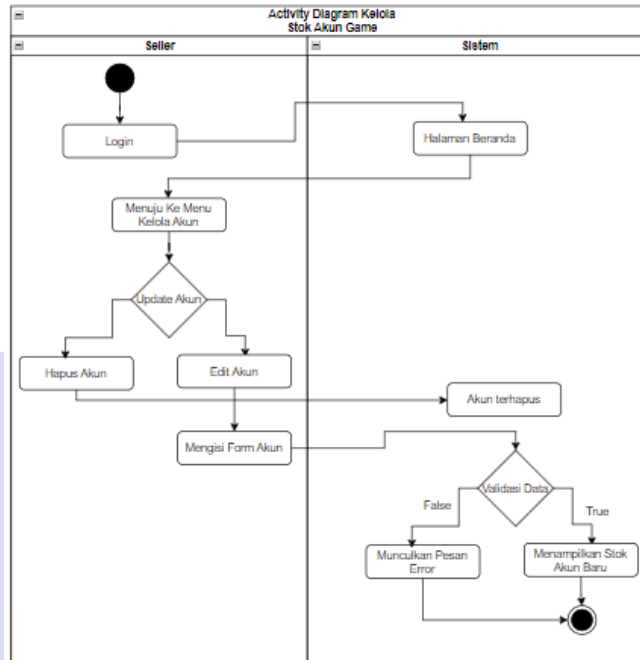
11. Activity Diagram Menambahkan Stok Akun game



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 15
Activity Diagram Menambahkan Stok Akun game

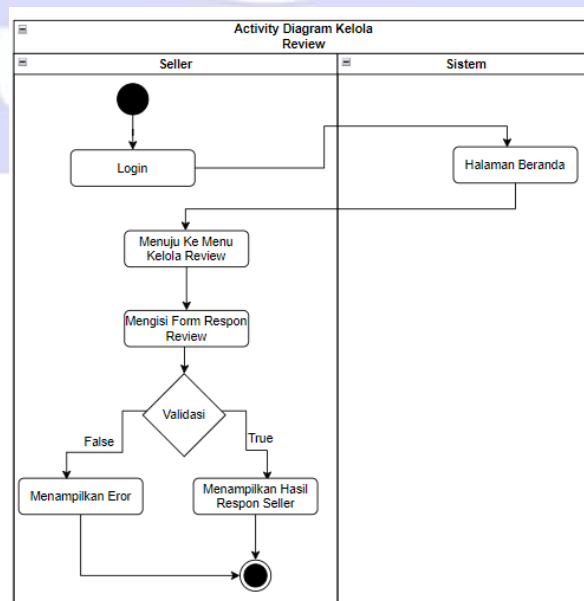
12. Activity Diagram Kelola Stok Akun game



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 16
Activity Diagram Kelola Stok Akun game

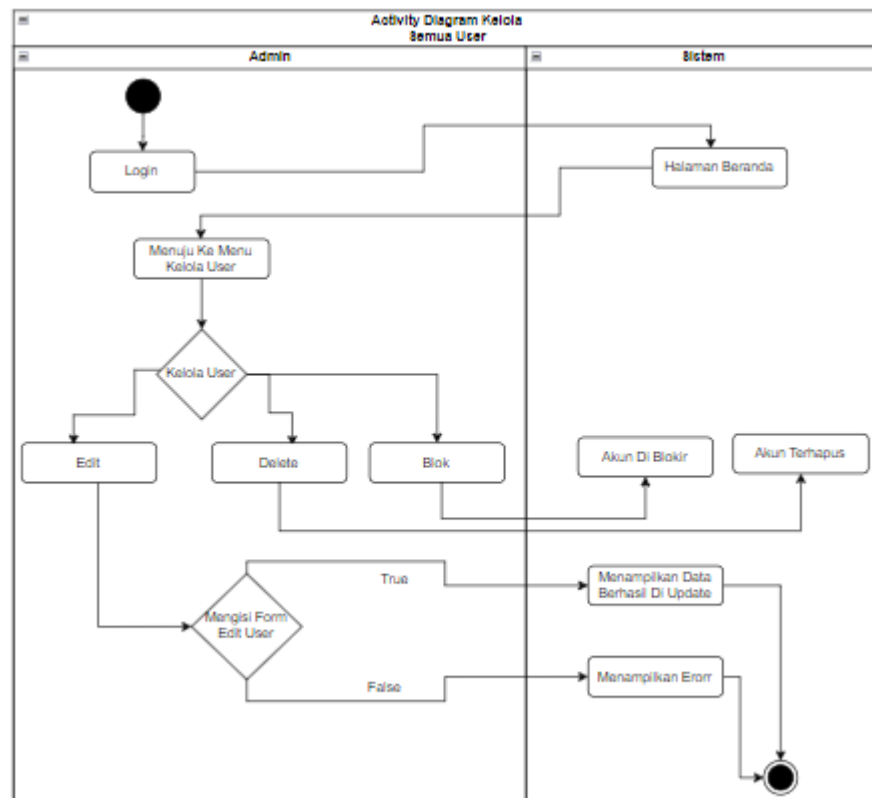
13. Activity Diagram Kelola Review



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 17
Activity Diagram Kelola Review

14. Activity Diagram Kelola Semua User



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 18

Activity Diagram Kelola Semua User

3.3. Rancangan Dokumen

Dalam merancang dokumen terdapat dua jenis rancangan dokumen, yaitu rancangan dokumen masukan dan rancangan dokumen keluaran.

1. Rancangan Dokumen Masukan (Input)

- a. Nama Dokumen : Data User

Fungsi : Untuk mengetahui data *user*
 Sumber : *User*
 Tujuan : Admin
 Jumlah : Satu Tampilan
Frekuensi : Setiap ada *user* baru
 Bentuk Dokumen : Lampiran A.1

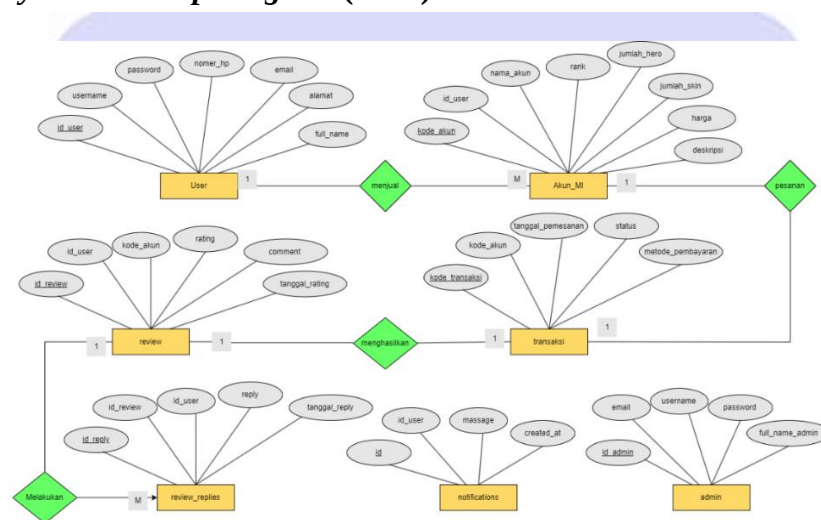
b. Nama Dokumen : Data *Akun game*
 Fungsi : Untuk mengetahui stok akun ml yang dijual
 Sumber : *User*
 Tujuan : Sistem
 Jumlah : Satu Tampilan
Frekuensi : Setiap ada yang mengupload nya
 Bentuk Dokumen : Lampiran A.2

2. Rancangan Dokumen Keluaran (*output*)

a. Nama Dokumen : Data Penerimaan Transaksi
 Fungsi : Untuk Bukti Transaksi Akun Ml
 Sumber : Sistem
 Tujuan : Users
 Jumlah : Satu Tampilan
Frekuensi : Setiap ada pesanan
 Bentuk Dokumen : Lampiran B.1
 b. Nama Dokumen : Data Stok Akun Dari Penyetor

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Stok Akun Perusahaan
 Sumber : Microsoft Exel
 Tujuan : Admin dan Owner
 Jumlah : Satu Tampilan
 Frekuensi : Setiap ada pesanan
 Bentuk Dokumen : Lampiran B.2

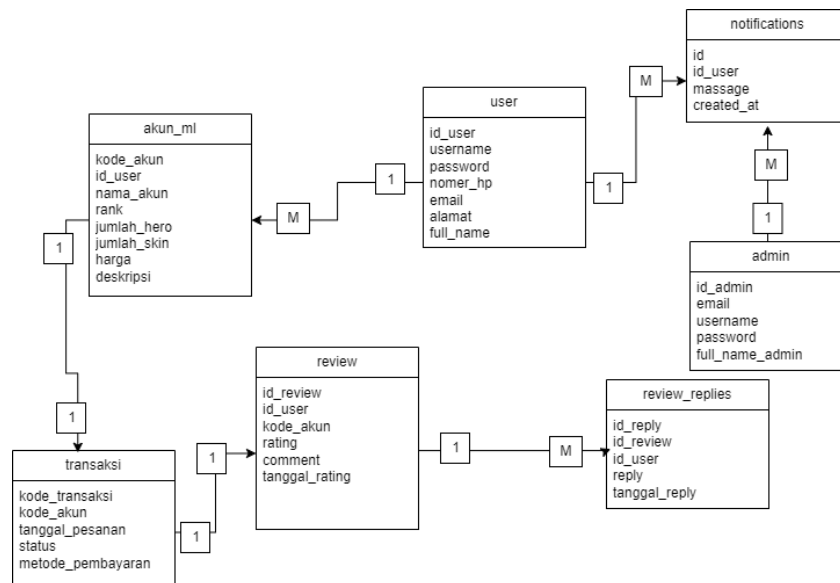
3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 19
 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.5. Logical Record Structure (LRS)



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 20
Logical Reocrd Structure (LRS)

3.6. Spesifikasi File

1. Spesifikasi *User*

Nama File : *User*

Akronim : *user*

Fungsi : Menyimpan data *user*

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 322

Kunci Field : *id_user*

Software : Mysql

Tabel III. 15
Spesifikasi User

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Id User	id_user	Varchar	7	Primary Key
2.	Username	username	Varchar	50	Unique
3.	Password	password	Varchar	50	Hashed Password
4.	Nomer Hp	Nomer_hp	Varchar	15	
5.	Email	email	Varchar	50	Unique
6.	Alamat	alamat	Varchar	100	
7.	Nama Lengkap	full_name	Varchar	50	

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

2. Spesifikasi Akun ML

Nama File : Akun ML (Mobile Legends)

Akronim : akun_ml

Fungsi : Menyimpan data akun ml

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang Record : 154

Kunci Field : kode_akun

Software : Mysql

Tabel III. 16
Spesifikasi Akun ML (Mobile Legends)

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Kode Akun	kode_akun	Varchar	5	Primary Key
2.	Id User	id_user	Varchar	7	Foreign Key
3.	Nama Akun	nama_akun	Varchar	50	
4.	Rank	rank	Varchar	30	
5.	Jumlah Hero	jumlah_hero	Int	5	

6.	Jumlah Skin	jumlah_skin	<i>Int</i>	5	
7.	Harga	harga	<i>Varchar</i>	50	
8.	Deskripsi	deskripsi	<i>Text</i>	-	

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

3. Spesifikasi Transaksi

Nama File : Transaksi

Akronim : transaksi

Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 74

Kunci Field : kode_transaksi

Software : Mysql

Tabel III. 17
Spesifikasi Transaksi

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Kode Transaksi	kode_transaksi	<i>Varchar</i>	7	<i>Primary Key</i>
2.	Kode Akun	kode_akun	<i>Varchar</i>	5	<i>Foreign Key</i>
3.	Tanggal Pesanan	tanggal_pesanan	<i>DateTime</i>	-	
4.	Status	status	<i>Enum</i>	10	'Pending', 'Completed', 'Cancelled'
5.	Metode Pembayaran	metode_pembayaran	<i>Varchar</i>	50	

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

4. Spesifikasi Review

Nama File : Review

Akronim : Review

Fungsi : Menyimpan data *Rating*

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 23

Kunci Field : *id_Review*

Software : Mysql

Tabel III. 18
Spesifikasi *Review*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Id <i>Review</i>	<i>id_Review</i>	<i>Varchar</i>	7	<i>Primary Key</i>
2.	Id User	<i>id_user</i>	<i>Varchar</i>	7	<i>Foreign Key</i>
3.	Kode Akun	<i>kode_akun</i>	<i>Varchar</i>	5	<i>Foreign Key</i>
4.	<i>Rating</i>	<i>Rating</i>	<i>Int</i>	2	1 sampai 5
5.	Comment	<i>comment</i>	<i>Text</i>	-	
6.	Tanggal <i>Rating</i>	<i>tanggal_Rating</i>	<i>DateTime</i>	-	

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

5. Spesifikasi Admin

Nama File : Admin

Akronim : admin

Fungsi : Menyimpan data admin

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 207

Kunci Field : *id_admin*

Software : Mysql

Tabel III. 19
Spesifikasi Transaksi

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Id Admin	id_admin	Varchar	7	Primary Key
2.	Email	email	Varchar	50	Unique
3.	Username	username	Varchar	50	Unique
4.	Password	password	Varchar	50	Hashed Password
5.	Nama Panjang	full_name-admin	Varchar	50	

6. Spesifikasi *Notifications*

Nama File : *Notifications*

Akronim : *Notifications*

Fungsi : Menyimpan data *Notifications*

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang Record : 207

Kunci Field : id

Software : Mysql

Tabel III. 20
Spesifikasi Notifications

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Id	id	Int	11	Primary Key
2.	Id_User	Id_user	Varchar	7	Unique
3.	Message	message	Varchar	255	
4.	Created_At	created_at	Timestamp		

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

7. Spesifikasi *Review_Replies*

Nama File : *Review_Replies*

Akronim : *Review_replies*

Fungsi : Menyimpan data respon *Review*

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 207

Kunci Field : *id_reply*

Software : Mysql

Tabel III. 21
Spesifikasi *Review_Replies*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Id Reply	id_reply	Int	11	Primary Key
2.	Id Review	Id_Review	Int	7	Unique
3.	Id User	Id_user	Varchar	7	Unique
4.	Reply	reply	Text		
5.	Tanggal Reply	Tanggal_reply	Date		

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

3.7. Pengkodean

Kode yang digunakan pada Sistem Informasi Penjualan *Akun game* ini berfungsi untuk memudahkan proses penginputan data ke dalam Software. Adapun beberapa Elemen Data yang dikodekan antara lain sebagai berikut :

1. Id User



U	X	X	Y	Y	Y	Y

Identitas

Role

No Urut

Contoh :

U	B	Y	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

U = Tetap (untuk menandakan User)

XX = Role (BY untuk *Buyer*, SL untuk *Seller*)

YYYY = Nomor Urut Pengguna

2. Kode Akun

A	Y	Y	Y	Y

Identitas

Urutan

Contoh :

A	0	0	0	1
---	---	---	---	---

Keterangan :

A = Tetap (untuk menandakan Akun)

YYYY = Nomor Urut Akun

3. Kode Transaksi

U	X	X	Y	Y	Y	Y

Identitas

Status

No Urut

Contoh :

T	C	P	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

T= Tetap (untuk menandakan Transaksi)

XX = Status (PD untuk Pending, CP untuk Completed, CN untuk Cancelled)

YYYY = Nomor Urut Transaksi

4. Id Review

R	X	X	Y	Y	Y	Y
---	---	---	---	---	---	---

Identitas

Rating

No Urut

Contoh :

R	0	5	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

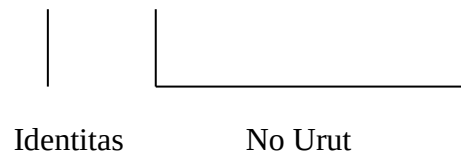
R = Tetap (untuk menandakan Review)

XX = Rating (01 hingga 05)

YYYY = Nomor Urut Ulasan

5. Id Admin

A	Y	Y	Y	Y
---	---	---	---	---



Contoh :

A	0	0	0	1
---	---	---	---	---

Keterangan :

A = Tetap (untuk menandakan Admin)

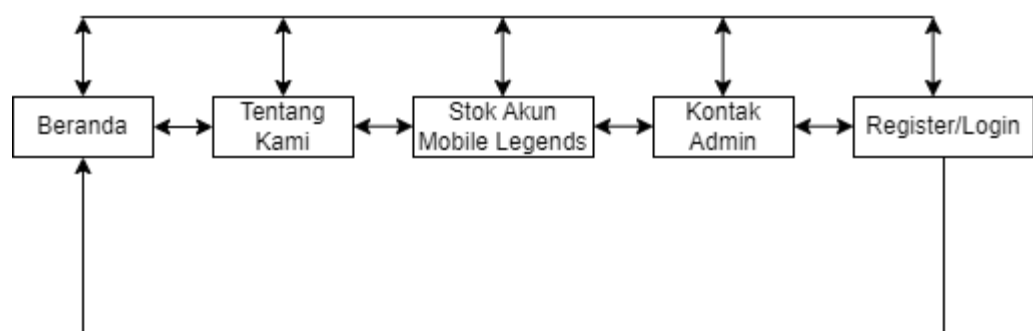
YYYY = Nomor Urut Admin

3.8. Spesifikasi Program

Dalam hal ini spesifikasi program yang dimaksud ialah struktur navigasi tiap Tampilan yang mendefinisikan atau menentukan input, pemrosesan, dan output yang diperlukan pada sistem yang dibuat. Struktur navigasi pada Sistem Jual Beli Akun Mobile Legends adalah sebagai berikut :

3.8.1. Struktur Navigasi

1. Struktur Navigasi Tampilan Pengunjung

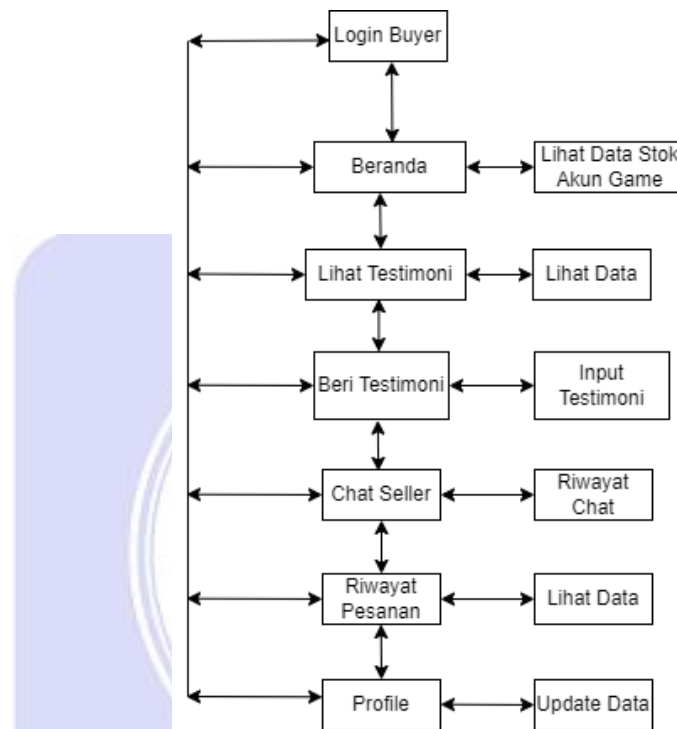


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 21
Struktur Navigasi Pengunjung

Pada Tampilan pengunjung menggunakan navigasi *Non linier* karena pada rangkaian beranda, tentang kami, stok akun mobile legends, kontak admin, register, *Login* bisa di buka dengan tidak berurutan.

2. Struktur Navigasi Tampilan *Buyer*

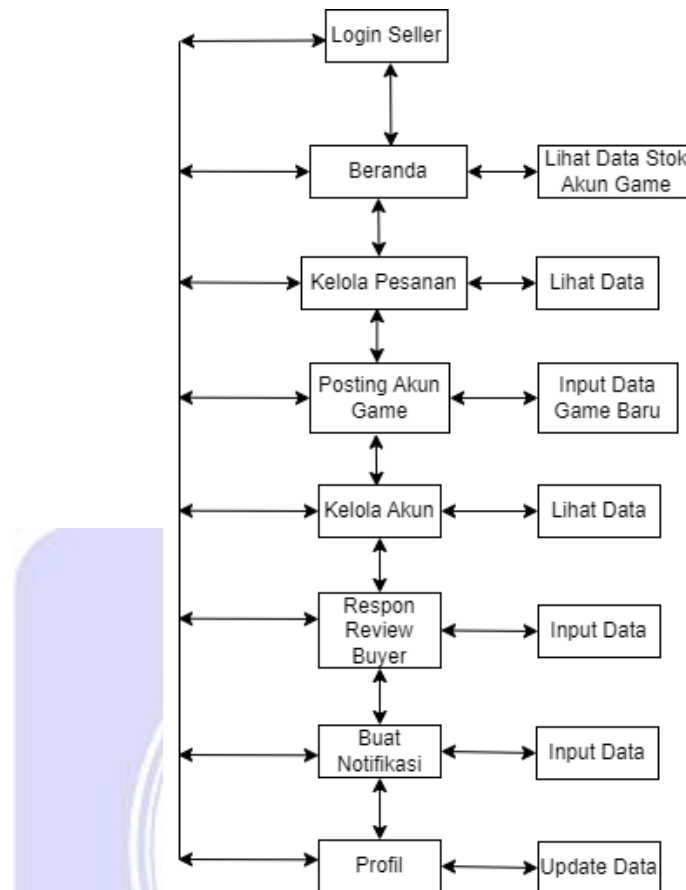


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 22
Struktur Navigasi *Buyer*

Pada Tampilan *buyer* menggunakan navigasi *Non linier* karena pada rangkaian beranda, lihat testimoni, beri testimoni, *Chat seller*, riwayat pesanan dan profil bisa di buka dengan tidak berurutan.

3. Struktur Navigasi Tampilan *Seller*

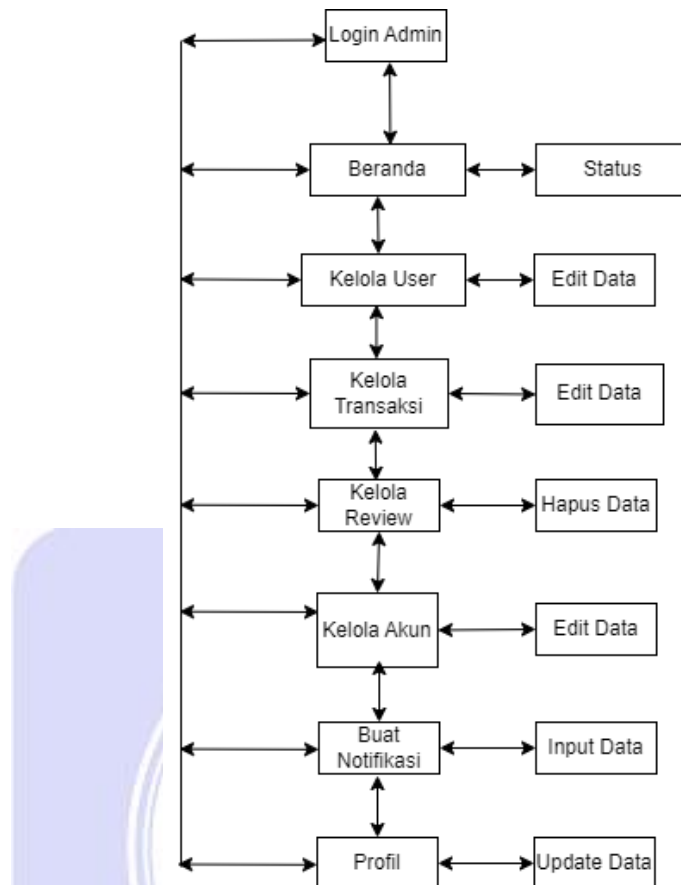


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 23
Struktur Navigasi Seller

Pada Tampilan *seller* menggunakan navigasi *Non linier* karena pada rangkaian beranda, kelola pesanan, posting *akun game*, kelola akun, respon rivew *buyer*, buat Notfikasi dan profil bisa di buka dengan tidak berurutan.

4. Struktur Navigasi Tampilan Admin



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 24
Struktur Navigasi Admin

Pada Tampilan admin menggunakan navigasi *Non linier* karena pada rangkaian beranda, kelola user, Kelola transaksi, kelola *Review*, kelola akun, buat Notifikasi dan profil bisa di buka dengan tidak berurutan.

3.9. Spesifikasi Sistem Komputer

Berikut adalah spesifikasi minimum *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk mengimplemantasikan sistem.

1. Spesifikasi Minimum *Hardware*

a. *Server*

- 1) CPU
 - a) *Processor* Celeron N4020 Dual Core 1.10 Ghz
 - b) RAM DDR3 2 GB
 - c) SSD 200 GB
- 2) *Mouse*
- 3) *Keyboard*
- 4) *Monitor*
- 5) Koneksi internet dengan kecepatan 3 Mbps

b. *Client*

- 1) CPU
 - a. *Precessor* Pentium 4
 - b. RAM DDR2 2 GB
 - c. Harddisk 100 GB
- 2) *Mouse*
- 3) *Keyboard*
- 4) *Monitor* resolusi 1024X768
- 5) Koneksi internet kecepatan 56 kbps

2. Spesifikasi Software

a. *Server*

- 1) Sistem Operasi : *Windows* 10
- 2) Software *bundle web server* yaitu komponen yang terdiri dari :
 - a) Software *Apache Server* v3

b) Software PHP Server v8

c) Software MySQL Server v15.1

d) Software *phpMyAdmin* v10

3) Software *web browser* : *Google Chrome* atau *Internet Explorer*

b. Client

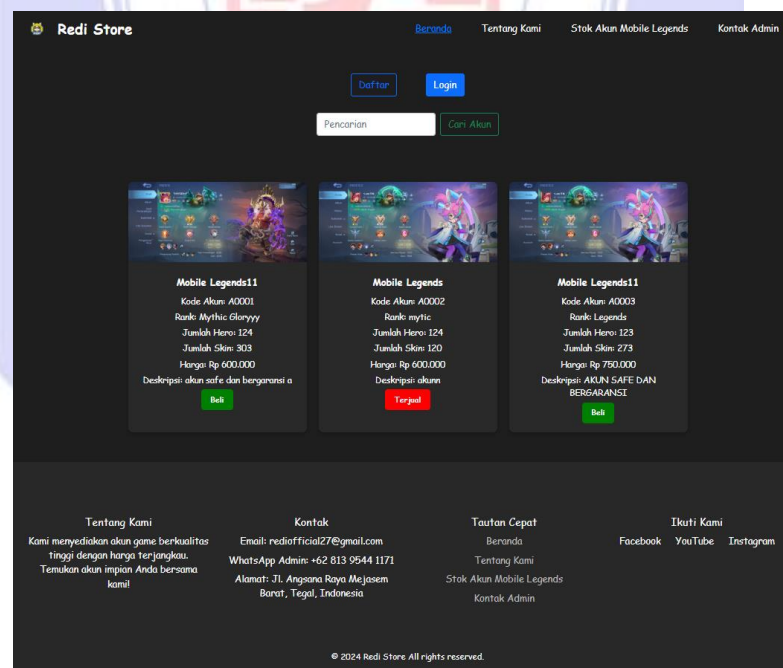
1) Sistem Operasi : *Windows 10*

2) *Web Browser* : *Google Chrome* atau *Microsoft Edge*

3.10. Implementasi

1. Tampilan Utama Pengunjung

Setiap pengunjung yang baru mengunjungi *Website* Redi Store akan di arahkan terlebih dahulu ke menu beranda ini.

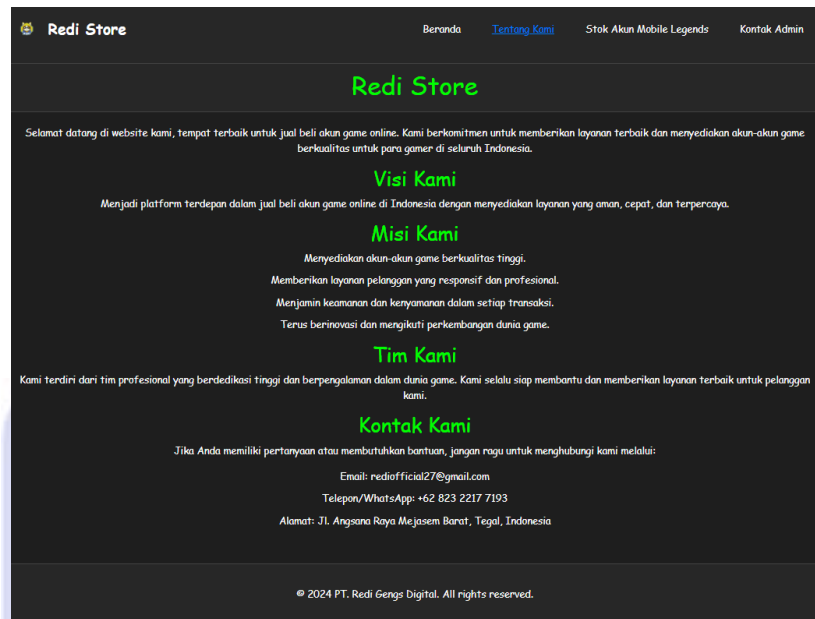


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 25
Tampilan Utama Pengunjung

2. Tampilan Tentang Kami

Setiap pengunjung baru dapat melihat ringkasan tentang isi *Website* Redi Store.

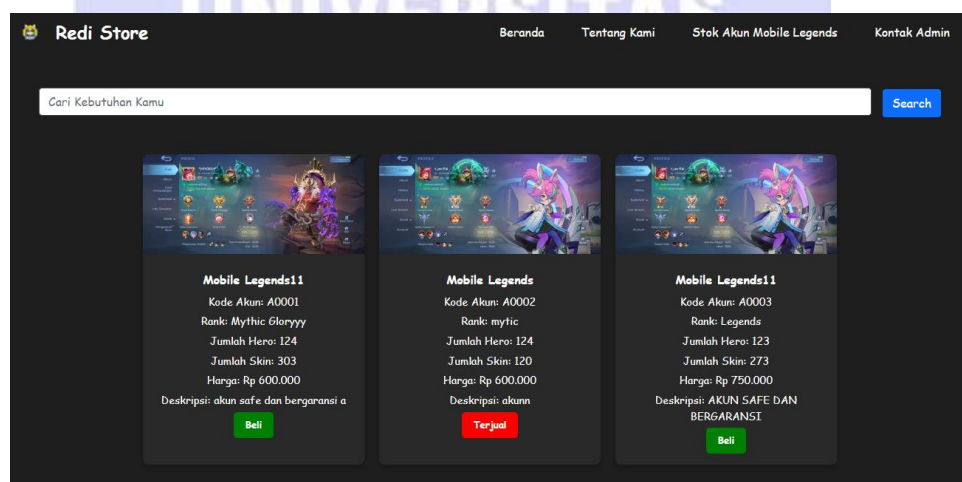


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 26
Tampilan Tentang Kami

3. Tampilan Stok Akun game

Setiap pengunjung baru dapat melihat semua stok *akun game* yang tersedia maupun sudah terjual.

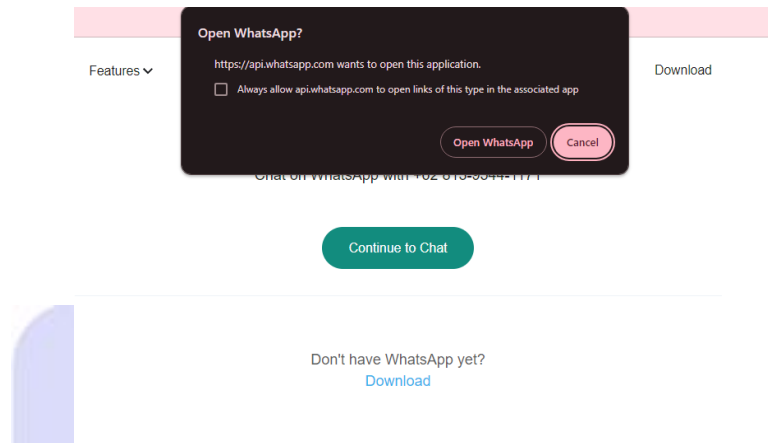


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 27
Tampilan Stok Akun game

4. Tampilan Kontak Admin

Untuk Tampilan ini akan di arahkan ke *whatsapp* admin langsung, jadi tampilan nya tidak ada.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 28
Tampilan Kontak Admin

5. Tampilan Registrasi

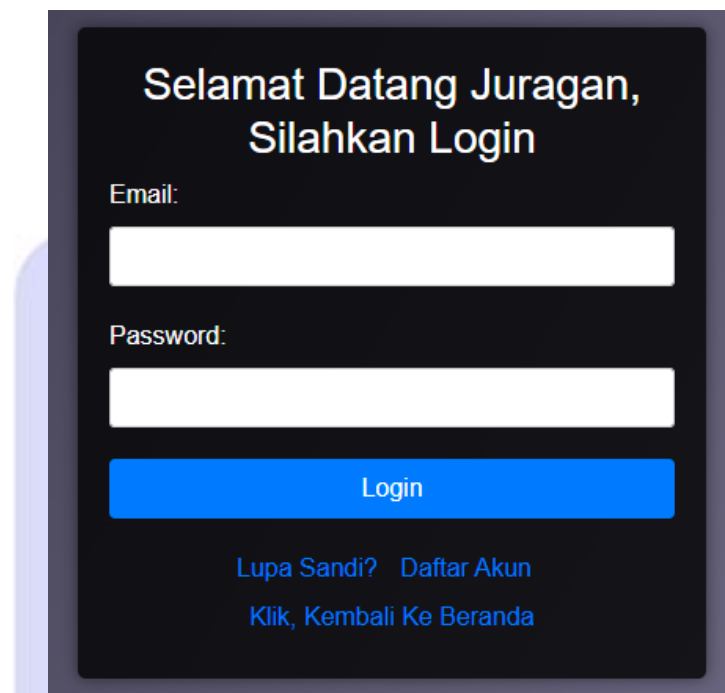
Untuk Tampilan registrasi user, jika pengguna baru ingin mendaftar akun untuk keperluan *Login*.

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III.
29 Tampilan Registrasi

6. Tampilan *Login*

Pada Tampilan ini, semua user seperti admin, *seller* dan *buyer* akan *Login* melalui menu Tampilan *Login* yang sama ini.



**Selamat Datang Juragan,
Silahkan Login**

Email:

Password:

Login

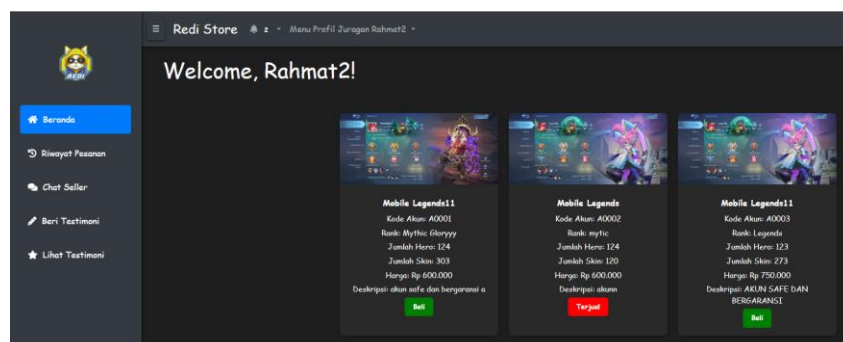
[Lupa Sandi?](#) [Daftar Akun](#)
[Klik, Kembali Ke Beranda](#)

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 30
Tampilan *Login*

7. Tampilan Beranda *Buyer*

Setelah *buyer Login*, maka menu yang pertama kali muncul adalah Tampilan ini.

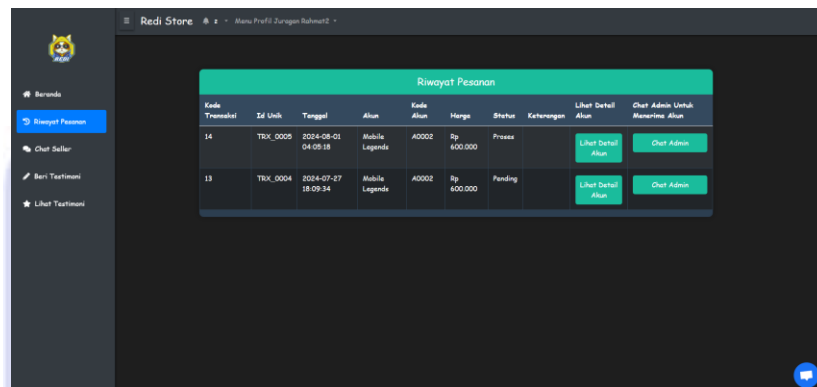


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 31
Tampilan Beranda *Buyer*

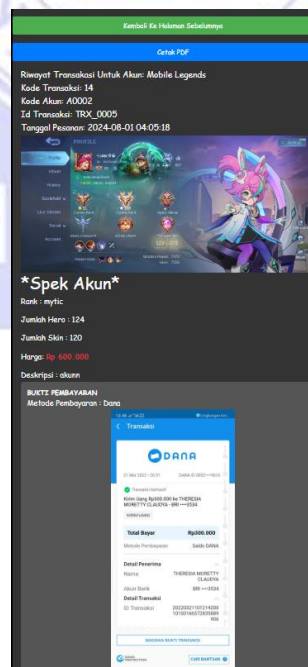
8. Tampilan Riwayat Pesanan

Di dalam Tampilan riwayat pesanan akan muncul pesanan jika ada pesannya, tetapi jika pesanan tidak ada maka tidak akan muncul data nya. Dan disini ada detail pesanan untuk melihat pesanan kita secara lengkap.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 32
Tampilan Riwayat Pesanan

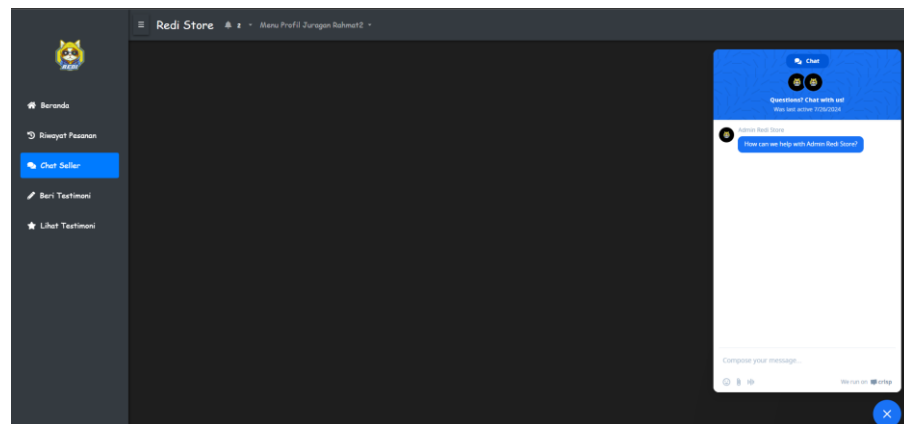


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 33
Detail Pesanan

9. Tampilan *Chat*

Di Tampilan ini, *buyer* dapat berkomunikasi langsung dengan *seller* untuk melakukan konfirmasi pesanan dan di pandu untuk mengakses akun yang telah di beli nya.

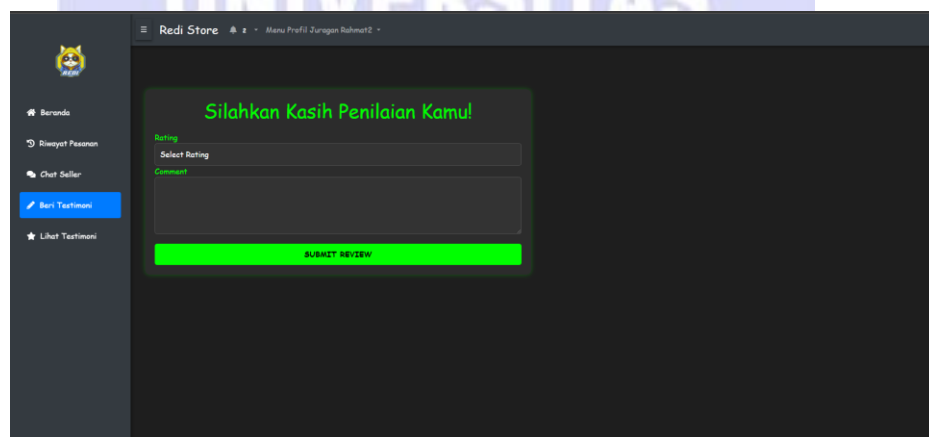


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 34
Tampilan *Chat*

10. Tampilan Memberi Testimoni

Disini *buyer* dapat memberikan komentar terhadap sistem dan layanan Redi Store. *Buyer* perlu memilih *Rating* Bintang dan isi komentar nya.

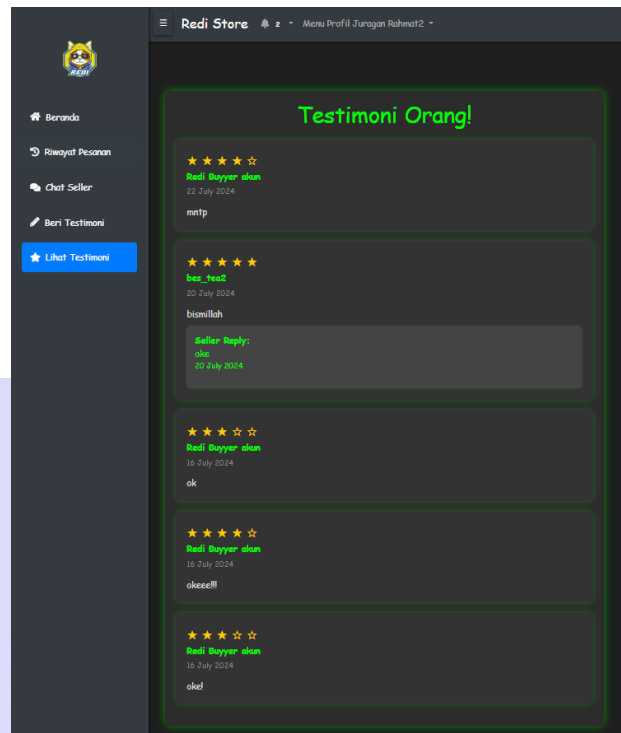


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 35
Tampilan Memberi Testimoni

11. Tampilan Melihat Isi Testimoni

Disini *buyer* bisa melihat semua masukan testimoni dari seluruh *users*.

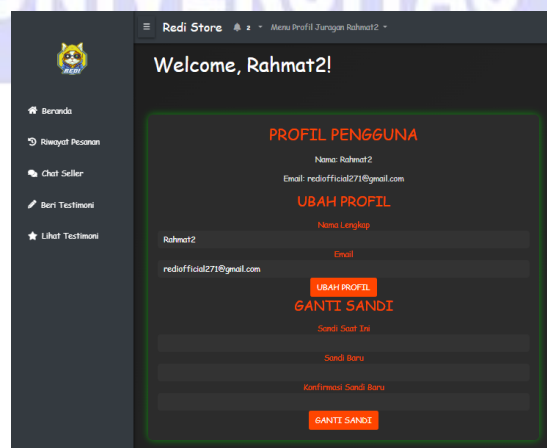


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 36
Tampilan Melihat Isi Testimoni

12. Tampilan Profil

Di Tampilan ini, *buyer* bisa mengupdate *email*, *password* dan nama mereka.

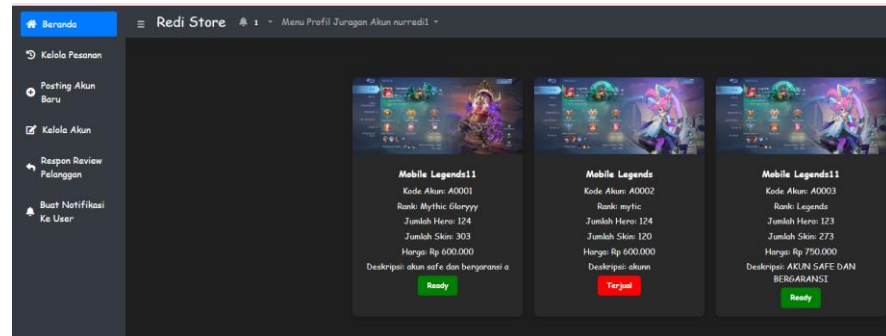


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 37
Tampilan Profil

13. Tampilan Beranda *Seller*

Disini dapat melihat semua data *akun game* yang tersedia atau terjual.

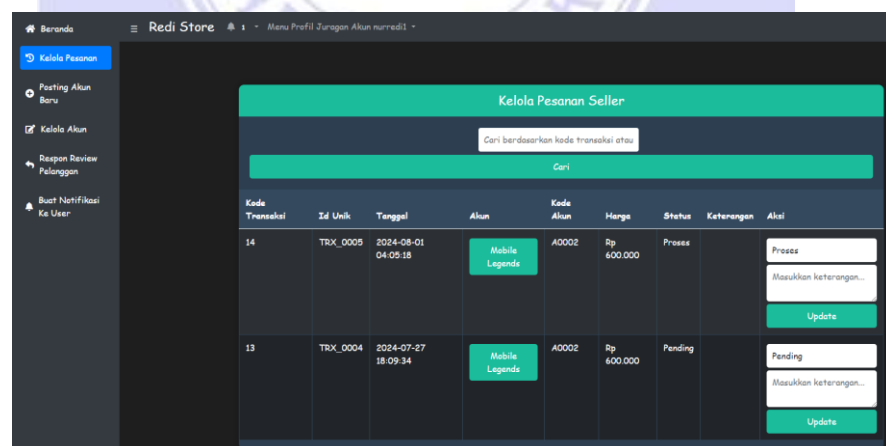


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 38
Tampilan Beranda *Seller*

14. Tampilan Kelola Pesanan

Untuk Tampilan kelola pesanan, disini *seller* bisa mengupdate status pesanan dan memberikan Keterangan untuk pesanan nya.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 39
Tampilan Kelola Pesanan

15. Tampilan Posting Akun Baru

Disini *seller* bisa menambahkan akun baru yang ingin di posting ke data akun.

The screenshot shows the 'Posting Akun Baru' form. The left sidebar contains navigation options: Beranda, Kelola Pemasaran, Posting Akun Baru (selected), Kelola Akun, Respon Review Pelanggan, and Buat Notifikasi Ke User. The main form area has the title 'Posting Akun Baru' and the following fields:

- Nama Akun: Text input field.
- Gambar 1 (thumbnail): Image upload button with 'No file chosen' text.
- Gambar 2: Image upload button with 'No file chosen' text.
- Gambar 3: Image upload button with 'No file chosen' text.
- Gambar 4: Image upload button with 'No file chosen' text.
- Rank: Dropdown menu.
- Jumlah Hero: Text input field.
- Jumlah Skin: Text input field.
- Harga: Text input field.
- Deskripsi: Text area.
- Submit: Orange button at the bottom.

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 40
Tampilan Posting Akun Baru

16. Tampilan Kelola Akun

Tampilan ini untuk mengelola semua data *akun game*.

The screenshot shows the 'Kelola Akun' table. The left sidebar is the same as in the previous image. The main table area has the title 'Kelola Akun' and a 'TAMBAH AKUN' button. The table contains the following data:

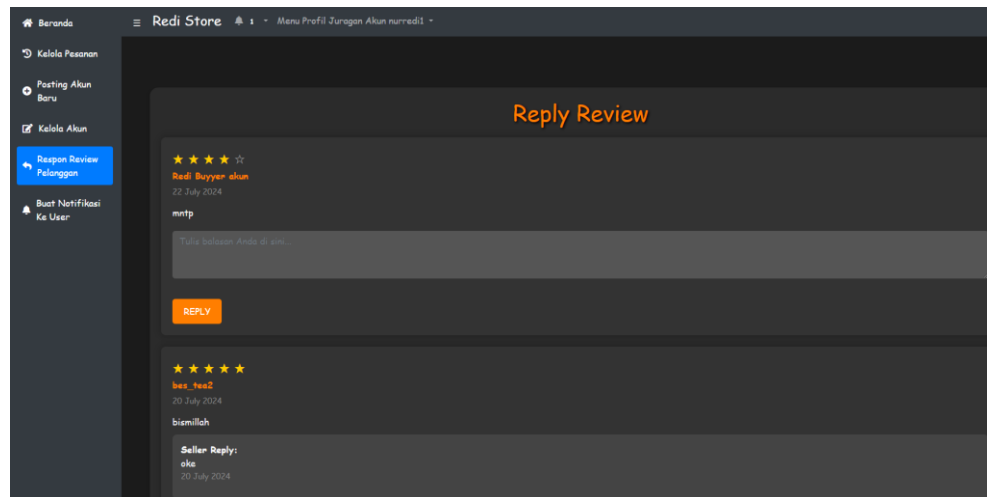
No	Kode Akun	Status	Nama Akun	Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4	Username	Rank	Jumlah Hero	Jumlah Skin	Harga	Deskripsi	Aksi
1	A0001	Pending	Mobile Legend11					Redi234	Mythic Gloryyyy	124	303	Rp. 600.000	akun safe dan bergaransi a	EDIT HAPUS
2	A0002	Proses	Mobile Legends					Seller	mytic	124	120	Rp. 600.000	akun	EDIT HAPUS
3	A0003	Pending	Mobile Legend11					Seller Redi	Legende	123	273	Rp. 750.000	AKUN SAFE DAN BERGARANSI	EDIT HAPUS

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 41
Tampilan Kelola Akun

17. Tampilan Respon Review Users

Disini *seller* bisa merespon keluhan atau komentar dari semua *user* yang menulis testimoni ke sistem.

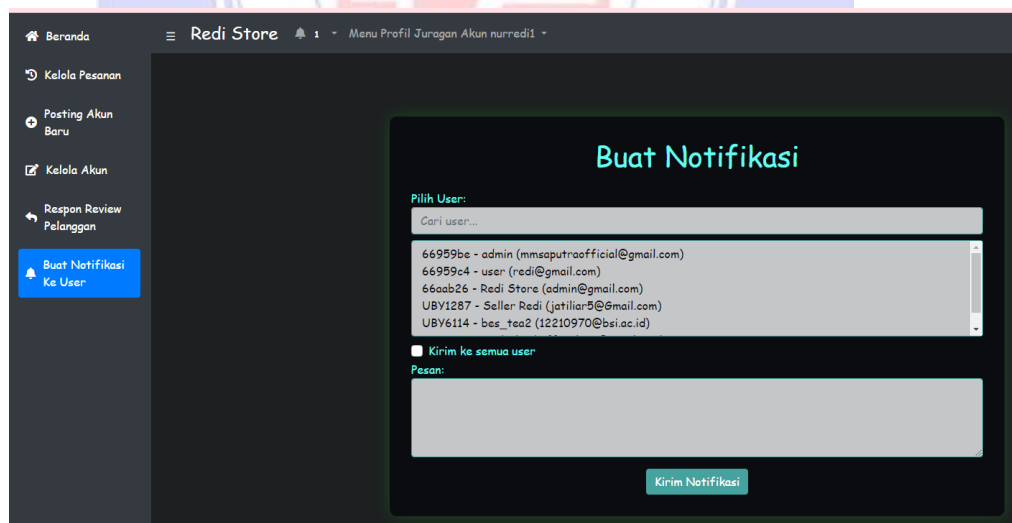


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 42
Tampilan Respon Review Users

18. Tampilan Membuat Notifikasi ke Users

Tampilan ini untuk membuat Notifikasi ke akun user yang ingin di tujukan atau semua user, tujuan nya untuk memberitahukan pesan umum.

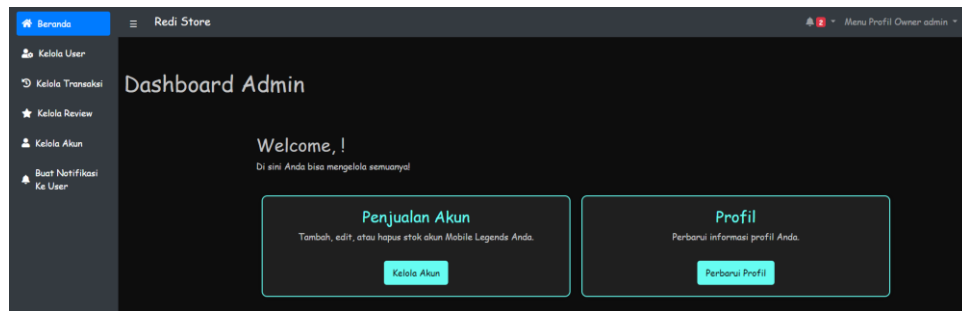


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 43
Tampilan Respon Review Users

19. Tampilan Beranda Admin

Ketika admin *Login* maka menu yang pertama kali muncul adalah menu beranda ini.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 44
Tampilan Beranda Admin

20. Tampilan Kelola User

Disini admin bisa mengelola semua *user*, termauk mengedit, delete atau meblokir akun *user* yang melanggar kebijakan.

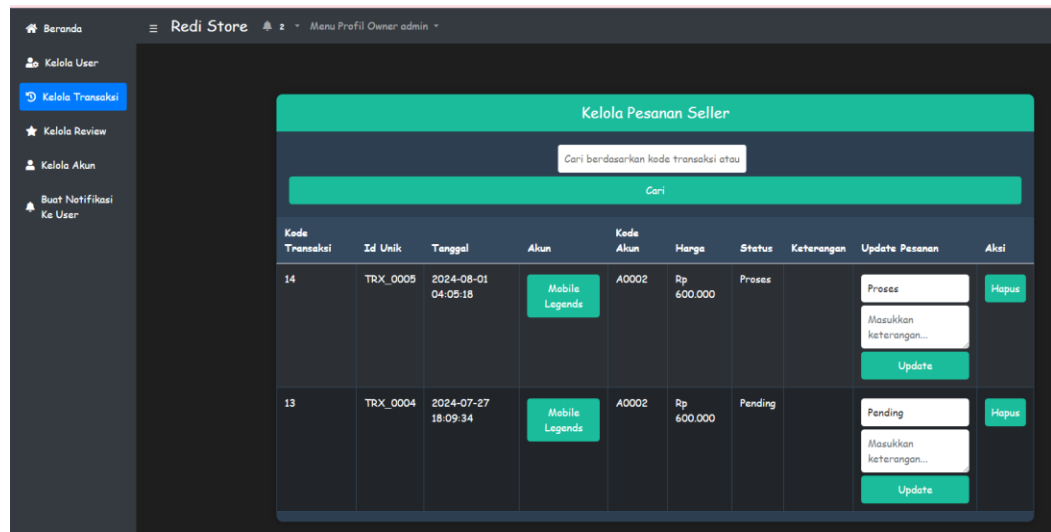


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 45
Tampilan Kelola User

21. Tampilan Kelola Transaksi

DiTampilan ini admin dapat melakukan update pesanan dan menghapus pesanan jika ada hal yang perlu di update.

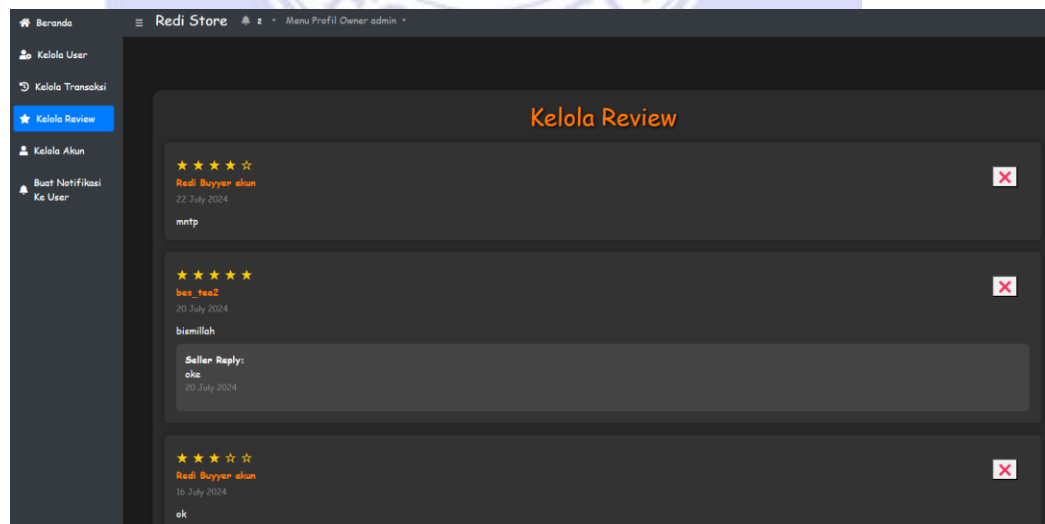


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 46
Tampilan Kelola Transaksi

22. Tampilan Review di Admin

DiTampilan ini admin dapat menghapus *Review* yang dianggap kurang, tatapi admin tidak bisa merespon *Review* nya, karena yang dapat merivew respon hanya *seller* karena tanggung jawab nya.

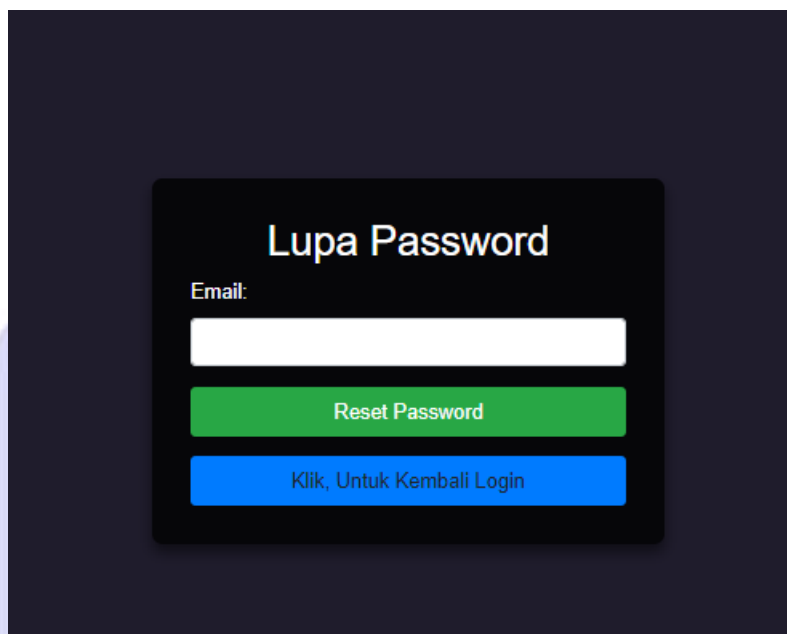


(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 47
Tampilan Review di Admin

23. Tampilan Lupa Password

DiTampilan ini *users* dapat mereset sandi nya, dan *link reset* sandi akan di kirim kan ke email *users*.



(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

Gambar III. 48
Tampilan Lupa Password

3.11. Pengujian Unit

Pengujian unit terhadap program yang di buat menggunakan metode *Black Box Testing* yang dilakukan oleh team pada tanggal 31 Juli 2024 sebagai berikut :

A. Pengujian Terhadap Form Register

Tabel III. 22
Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Register

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan salah satu Field <i>registrasi</i> lalu klik tombol <i>register</i>	Salah satu Field tidak ada	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Tidak memberikan	<i>Email :</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan	Sesuai	<i>Valid</i>

	format “@” pada Field email lalu klik tombol <i>register</i>	<i>buyer123gmail.com</i>	untuk menggunakan format “@”	harapan	
3	Mengisi Field password dan konfirmasi <i>password</i> dengan beda lalu klik tombol <i>register</i>	<i>Password : buyer123</i> <i>Konfirmasi Pasword : Buyer123</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan “Field Confirm <i>Password</i> tidak cocok dengan Field <i>Password</i> .”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik tombol <i>register</i>	Semua Field sesuai	Sistem menerima pendaftaran akun kita lalu di arahkan ke menu <i>Login</i>	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

B. Pengujian Terhadap Form *Login*

Tabel III. 23
Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan *Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua Field <i>Login</i> lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : (tidak ada)</i> <i>Password : (tidak ada)</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan Field email lalu klik tombol <i>Login</i> lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : (tidak ada)</i> <i>Password : Buyer123</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengosongkan Field password lalu klik tombol <i>Login</i> lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : (tidak ada)</i> <i>Password : Buyer123</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Mengisi <i>email</i> yang tidak ada di sistem lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : buyer12@gmail.com (salah)</i> <i>Password : Buyer123 (benar)</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan “Email tidak di temukan!”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5	Mengisi <i>password</i> yang tidak sesuai di sistem lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : buyer1@gmail.com (benar)</i> <i>Password : Buyer12345 (salah)</i>	Sistem menolak lalu muncul pesan “Password salah”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
6	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik tombol <i>Login</i>	<i>Email : buyer1@gmail.com (benar)</i> <i>Password : Buyer123 (benar)</i>	Sistem menerima <i>Login</i> berhasil dan akan muncul ke Tampilan beranda	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

C. Pengujian Terhadap Form Lupa Sandi

Tabel III. 24
Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Lupa Sandi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan Field <i>email</i> lalu klik tombol <i>reset password</i>	<i>Email</i> : (tidak ada)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengisi Field <i>email</i> salah lalu klik tombol <i>reset password</i>	<i>Email</i> : <i>buyer1gmail.com</i> (salah)	Sistem menolak lalu muncul pesan “ <i>Email</i> tidak ditemukan.”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengisi Field <i>email</i> dengan benar lalu klik tombol <i>reset password</i>	<i>Email</i> : <i>buyer123gmail.com</i> (benar)	Sistem menerima perintah nya lalu muncul pesan “Silakan periksa email Anda untuk petunjuk pengaturan ulang kata sandi”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

D. Pengujian Terhadap Form Pembayaran Akun game

Tabel III. 25
Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Pembayaran Akun game

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua Field lalu klik tombol konfirmasi pembayaran	Metode pembayaran : (tidak ada) Bukti transfer : (tidak ada)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan Field metode pembayaran lalu klik tombol konfirmasi pembayaran	Metode pembayaran : (tidak ada) Bukti transfer : bukti.jpg (benar)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field metode pembayaran tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengosongkan Field bukti transfer lalu klik tombol konfirmasi pembayaran	Metode pembayaran : <i>Qris</i> (benar) Bukti transfer : tidak ada (salah)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field bukti transfer tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik	Metode pembayaran : <i>Qris</i> (benar)	Sistem akan menerima perintah lalu muncul pesan	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	tombol konfirmasi pembayaran	Bukti transfer : bukti.jpg (salah)	“Bukti transfer berhasil diupload. Silakan tunggu konfirmasi.”		
--	------------------------------	------------------------------------	--	--	--

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

E. Pengujian Terhadap Form Pemberian *Rating*

Tabel III. 26

Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Pemberian *Rating*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua Field lalu klik tombol <i>submit Review</i>	<i>Rating</i> : (tidak ada) <i>Comment</i> : (tidak ada)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan Field <i>comment</i> lalu klik tombol <i>submit Review</i>	<i>Rating</i> : Bintang 5 (benar) <i>Comment</i> : (tidak ada)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field <i>comment</i> tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengosongkan Field <i>Rating</i> lalu klik tombol <i>submit Review</i>	<i>Rating</i> : (tidak ada) <i>Comment</i> : sangat nyaman (benar)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field <i>Rating</i> tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik tombol <i>submit Review</i>	<i>Rating</i> : Bintang 5 (benar) <i>Comment</i> : sangat nyaman (benar)	Sistem akan menerima perintah lalu muncul pesan “Terima kasih atas penilaian kamu!”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

F. Pengujian Terhadap Form Update Kata Sandi

Tabel III. 27

Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Update Kata Sandi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua Field lalu klik tombol ganti sandi	Sandi saat ini : (tidak ada) Sandi baru : (tidak ada) Konfirmasi sandi baru : (tidak ada)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan Field sandi saat ini lalu klik tombol ganti sandi	Sandi saat ini : (tidak ada) Sandi baru : Sandi123(benar) Konfirmasi sandi baru : Sandi123(benar)	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field sandi saat ini tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengosongkan Field konfirmasi sandi dan sandi	Sandi saat ini : Sandi123 (benar) Sandi baru : (tidak	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	baru lalu klik tombol ganti sandi	ada) Konfirmasi sandi baru : (tidak ada)	Field tersebut		
4	Salah memasukan Field sandi saat ini lalu klik tombol ganti sandi	Sandi saat ini : Sandi123 (salah) Sandi baru : Sandi123 (benar) Konfirmasi sandi baru : Sandi123 (benar)	Sistem menolak lalu muncul pesan "Sandi saat ini salah."	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5	Tidak sama memasukan Field konfirmasi sandi dan sandi baru lalu klik tombol ganti sandi	Sandi saat ini : Sandi123 (benar) Sandi baru : Sandi123456 (benar) Konfirmasi sandi baru : Sandi12345 (salah)	Sistem menolak lalu muncul pesan "Field Konfirmasi Sandi tidak cocok dengan Field Sandi Baru."	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
6	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik tombol ganti sandi	Sandi saat ini : Sandi123 (benar) Sandi baru : Sandi123456 (benar) Konfirmasi sandi baru : Sandi123456 (benar)	Sistem akan menerima perintah lalu muncul pesan "Sandi berhasil diubah."	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

G. Pengujian Terhadap Form Posting *akun game*

Tabel III. 28

Skema Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Posting *Akun game*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Skema Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua Field lalu klik tombol submit	Semua tidak ada	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan salah satu Field lalu klik tombol submit	Salah satu Field tidak ada	Sistem menolak lalu muncul pesan untuk mengisi Field tersebut	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Mengisi semua Field dengan benar lalu klik tombol submit	Semua Field di isi	Sistem akan menerima perintah lalu muncul pesan "Akun berhasil diposting."	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

(Sumber : Hasil penelitian, 2024)

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Sistem Informasi Penjualan *Akun game Online* (Redi Store), secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa :

1. Kesimpulan untuk Akomodasi Kebutuhan Gamer Software ialah penjualan akun game ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan para gamer agar bisa melakukan transaksi jual beli akun dengan lebih aman dan terpercaya, sekaligus mengurangi risiko penipuan yang sering terjadi di platform non-formal. Aksesnya juga mudah karena sudah dihosting di URL redistore.my.id.
2. Kesimpulan untuk Desain UI/UX yang Intuitif ialah tampilan dan navigasi Redi Store dirancang dengan sangat intuitif dan mudah dipahami, sehingga pengguna bisa dengan cepat menemukan akun game yang mereka butuhkan. Ini juga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan.
3. Kesimpulan untuk Kebutuhan Pengguna ialah berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan tiga tipe pengguna utama, yaitu admin, penjual (seller), dan pembeli (buyer), dengan total 25 kebutuhan fungsional yang sudah diidentifikasi dan diimplementasikan.
4. Kesimpulan untuk Pengujian Sistem ialah Pengujian sistem informasi penjualan akun game online ini menggunakan metode Black Box Testing. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem berfungsi sesuai harapan, memberikan output yang akurat, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

4.2. Saran

Dari Kesimpulan di atas terdapat beberapa saran agar *Website* yang di buat dapat memberikan pengalaman terbaik bagi semua penggunanya dan membantu agar Sistem Penjualan *Akun game Online* berbasis *web* ini bekerja secara maksimal diantaranya adalah :

1. Saran untuk pengguna, diharapkan untuk mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan saat menggunakan software ini.
2. Saran untuk programmer, pastikan tampilan antarmuka (UI) mudah dipahami dan digunakan. Desain yang bersih dan navigasi yang intuitif akan memudahkan pengguna menemukan fitur yang mereka butuhkan dengan cepat.
3. Saran untuk Keamanan Data, implementasikan fitur keamanan yang kuat, seperti enkripsi data, untuk melindungi informasi pribadi pengguna. Tambahkan juga verifikasi dua faktor (2FA) untuk meningkatkan keamanan akun.
4. Saran untuk Respons dan Performa Optimal, pastikan website memiliki waktu respons yang cepat dengan mengoptimalkan performa server dan kode. Gunakan teknik caching dan optimisasi gambar serta file untuk hasil yang maksimal.
5. Saran untuk Dukungan Pelanggan, sediakan layanan dukungan pelanggan yang responsif, seperti live chat atau sistem tiket, untuk membantu pengguna jika mereka mengalami masalah atau memiliki pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal TekNologi Terpadu*, 6(2), 79–88.
- Anugrah, D. (2022). Strategi Pembaharuan Hukum Transaksi Jual Beli Online Dengan Metode Pembayaran Cash On Delivery. *Logika : Jurnal Penelitian Universitas Kuningan*, 13(01), 85–93.
- apachefriends. (2024). apachefriends download. Apachefriends. [https : //www.apachefriends.org/download.html](https://www.apachefriends.org/download.html). Diakses 8 Mei 2024
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 19–25.
- codeigniter. (2024). codeigniter download. 2024 CodeIgniter Foundation. [https : //codeigniter.com/download](https://codeigniter.com/download)
- Ditjen Aptika Kominfo. (2022). IGDX 2022 Picu Daya Saing Pengembang Game Lokal. Aptika Kominfo. [https : //aptika.kominfo.go.id/2022/10/igdx-2022-picu-daya-saing-pengembang-game-lokal/](https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/igdx-2022-picu-daya-saing-pengembang-game-lokal/). Diakses 8 Mei 2024
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah TekNologi Dan Komputer*, 2(3), 535–544.
- Frisdayanti, A. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen. *Jurnal EkoNomi Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 60–69.
- Gunawan, S., Surniandari, A., & Rachmi, H. (2020). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Pengembangan Perangkat Lunak Kasir Event Multi UMKM. Universitas Bina Sarana Informatika, Bogor.
- M Fataha. (2022). SOFTWARE PENYEWAAN PERLENGKAPAN PENDAKIAN DENGAN MENGGUNAKAN TAILWIND CSS FRAMEWORK STUDI KASUS OUTDOOR NGOPI_AH YOGYA.
- Nurhayati, E., Tasikmalaya, U. S., & Yudiantini, R. S. (2020). Sejarah web service dalam perkembangan tekNologi informasi. *Proram Studi Informatika*.
- Nurseptaji, A., Arey, A., Andini, F., & Ramdhani, Y. (2021). Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, 1(2), 49–57
- .

php. (2024). PHP : Hypertext Preprocessor. Php.Net. [https : //www.php.net/](https://www.php.net/). Diakses 8 Mei 2024

Rehatalanit, Y. L. R. (2021). Peran e-commerce dalam pengembangan bisnis. *Jurnal TekNologi Industri*, 5.

Statista. (2024). Jumlah pengguna e-commerce di Indonesia pada tahun 2020 hingga 2029. Statista. [https : //www.statista.com/forecasts/251635/e-commerce-users-in-indonesia](https://www.statista.com/forecasts/251635/e-commerce-users-in-indonesia). Diakses 8 Mei 2024

Sudarso, A. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 1–14.

Sulistiati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun website toko online pempek nthree menggunakan PHP dan MYSQL. *JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3(1), 35–44.

Visual Studio Code. (2024). Visual studio code. Recuperado El Octubre De. Diakses 8 Mei 2024

Wahyuni, E. I., Gani, S. A., Aryanto, H., Siregar, A. K., & Aini, Q. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Tk Putiek Nanggroe Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 12210970
Nama Lengkap : Nur Redi
Tempat/ Tanggal Lahir : Tegal, 27 April 2004
Alamat lengkap : Jl. Angsana Raya RT. 04 RW. 04 No. 86,
Kelurahan Mejasem Barat Kecamatan
Kramat, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa
Tengah. Kode Pos 52181

II. Pendidikan

a. Formal

1. SD Negeri 01 Mejasem Barat, lulus tahun 2015
2. SMP Negeri 15 Tegal, lulus tahun 2018
3. SMK Negeri 3 Tegal, lulus tahun 2021

b. Tidak Formal

III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. Wakil Ketua Saka Bhayangkara Kota Tegal. tahun 2019 s.d. tahun 2020.
2. Conten Creator. Tahun 2020 – sekarang.



Tegal, 31 Juli 2024

Nur Redi



PT. REDI GENGS DIGITAL
Jl. Angsana Raya No 86 Mejasem Barat
WhatsApp. (0823) 22177103

Nomor : 0001/310724/II/2024
Perihal : Surat Keterangan Selesai Riset

SURAT KETERANGAN RISET

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Maulana Saputra
Jabatan : Manager
Perusahaan : PT. Redi Gengs Digital
No Ijin Berusaha : 1609230048442
NPWP : 12.744.967.6-501.000

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Redi
N I M : 12210970
Program Studi : Sistem Informasi Universitas Bina SaranaInformatika

Adalah benar telah melakukan Riset pada PT. Redi Gengs Digital terhitung sejak 01 Mei 2024 sampai dengan 1 Juni 2024, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 31 Juli 2024


Muhammad Maulana Saputra
Manager



DAFTAR HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

12210970_Nur Redi_Cek Plagiarisme

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.bsi.ac.id Internet Source	10%
2	123dok.com Internet Source	4%
3	vdokumen.com Internet Source	1%
4	www.coursehero.com Internet Source	1%
5	vdocuments.mx Internet Source	1%
6	journal.universitassuryadarma.ac.id Internet Source	<1%
7	ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1%
9	www.scribd.com Internet Source	<1%

LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Data User

Kelola User

Add User

Cari...

ID User	Username	Email	Full Name	Nomor HP	Alamat	Role	Aksi
66959be	admin	mmsaputraofficial@gmail.com	admin	084534232231	mejasem	Admin	EditDeleteBlock
66959c4	user	redi@gmail.com	nurredi	084534232231	mjm	User	EditDeleteBlock
66aab26	Redi Store	admin@gmail.com	Admin Redi Store	0874523123	Mejasem	Admin	EditDeleteBlock
UBV1287	Seller Redi	jatiliar5@gmail.com	nurredi1	084534232231	mejasem barat kramat	Seller	EditDeleteBlock
UBV6114	bes_tea2	12210970@bsi.ac.id	rey bay	0874523123	tegal	User	EditDeleteBlock
UBV8873	Riski	rediofficial271@gmail.com	Rahmat2	084534232231	mejasem barat 01	User	EditDeleteBlock

Lampiran A. 2 Data Akun game

Posting Akun Baru

 Nama Akun

 Gambar 1 (thumbnail)

Choose File

No file chosen

 Gambar 2

Choose File

No file chosen

 Gambar 3

Choose File

No file chosen

 Gambar 4

Choose File

No file chosen

 Rank

 Jumlah Hero

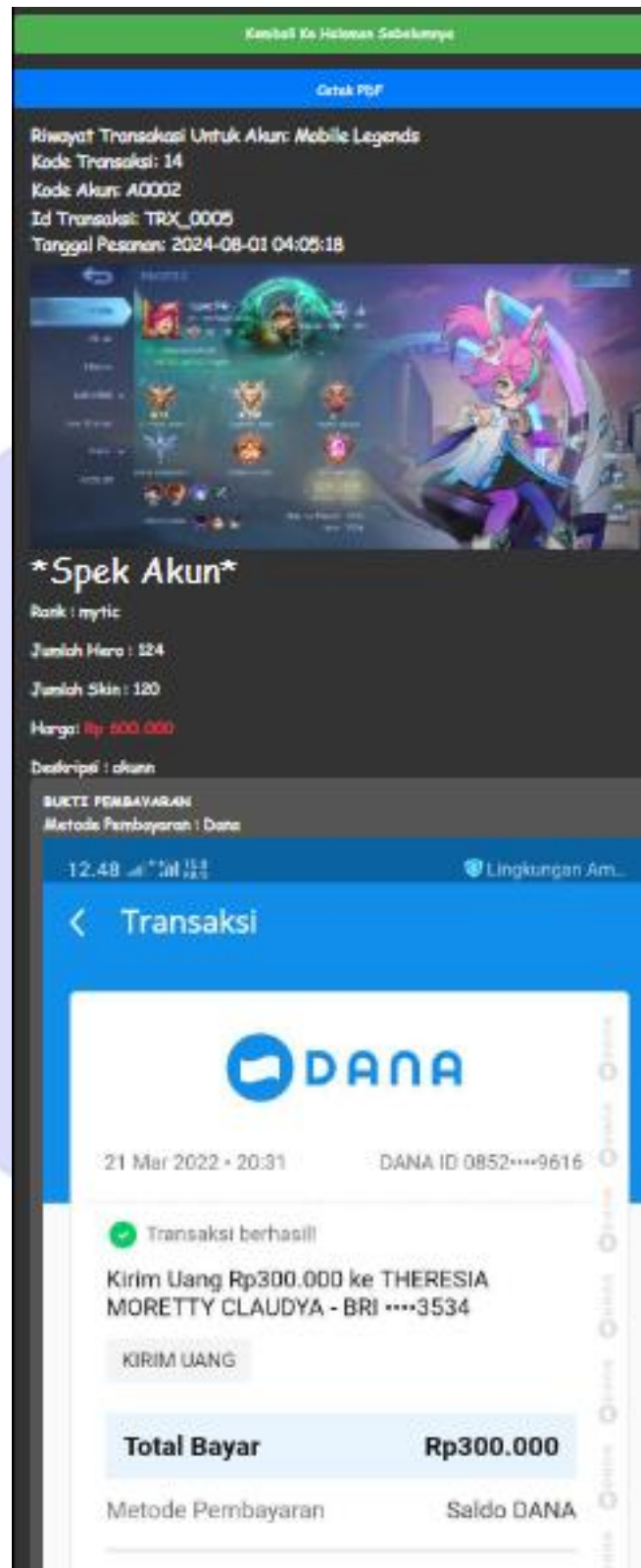
 Jumlah Skin

 \$ Harga

 Deskripsi

Submit

Lampiran B. 1 Data Penerimaan Transaksi



Lampiran B. 2 Data Penerimaan Akun Dari Penyetor

[illegible]