

# Aplikasi Pencegah Penipuan Jual Beli Akun Mobile Legends Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter

Oleh:

Agil Fajar Dwi Prasetyo,

Ade Eviyanti

Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2024



# Pendahuluan

Internet adalah sebuah elemen yang sangat fenomena dalam era masa kini. Internet juga memiliki jangkauan yang luas, tidak hanya sebatas pada fungsi berkomunikasi dan sebagai tempat berbagi informasi, tetapi juga telah merambah ke beragam aspek hiburan, termasuk di dalamnya bermain game.

Seiring dengan kemajuan teknologi smartphone dan internet yang terus berlanjut, produsen permainan berkompetisi untuk menciptakan permainan yang mampu menarik perhatian di tingkat global. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pengembangan permainan yang memiliki koneksi internet, yang sering disebut sebagai permainan daring atau game online

# Pendahuluan

Terdapat satu permainan daring yang mendapat popularitas signifikan, yaitu Mobile Legends. Game yang dapat diakses melalui smartphone dengan spesifikasi lebih rendah. Fitur pengendali virtual mempermudah para pemain dalam mengarahkan pergerakan karakter dalam lingkungan grafis yang menarik, semuanya sambil bermain bersama teman

Tidak hanya menjadi sumber hiburan semata, tetapi juga menjadi peluang untuk diperjual belikan demi keuntungan finansial, Harga game tersebut dapat bervariasi sesuai dengan preferensi individu. Meskipun beberapa harganya sangat tinggi, transaksi jual beli tetap sering terjadi. Kepraktisan dalam melakukan transaksi tanpa memerlukan produksi fisik mengarah pada kesepakatan antara penjual dan pembeli melalui platform pesan tanpa perlu pertemuan langsung

# Pendahuluan

Situasi tersebut dapat memicu timbulnya tindakan penipuan dalam proses perdagangan akun, Mobile Legends memiliki sebuah fitur yang dikenal sebagai "hackback," di mana penjual memiliki wewenang untuk mengambil kembali akun yang telah dibeli oleh pelanggan. Tentu saja, hal tersebut dapat berdampak sangat merugikan pada pelanggan yang terkena dampaknya

Jika hanya memblacklist social media penjual tentunya penjual dapat dengan mudah bergonta-ganti akun social media. Salah satu cara mengatasi hal tersebut yaitu memblacklist ID game dari akun tersebut, seperti yang kita tau ID game tidak bisa berganti atau bisa dibilang permanen, karena itulah yang membedakan akun satu dengan akun lainnya

# Pendahuluan

Maka memungkinkan adanya peluang untuk mengembangkan penelitian dalam bidang pencegahan penipuan jual beli akun Mobile Legend berbasis mobile. Karena pada penelitian sebelumnya belum ada pengembangan menggunakan framework flutter. maka penelitian berjudul “Aplikasi pencegah penipuan jual beli akun Mobile Legends menggunakan framework Flutter”. Menggunakan metode penelitian menggunakan waterfall. Diharapkan penelitian yang di lakukan mampu mengurangi tingkat penipuan pada jual beli akun Mobile Legends. Untuk Bahasa pemrograman yang dipakai adalah dart dengan memakai framework Flutter. Lalu menggunakan firebase untuk penyimpanan dan memakai API Mobile Legends untuk mengecek username dari sebuah ID yang telah diinput oleh pelapor

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah penipuan jual beli akun mobile legend ?
2. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis android untuk melakukan pencegahan penipuan ?
3. Bagaimana implementasi dan penggunaan aplikasi dalam pencegahan penipuan ?

# Metode

## Analysis

Semua persyaratan sistem yang layak untuk pengembangan diidentifikasi dan diarsipkan dalam fase analysis, kemudian terdokumentasi dalam bentuk dokumen spesifikasi kebutuhan. Fungsi dari analysis adalah untuk memiliki pemahaman yang jelas mengenai harapan dari perangkat lunak yang diproduksi.

## Design

Tahap desain melibatkan perencanaan aplikasi berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi dan direalisasikan. Langkah berikut membantu untuk lebih memahami bagaimana perangkat lunak diterapkan. Dalam proses perancangan, penulis mengadopsi perangkat lunak desain yang dikenal sebagai Figma. Figma adalah sebuah software yang memungkinkan penggunaanya untuk bekerja mendesain tampilan secara kolaboratif pada waktu yang realtime.

# Metode

## Implementation

Implementasi adalah rancangan program diubah menjadi kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah dipilih sebelumnya. Melibatkan dalam implementasi kode program yang sesuai dengan desain yang dirancang. Menggunakan kerangka kerja Flutter untuk membangun aplikasi berbasis Mobile, menggunakan bahasa pemrograman Dart.

## Testing

Setelah implementasi, perangkat lunak menjalani serangkaian uji coba untuk memverifikasi kesesuaian dengan persyaratan yang diharapkan. Integrasi seluruh unit yang telah dibuat selama tahap implementasi terjadi setelah dilakukannya uji coba individual pada setiap unit.

# Metode

## Deployment

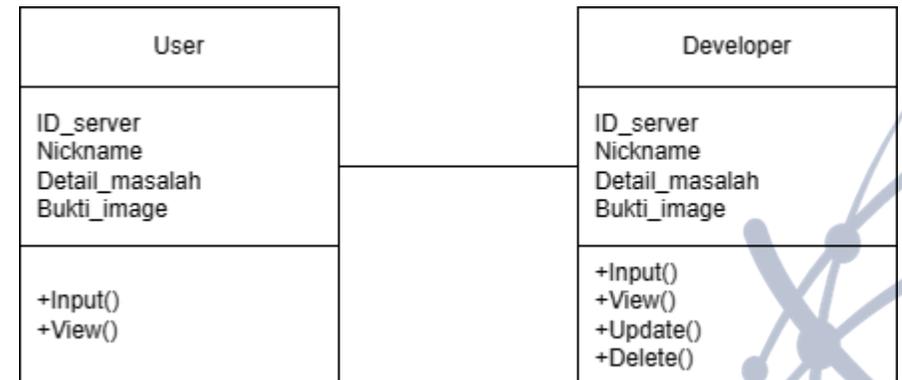
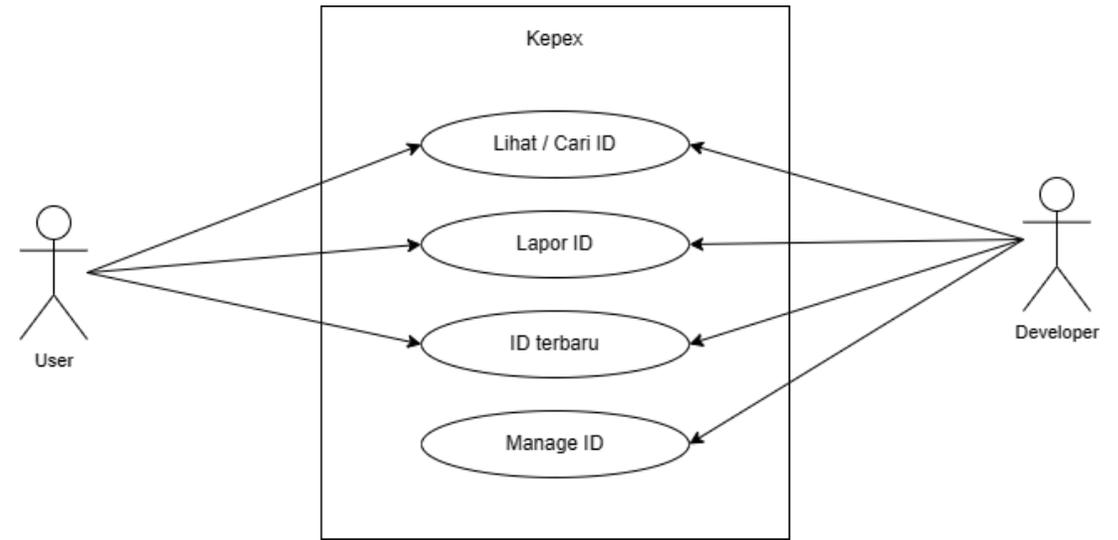
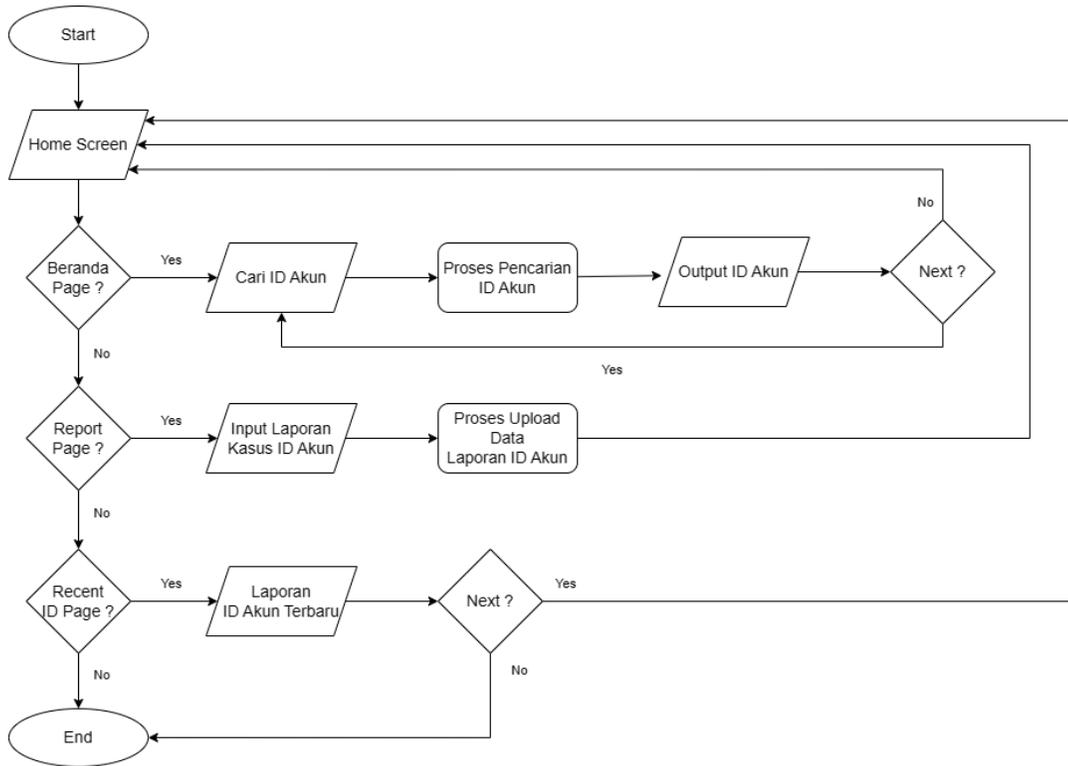
Setelah perangkat lunak dianggap siap, maka langkah selanjutnya adalah deployment. Deployment adalah langkah dalam pengembangan perangkat lunak di mana aplikasi atau sistem yang telah dikembangkan dipindahkan dari lingkungan pengembangan ke lingkungan produksi atau pengguna akhir. Melibatkan penyiapan dan konfigurasi sehingga pengguna dapat melihat dan menggunakan aplikasi sesuai dengan fungsinya. Pengguna kemudian dapat mencoba atau menggunakan aplikasi dengan mengunduh dan menginstalnya di perangkat smartphone.

## Maintenance

Tahap Maintenance mencakup fase akhir dari pengembangan sistem yang bertujuan untuk pemasangan dan pemeliharaan perangkat lunak telah selesai dilaksanakan [20]. Maintenance bertujuan untuk menjaga, memperbaiki, dan meningkatkan perangkat lunak setelah peluncuran. Melibatkan identifikasi dan perbaikan bug, pemeliharaan rutin, pengembangan lanjutan untuk fitur baru, manajemen perubahan, dukungan pengguna, pemantauan kinerja, serta optimisasi dan skalabilitas, dengan tujuan memastikan perangkat lunak tetap berfungsi optimal, sesuai kebutuhan pengguna, dan relevan dalam jangka panjang.

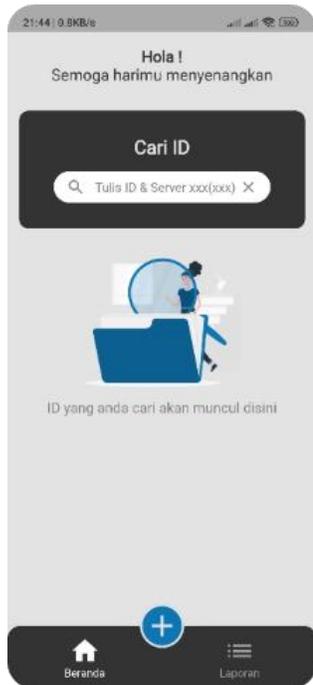
# Hasil

## Flowchart dan Use case Diagram



# Pembahasan

## Home Screen :



Home Screen



Home Screen  
ID ditemukan

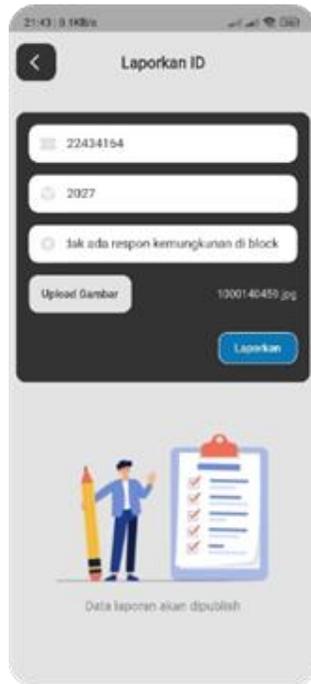


Home Screen  
ID tidak  
ditemukan

Di halaman utama atau home screen terdapat fitur dimana pengguna dapat melihat id/akun yang akan dibeli aman atau tidak. Dengan cara mengetik nomor id akun pada halaman search jika akun muncul/ditemukan berarti akun tidak aman, begitupun sebaliknya jika akun tidak ditemukan maka akan muncul icon akun tidak ditemukan dan kemungkinan akun yang akan dibeli aman

# Pembahasan

## Report Page :

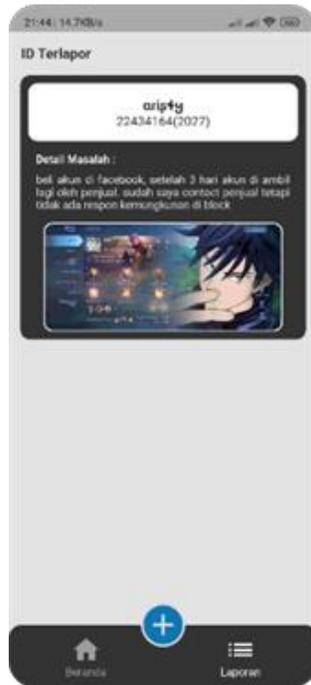


Report Page

Di halaman lapor atau report page adalah bagian yang digunakan user untuk melaporkan id/akun yang melakukan penipuan, sudah dilengkapi api cek id mobile legend jadi jika id akun ditemukan maka otomatis nickname akan muncul otomatis

# Pembahasan

Recent Page :



Recent Page

Di halaman terbaru atau recent page adalah halaman untuk menampilkan 3 data laporan terbaru dari para user, data yang di tampilkan yaitu hanya 3 data terbaru yang baru saja di upload

# Temuan Penting Penelitian

Dalam aplikasi ini, menggunakan 3 kombinasi fitur yang pertama firebase untuk menyimpan data, kedua menggunakan api check username mobile legend, dan yang ketiga menggunakan flutter untuk membuild aplikasinya. Dari 3 kombinasi diatas dapat didapatkan kemudahan penggunaan Dimana flutter sendiri menyediakan package untuk menggunakan firebase dan api https dengan mudah. Tidak hanya itu flutter juga dapat di build dalam 3 platform android, ios , dan website.

# Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat Pengembangan aplikasi pencegahan penipuan dalam jual beli akun Mobile Legends (kepex) menggunakan framework Flutter adalah untuk menciptakan solusi yang efektif dalam mengurangi resiko penipuan pada jual beli akun Mobile Legends

# Referensi

- [1] A. Rizkiyani and Prof. Dr. Ir. Dadang Gunawan, M.Eng., "Analisis Faktor Pendorong Loyalitas Pemain Game (Consumer Loyalty) Terhadap Mobile Games dengan Fokus Studi Mobile Legend," *J. Bisnis dan Manaj. West Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 01–17, 2023, doi: 10.58812/jbmws.v2i1.122.
- [2] F. F. Putra, A. Rozak, G. V. Perdana, and I. Maesharoh, "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University," *J. Polit. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 98–103, 2019, doi: 10.35706/jpi.v4i2.3236.
- [3] R. Kustiyani, "Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak," *J. Psikol. Terap.*, vol. 2, no. 1, p. 24, 2021, doi: 10.29103/jpt.v2i1.3627.
- [4] M. Zainudin, R. Bahari, and T. H. Nizar, "Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah ( Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah )," vol. 2, no. 1, pp. 1–17, 2022, [Online]. Available: [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=AKAD+JUAL+BELI+AKUN+GAME+ONLINE+MOBILE+LEGENDS+DALAM++PERSPEK TIF+HUKUM+EKONOMI+SYARIAH&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1671440994534&u=%23p%3D9IbXZdVDieUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=AKAD+JUAL+BELI+AKUN+GAME+ONLINE+MOBILE+LEGENDS+DALAM++PERSPEK TIF+HUKUM+EKONOMI+SYARIAH&btnG=#d=gs_qabs&t=1671440994534&u=%23p%3D9IbXZdVDieUJ)
- [5] E. Ubwarin, "Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling)," *Sasi*, vol. 23, no. 1, p. 73, 2017, doi: 10.47268/sasi.v23i1.161.
- [6] T. J. Mcconnell, B. Giorgio-Booher, M. Reneker, J. Bockover, and A. Page, "Manatee ID Card Game: Student activity to practice authentic science process skills," *Hoosier Sci. Teach.*, vol. 43, no. 1, 2020.
- [7] J. Handoko, K. Kevin, P. Paulus, and Z. Salsabila, "Sistem Deteksi Nomor Telepon dan Rekening Bank Terindikasi Penipuan Berbasis Aplikasi Android dan Web," *J. SIFO Mikroskil*, vol. 23, no. 2, pp. 183–196, 2022, doi: 10.55601/jsm.v23i2.913.
- [8] A. Suryadi, D. Darmawan, D. Rahadian, D. Wahyudin, and C. Riyana, "Pengembangan Aplikasi Sistem Database Virtual Community Digital Learning Nusantara (VCDLN) Menggunakan Model Waterfall Dan Pemrograman Terstruktur," *J. Petik*, vol. 8, no. 1, pp. 48–56, 2022, doi: 10.31980/jpetik.v8i1.1424.
- [9] R. G. Guntara and M. Yakub, "Pembangunan Aplikasi Know Your Customer Digital Untuk Mencegah Penipuan Pada Fintech Lending Memanfaatkan Api Clarifai Dan Blinkid Android Sdk," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–26, 2018, doi: 10.34010/komputa.v7i1.2532.
- [10] R. Siematauw Renaldy and M. A. Pakereng Ineke, "Aplikasi Arsip Surat Mobile Menggunakan FrameworkFlutter (Studi Kasus: PT. BPD Maluku, Malut)," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 204–216, 2023.

# Referensi

- [11] C. L. Rohmat, D. E. Putri, M. Martanto, and W. Prihartono, "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Waterfall Pada Dinas Lingkungan Hidup Kota Cirebon," *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 7, no. 2, pp. 186–195, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ITBI/article/view/2185>
- [12] R. S. Romadhon, R. D. Fitriawan, A. R. Fahriansyah, and T. Indriyani, "Pembuatan Website Catalog UMKM Nyuemilteros Menggunakan Metode Waterfall," vol. 1, no. 2, pp. 366–374, 2022, doi: 10.31284/p.semtik.2022-1.3115.
- [13] K. Wijaya and T. Wira Harjanti, "Quality Assurance Pada Sistem Erp Equip Modul Purchase Dan Inventory Di Pt. Hashmicro Solusi Indonesia," *J. Maklumatika*, vol. 8, no. 1, pp. 58–68, 2021.
- [14] K. N. Cahyo, Martini, and E. Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 45–53, 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- [15] A. P. Wardhanie and K. Lebdaningrum, "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo)," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 165–174, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- [16] B. Web, D. I. Posyandu, D. Karajan, J. Kota, and K. Karawang, "(1) 1) , 2)," vol. 8, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [17] B. L. Iverson and P. B. Dervan, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," pp. 7823–7830.
- [18] J. Firnando, B. Franko, S. Pratama Tanzil, N. Wilyanto, H. Christianto Tan, and E. M. Hartati Kom, "Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang," vol. 3, no. 1, p. 2023, 2022.
- [19] A. Aziz, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Keamanan Data Multimedia Message Service (MMS) Berbasis Android Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 4, no. 1, p. 58, 2021, doi: 10.32493/jtsi.v4i1.9074.
- [20] A. Rohman and R. P. Brilian, "Sistem Informasi Manajemen Tabungan Pada Bank Sampah Raflesia Menggunakan Metode Waterfall," *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Inform.)*, vol. 19, no. 3, pp. 192–204, 2023, doi: 10.26487/jbmi.v19i3.25061.

