

# PERANCANGAN SISTEM TOP UP GAME BERBASIS WEBSITE

Oleh:

Rahmad Kevin Kristanto,

Uce Indahyanti

Progam Studi Informatika

Fakultas Sains & Teknologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2023



# Pendahuluan

- Game sendiri tidak luput dari nama nya Top Up Voucher Game. Top Up ini mempunyai beberapa fungsi seperti membuka fitur premium, custome di dalam game dan item lainnya sesuai dengan game yang telah dipilih. Beberapa contoh game yang memerlukan Top up seperti Mobile Legend , PUBG, Free Fire, dan lain-lain. Aktifitas Top Up ini menjadikan para konsumen game membutuhkan jasa top up game untuk memenuhi kebutuhan mereka.
- Kejadian komplain saat top up terkadang juga bisa dilakukan apabila terjadi kendala saat proses top up game. Pada umumnya komplain ini akan dilakukan melalui pengisian form tiket pelaporan. Hal ini dianggap kurang efektif karena untuk membutuhkan balasan dari admin bisa membutuhkan waktu yang cukup lama. Zaman modern seperti saat ini yang sudah semakin canggih, untuk mengatasi permasalahan tersebut membutuhkan sebuah aplikasi top up game dengan tambahan fitur *live chat* yang bisa digunakan selama 1x24 jam. Aplikasi *live chat* telah menjadi daya tarik bagi para pengguna *smartphone*
- Penelitian sebelumnya menggunakan metode chat via E-Mail, bahasa Phyton, pembayaran Paypal dan desain sistem UML untuk memfasilitasi pihak *customer* agar dapat menyampaikan berbagai macam keluhan dan admin akan mengatasinya dengan mencocokkan email tersebut. Hasil pengujian menunjukkan sistem telah berjalan dengan baik dan sudah sesuai dengan harapan untuk keamanan transaksi pembelian, serta tidak ada penipuan antara penjual dan pembeli (Setiawan 2021). Penelitian selanjutnya menggunakan metode chat via *WhatsApp API*, bahasa VB.Net, ASP.Net dan desain sistem UML untuk membantu divisi kepegawaian dalam proses pengelolaan data karyawan, mempermudah pihak karyawan untuk mengajukan request, membangun komunikasi yang baik di dalam perusahaan dan dapat langsung berinteraksi dengan pihak terkait di perusahaan.
- Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah membuat sebuah aplikasi sistem informasi untuk top up game dengan menambahkan fitur *live chat* dan bersifat publik. Aplikasi ini nantinya akan berbentuk website. Penelitian ini akan menggunakan wordpress dan fitur *live chat* Tawk.To. Dari pembahasan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM TOP UP GAME BERBASIS WEBSITE”** diharapkan dapat mempermudah para pengguna game dalam bertransaksi

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan latar belakang, bahwa masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem *topup game* berbasis website?
2. Bagaimana menambahkan fitur *live chat* Tawk.To dalam sistem top up game berbasis website ?

# Metode

01

## Pengumpulan Data

Studi pustaka dilakukan melalui referensi dari penelitian terdahulu, jurnal, buku, dan lain-lain yang menyediakan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

02

## Preprocessing

Persiapan pembangunan system meliputi hardware dan software serta kelengkapan lain

03

## Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan SDLC

04

## Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah website telah bisa beroperasi dengan baik

# Hasil

## Implementasi Sistem

Implementasi system adalah penerapan sistem terhadap sistem yang direncanakan. Berikut tampilan dari sistem yang dirancang:

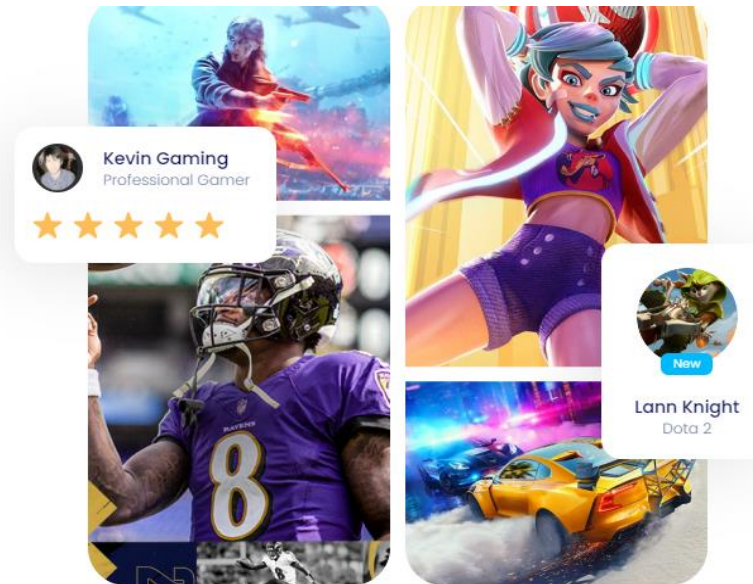
Halo gamers,

### Topup & Get a New Experience in Gaming

Kami menyediakan jutaan cara untuk membantu  
players menjadi pemenang sejati

[Get Started](#)

[Learn More](#)



# Hasil

## Halaman Tutorial

halaman petunjuk pengguna akan melihat cara penggunaan dari sistem tersebut sebelum memulai sistem, pengguna dapat melakukan start, top up dan melakukan transaksi. Fitur ini berguna agar pengguna dapat memahami sistem sebelum memulai bertransaksi

### It's Really That Easy to Win the Game



#### 1. Start

Pilih salah satu game yang ingin kamu top up



#### 2. Fill Up

Top up sesuai dengan nominal yang sudah tersedia



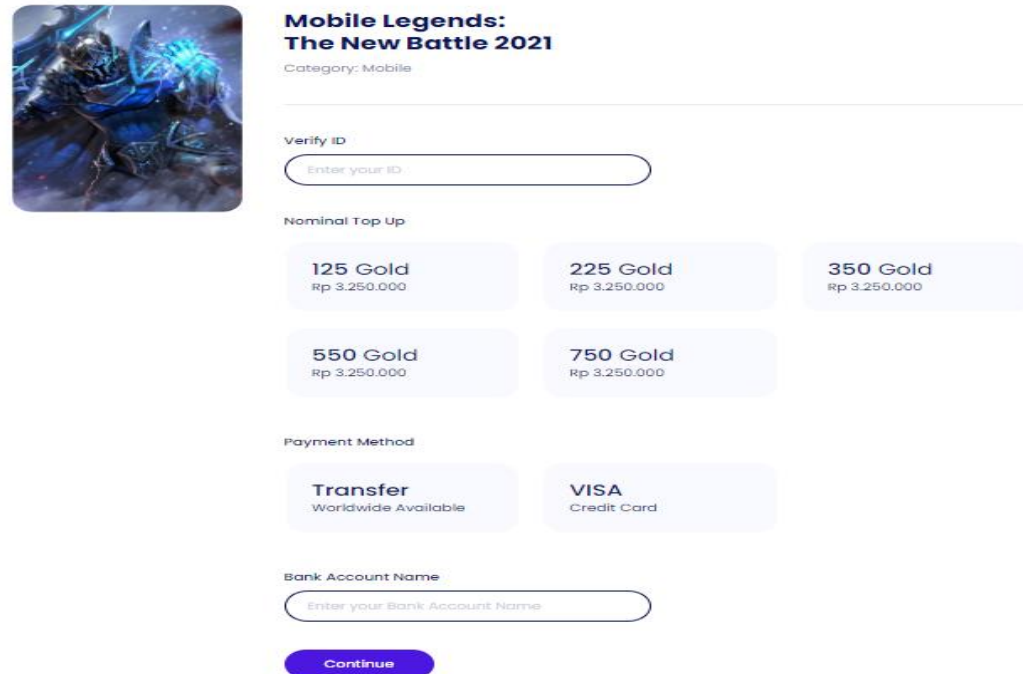
#### 3. Be a Winner

Siap digunakan untuk improve permainan kamu

# Hasil

## Tampilan Halaman Top Up

Berikut adalah tampilan halaman top up, halaman ini berfungsi untuk memilih berapa nominal diamond yang akan di top up ke game tersebut.



**Mobile Legends:  
The New Battle 2021**  
Category: Mobile

Verify ID  
Enter your ID

Nominal Top Up

125 Gold Rp 3.250.000	225 Gold Rp 3.250.000	350 Gold Rp 3.250.000
550 Gold Rp 3.250.000	750 Gold Rp 3.250.000	

Payment Method

Transfer Worldwide Available	VISA Credit Card
---------------------------------	---------------------

Bank Account Name  
Enter your Bank Account Name

Continue



# Kesimpulan

- Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis judul “Perancangan Sistem *Top Up* Game Berbasis Website”, didapatkan kesimpulan diantaranya:
- “Perancangan Sistem *Top Up* Game Berbasis Website” dapat melakukan top up game



# Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

## **a. Bagi Penulis**

1. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan stara satu (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan

## **b. Bagi Universitas**

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang telah diperoleh selama masa kuliah.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagi bahan evaluasi.

## **c. Bagi Pembaca**

1. Menambah wawasan pembaca mengenai SISTEM PEMBAYARAN TOP UP GAME BERBASIS WEBSITE

# Referensi

- Anggraeni, Elisabet Yunaeti, and Rita Irviani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. ed. Erang Risanto. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Bayu, Indra, Candra Gupta, and Heru Supriyono. 2014. "Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm)." *Jurnal Cendikia XVI*: 95–99. [http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3384%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3384/4/bab 2.pdf](http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3384%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3384/4/bab%202.pdf).
- Cendikia, J. 2020. "Pengembangan Aplikasi Employee Assistance Program Dengan Fitur Live Chat Menggunakan Whatsapp Api." *Jurnal Cendikia XVI*: 95–99. [http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3384%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3384/4/bab 2.pdf](http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3384%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3384/4/bab%202.pdf).
- Chaudhuri, Anil Bikas. 2005. *The Art of Programming Through Flowcharts and Algorithms*. Ed.1. New Delhi: Laxmi Publications.
- Fitur, Implementasi, Virtual Assistance, Pada Layanan, and Live Chat. 2020. "Implementasi Fitur Virtual Assistance Pada Layanan Live Chat Di PT Garena Indonesia." *Jurnal Visualika* 17(2): 40–44.
- Hambali, Muhammada, and M.Ak Suroto, S.Kom. 2018. "Sistem Informasi Top Up Saldo Pulsa Berbasis Android Dengan Java Dan Sqlite Di Outlet Rezky Cell." *8*(Desember).
- Jacqueline Biscobing. 2015. "(ERD) Entity Relationship Diagram." *Berbagidanberbisnis.Wordpress.Com*: 50. <https://berbagidanberbisnis.wordpress.com/2015/12/13/erd-entity-relationship-diagram/>.
- Kendall, Kenneth E., and Julie E. Kendall. 2014. *Systems Analys And Design*. Sembilan. Pearson.
- Noviansyah, Ahmad Ari, Habibah Nurfauziah, and Dora Bernadisman. 2019. "Aplikasi Server Penjualan Pulsa Berbasis SMS Gateway Pada PT. Eratel Media Distrindo." *Jurnal Visualika* 5(1): 1–11.
- Pradhitya, Titis, Divi Galih Prasetyo Putri, and Adri Priadana. 2017. "Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Dengan Fitur Top Up." *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)* 2(1): 53–61.
- Rahman, Su. 2019. *Buku Pintar Web Design Dan SEO Wordpress 5 Plus*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sandy, Teguh Arie, and Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Sari, Ani Oktarini, Ari Abdilah, and Sunarti. 2019. *Buku Web Programming*. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, Robby Nugroho. 2021. "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming." : 23.
- Siahaan, Clara Martha Yani, and Edy Rahman Syahputra. 2020. "Promosi Jasa Menjahit Berbasis Web Dengan Fitur Live Chat ( Studi Kasus Okta Tailor )." *JIKSTRA(Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Komputer Terapan)* 02(02): 56–65.
- Yoo, Sagjin. 2003. "Data Flow Diagrams." *Encyclopedia of Information Systems*: 455–68.

