

Web Based Game Top Up Payment System Design [Perancangan Sistem Pembayaran Top Up Game Berbasis Web]

Rahmad Kevin Kristanto²⁾, Uce Indahyanti ²⁾

¹⁾Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: uceindahyanti@umsida.id

Abstract. Games have two types, namely online and offline games. Offline games come from a game that does not use an internet connection when used. Meanwhile, online games use an internet connection and have additional features, namely that they can be used to socialize or interact with many people or fellow players. The game itself does not escape the name Top Up Voucher Game. This Top Up has several functions such as unlocking premium features, custom in-game and other items according to the game that has been selected. Some examples of games that require top ups are Mobile Legend, PUBG, Free Fire, and others. This Top Up activity makes game consumers need game top up services to meet their needs. Complaints when topping up sometimes can also be done if there are problems during the game top up process. In general, this complaint will be made through filling out a reporting ticket form. This is considered less effective because requiring a response from the admin can take quite a long time. The purpose of this thesis research is to create an information system application to top up games by adding a live chat feature and being public. This application will be in the form of a website. This research will use WordPress and the Tawk.To live chat feature. From the discussion of these problems, this study entitled "WEBSITE-BASED TOP UP GAME SYSTEM DESIGN" is expected to make it easier for game users to make transactions.

Keywords - Game, Top Up, Website, Wordpress

Abstrak Game mempunyai dua jenis yaitu game online dan offline. Game Offline berasal dari sebuah permainan yang pada saat digunakan tidak menggunakan koneksi internet. Sedangkan game online menggunakan koneksi internet dan memiliki tambahan fitur yaitu bisa digunakan untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang banyak atau sesama pemain. 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. 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.

Kata Kunci - Game, Top Up, Website, Wordpress

I. Pendahuluan

Game adalah perangkat lunak yang dirancang untuk penggunaan hiburan dan rekreasi [6]. Game bisa digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak menjadi membosankan. Game mempunyai dua jenis yaitu game online dan offline. Game Offline berasal dari sebuah permainan yang pada saat digunakan tidak menggunakan koneksi internet. Sedangkan game online menggunakan koneksi internet dan memiliki tambahan fitur yaitu bisa Digunakan untuk bersosialisasi dan bergaul dengan orang banyak dan sesama pemain.

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 Python, pembayaran Paypal dan desain sistem UML untuk memfasilitasi pihak *customer* agar dapat menyampaikan berbagai Jenis keluhan dan administrator akan mencocokkan dan memproses email. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem bekerja dengan baik dan memenuhi harapan untuk keamanan transaksi pembelian, dan tidak ada penipuan antara penjual dan pembeli.[3]. 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[12].

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[2]. 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[13].

Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang-orang yang membentuk suatu kesatuan yang bersama-sama dengan spesifikasi aturan yang sistematis dan terstruktur, melakukan fungsi untuk mencapai suatu tujuan.[7]. Suatu sistem memiliki beberapa karakteristik atau properti yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, antarmuka sistem, masukan sistem, keluaran sistem, operasi sistem, dan tujuan sistem. [5]

Website

Situs web adalah kumpulan halaman digital yang berisi informasi dalam bentuk teks[4], animasi, gambar, suara, video, atau kombinasi apa pun yang terhubung ke Internet dan tersedia bagi siapa saja yang memiliki koneksi Internet. telah menjadi [8].

WordPress

WordPress merupakan Software untuk membangun website berbasis online, disebut CMS[9]. CMS adalah singkatan dari Content Management System dan disebut Content Management System dalam bahasa Indonesia. CMS ini memungkinkan pembuat sistem untuk membuat website tanpa harus memahami bahasa pemrograman website.[10].

Game

Game merupakan perangkat lunak yang dibuat sebagai hiburan atau mengisi waktu luang [11]. Game bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar proses belajar tidak membosankan

Top Up

Top Up berasal dari Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai isi ulang. Isi ulang disini merupakan pengisian berupa item atau berbagai macam mata uang yang digunakan dalam *game* [15]. *Top Up* dilakukan agar memudahkan pemain untuk melanjutkan permainan ke level tertinggi [14]. Bukan hanya sekedar membantu dalam permainan, *top up* juga dapat mempercantik tampilan karakter yang digunakan sehingga akan berbeda dari pemain lainnya [1].

.

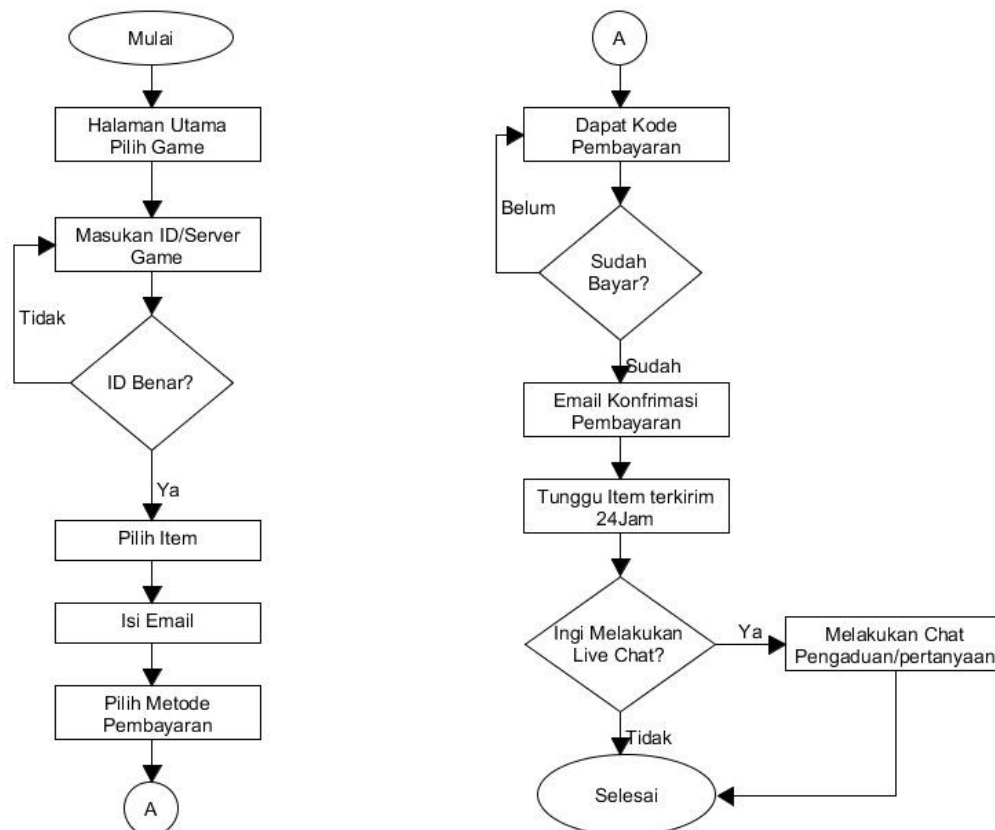
II. METODE

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di wilayah tersebut Pagerwojo, Buduran, Kabupaten Sidoarjo.

Flowchart

Pada penelitian ini perancangan sistem menggunakan flowchart, yaitu suatu alat yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah dan urutan kegiatan dalam suatu program..



Gambar 1 Flowchart

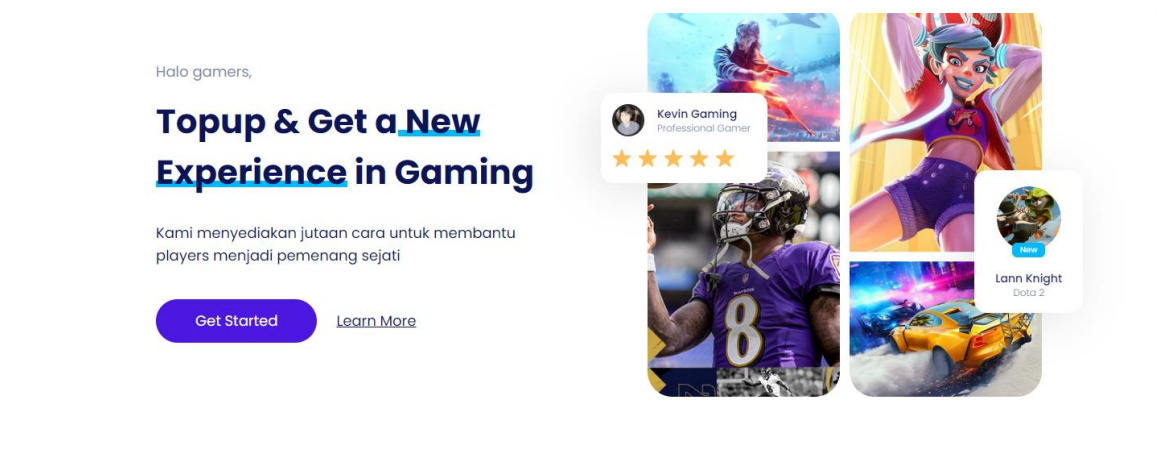
Langkah pertama dari aplikasi di atas dimulai saat pengguna membuka aplikasi. Pada langkah kedua pengguna akan memasukkan id game kemudian akan di validasi oleh sisistem apakah sudah benar?jika benar pengguna memilih item, isi email dan memilih metode pembayaran. Setelah pengguna memilih metode pembayaran pengguna akan mendptakan jode pembayaran. Jika diamond belum masuk melebihi 24 jam pengguna bisa menghubungi admin melalui fitur live chat

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

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

Halaman Utama

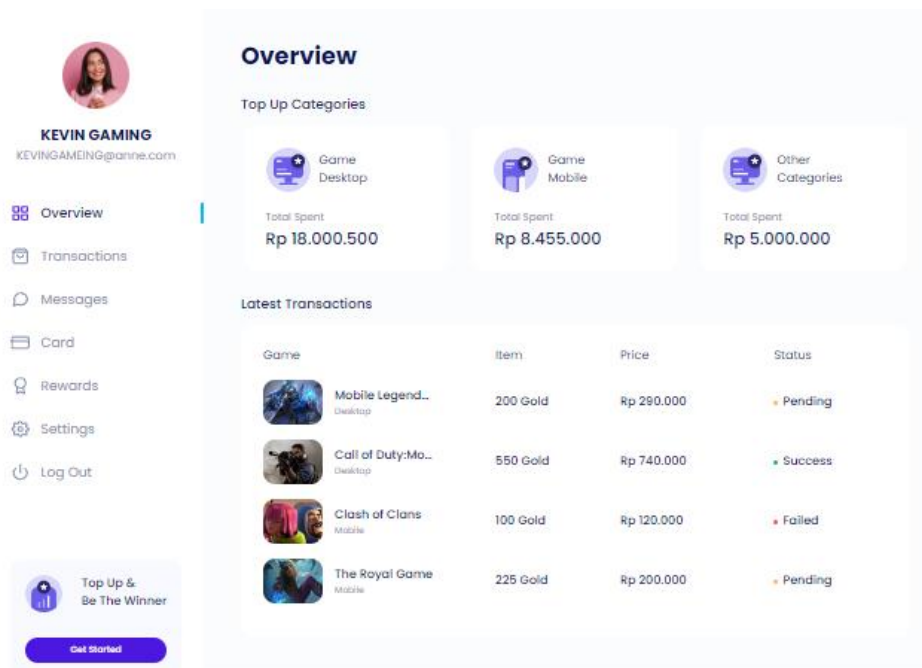


Gambar 2 Halaman Utama

Halaman Tutorial



Gambar 3 Halaman Tutorial



KEVIN GAMING
KEVINGAMEING@anne.com

- Overview
- Transactions
- Messages
- Card
- Rewards
- Settings
- Log Out

Top Up & Be The Winner
Get Started

Overview

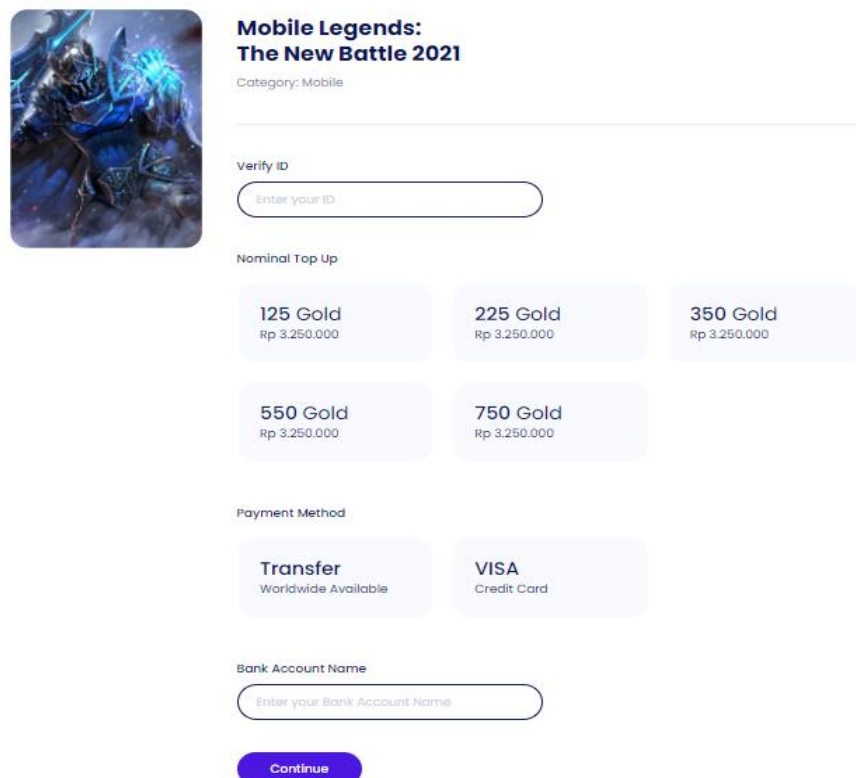
Top Up Categories

Category	Total Spent
Game Desktop	Rp 18.000.500
Game Mobile	Rp 8.455.000
Other Categories	Rp 5.000.000

Latest Transactions

Game	Item	Price	Status
Mobile Legend...	200 Gold	Rp 290.000	Pending
Call of Duty:Mo...	550 Gold	Rp 740.000	Success
Clash of Clans	100 Gold	Rp 120.000	Failed
The Royal Game	225 Gold	Rp 200.000	Pending

Gambar 4 Halaman Dashboard

Halaman Halaman *Top Up*


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

Gambar 5 Halaman *Top Up*

Gambar Halaman *Checkout*

Checkout

Waktunya meningkatkan cara bermain



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

Purchase Details

Your Game ID	kevin kristanto
Order ID	#GG001
Item	250 Diamonds
Price	Rp 42.280.500
Tax (10%)	Rp 4.228.000
Total	Rp 55.000.600

Payment Informations

Your Account Name	Masayoshi Angga Zero
Type	Worldwide Transfer
Bank Name	Mandiri
Bank Account Name	PT Store GG Indonesia
Bank Number	1800 - 9090 - 2021

☐ I have transferred the money

Gambar 6 Halaman *Checkout*

Gambar Halaman Riwayat Pembayaran



Shayna Anne
shayna@anne.com

- Overview
- Transactions**
- Messages
- Card
- Rewards
- Settings
- Log Out

My Transactions

You've spent

Rp 4.518.000.500

[All Tx](#)
[Success](#)
[Pending](#)
[Failed](#)

Latest Transactions

Game	Item	Price	Status	Action
Mobile Legend... Desktop	200 Gold	Rp 280.000	Pending	Details
Call of Duty:Mo... Desktop	550 Gold	Rp 740.000	Success	Details
Clash of Clans Mobile	100 Gold	Rp 120.000	Failed	Details
The Royal Game Mobile	225 Gold	Rp 200.000	Pending	Details

Gambar 7 Halaman Riwayat Transaksi

Hasil Pengujian

Pengujian pengguna atau user testing adalah pengujian aplikasi yang dilakukan langsung pada pengguna atau responden. Metode yang digunakan dalam evaluasi adalah metode kuantitatif. Pengguna menilai aplikasi berdasarkan survei media [9]. Responden menerima kuesioner setelah mencoba aplikasi. Ada 25 responden yang terdiri dari masyarakat sekitar

Tabel 1 Hasil Kuisisioner Responden

No	Pertanyaan	SB	B	C	K
1.	Apakah program ini berjalan dengan baik?	10	15		
2.	Apakah program ini mudah dimengerti ?	7	13	5	
3.	Di mana tombol digunakan Apakah aplikasi bekerja dengan baik?	9	10	6	
4.	Akankah program ini membantu Anda Melakukan <i>Top up game</i> ?	13	7	5	
5.	Apakah program ini memiliki layar Menarik ?	8	9	3	

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis judul “Perancangan Sistem *Top Up Game* Berbasis Website”, didapatkan kesimpulan diantaranya:

- A. “Perancangan Sistem Pembayaran *Top Up Game* Berbasis Website” dapat melakukan top up game.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini. Terimakasih kami sampaikan kepada :

- A. Rekan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

REFERENSI

- [1] Yoo, Sagjin. 2003. “Data Flow Diagrams.” Encyclopedia of Information Systems: 455–68.
- [2] Chaudhuri, Anil Bikas. 2005. The Art of Programming Through Flowcharts and Algorithms. Ed.1. New Delhi: Laxmi Publications.
- [3] Bayu, Indra, Candra Gupta, and Heru Supriyono. 2014. “Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm).”
- [4] Kendall, Kenneth E., and Julie E. Kendall. 2014. Systems Analysis And Design. Sembilan. Pearson.

- [5] Jacqueline Biscobing. 2015. "(ERD) Entity Relationship Diagram." Berbagidanberbisnis.Wordpress.Com: 50. <https://berbagidanberbisnis.wordpress.com/2015/12/13/erd-entity-relationship-diagram/>
- [6] Anggraeni, Elisabet Yunaeti, and Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. ed. Erang Risanto. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [7] Hambali, Muhammada, and M.Ak Suroto, S.Kom. 2018. "Sistem Informasi Top Up Saldo Pulsa Berbasis Android Dengan Java Dan Sqlite Di Outlet Rezkyl Cell." 8(Desember).
- [8] Noviansyah, Ahmad Arri, Habibah Nurfaiziah, and Dora Bernadisman. 2019. "Aplikasi Server Penjualan Pulsa Berbasis SMS Gateway Pada PT. Eratel Media Distrindo." Jurnal Visualika 5(1): 1–11.
- [9] Rahman, Su. 2019. Buku Pintar Web Design Dan SEO Wordpress 5 Plus. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [10] Sandy, Teguh Arie, and Wahyu Nur Hidayat. 2019. Game Mobile Learning. Ahlimedia Book.
- [11] Sari, Ani Oktarini, Ari Abdilah, and Sunarti. 2019. Buku Web Programming. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [12] Cendikia, J. 2020. "Pengembangan Aplikasi Employee Assistance Program Dengan Fitur Live Chat Menggunakan Whatsapp Api." Jurnal Cendikia XVI: 95–99.
- [13] Fitur, Implementasi, Virtual Assistance, Pada Layanan, and Live Chat. 2020. "Implementasi Fitur Virtual Assistance Pada Layanan Live Chat Di PT Garena Indonesia." 17(2): 40–44.
- [14] 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.
- [15] Setiawan, Robby Nugroho. 2021. "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming." : 23.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.