



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM VOUCHER GAME
ONLINE PADA INIGAME.COM**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Adrian Dimas Yodiansah

10110310072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

“Analisis dan Perancangan Sistem *Voucher Game Online* pada INIGAME.COM”

Oleh

Adrian Dimas Yodiansah

Telah diujikan hari Jumat, tanggal 7 Agustus 2015, Pukul 15.00 s.d. 17.00 dan

dinyatakan lulus dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

(Friska Natalia, Ph.D.)

(Marcelli Indriana, S.Kom., M.Sc.)

Dosen Pembimbing

(Johan Setiawan, S.Kom., M.M., M.B.A.)

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Sistem Informasi

(Wira Munggana, S.Si., M.Sc.)

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sendiri, bukan dari hasil plagiat karya ilmiah yang dibuat oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya, serta dicantumkan secara lengkap dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan dan penyimpangan dalam pelaksanaan skripsi ini maupun dalam penulisan dan penyusunan laporan skripsi, maka saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Juli 2015

(Adrian Dimas Yodiansah)

UMN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM VOUCHER GAME ONLINE PADA INIGAME.COM

ABSTRAK

Oleh: Adrian Dimas Yodiansah

Pertumbuhan Industri *game* Indonesia yang terus meningkat setiap tahunnya memberikan pengaruh terhadap ekosistem yang terdapat di dalamnya. Para pemain di Industri *game* seperti *publisher* dan *developer game* baik luar dan dalam negeri mulai semakin banyak masuk dan menerbitkan berbagai judul *game* baru setiap bulannya. Untuk mendukung prasarana para *gamers* dalam menggunakan fasilitas pembayaran game online, INIGAME sebuah portal media game Indonesia, sedang berekspansi memperluas layanan *service* ke bidang *online gate payment game* di Indonesia. Dengan adanya service *voucher game online* diharapkan INIGAME dapat memperbesar jumlah penjualan dari pihak perusahaan serta lebih memperluas penggunaan pembelian *voucher game online* via *online* oleh para *gamers*.

Keyword : project manager, problem solving

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang oleh karenanya membantu penulis dalam menyelesaikan dan menyusun laporan skripsi berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem *Voucher Game Online* pada INIGAME.COM”.

Penulisan skripsi ini juga dapat terbantu terselesaikan tanpa terlepas dari bantuan beberapa pihak. Melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Kak Yovita Agustina Surianto selaku *Program Manager* di Skystar Ventures yang atas dukungannya memberikan waktu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
- 2) Kak Geraldine Oetama selaku *Executive Director* di Skystar Ventures yang membantu dalam menyediakan fasilitas serta memperkenalkan penulis dengan para *professional*.
- 3) Keluarga, Orang tua khususnya Bapak, Ibu, Adik atas dukungan dan doa kepada penulis.
- 4) Semua pihak yang membantu memberikan dukungan penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tangerang, 3 Juli 2015

Adrian Dimas Yodiansah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Pengertian <i>Game</i>	6
2.2. Pengertian <i>Game Online</i>	6
2.3. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	7
2.4. Tipe Pembayaran <i>Game Online</i>	8
2.4.1. Pay Per Item.....	8

2.4.2. Pay Per Play	8
2.5. Pengertian <i>E-Commerce</i>	9
2.6. Pengertian Data	9
2.7. Pengertian Sistem.....	10
2.8. Pengertian Sistem Informasi	10
2.9. Pengertian <i>Database</i>	11
2.10. Pengertian MySQL.....	11
2.11. Pengertian Framework	12
2.12. System Development Life Cycle (SDLC)	12
2.13. Waterfall Process Model	12
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Gambaran Umum Perusahaan	13
3.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	14
3.3. Metodologi Penelitian	16
3.4. Kerangka Pemikiran	20
 BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
4.1. <i>Requirement Analysis</i>	21
4.1.1. <i>Flowchart</i>	21
4.1.2. <i>Context Diagram</i>	24
4.1.3. <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	26
4.1.4. Kamus Data.....	28
4.2. <i>System Design</i>	29
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	35
4.3. Implementation.....	36

4.3.1.	<i>Antar Muka Admin</i>	36
4.3.2.	<i>Antar Muka User</i>	54
4.4.	<i>System Requirements, Installations, Maintenance & UAT</i>	66
4.4.1.	<i>Requirements</i>	66
4.4.2.	<i>Installations</i>	66
4.4.3.	<i>Maintenance</i>	67
4.4.4.	<i>User Acceptance Testing</i>	68
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		72
DAFTAR LAMPIRAN.....		74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo INIGAME.COM	13
Gambar 3.2 Struktur Organisasi INIGAME.COM	14
Gambar 3.3 <i>Waterfall Diagram</i>	16
Gambar 3.4 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 4.1 <i>Flowchart Voucher</i>	21
Gambar 4.2 <i>Context Diagram Voucher</i>	24
Gambar 4.3 <i>Data Flow Diagram Nol</i>	26
Gambar 4.4 <i>Entity Relations Diagram Voucher</i>	29
Gambar 4.5 <i>Menu Add Admin</i>	36
Gambar 4.6 <i>Menu Display Admin</i>	37
Gambar 4.7 <i>Menu Add Bank</i>	38
Gambar 4.8 <i>Menu Display Bank</i>	39
Gambar 4.9 <i>Menu Add Publisher</i>	40
Gambar 4.10 <i>Menu Display Publisher</i>	41
Gambar 4.11 <i>Menu Payment Confirmations</i>	42
Gambar 4.12 <i>Menu Transasctions</i>	43
Gambar 4.13 <i>Menu Add Users</i>	44
Gambar 4.14 <i>Menu Display Users</i>	45
Gambar 4.15 <i>Menu Add Voucher Type</i>	46
Gambar 4.16 <i>Menu Add Voucher Code</i>	47
Gambar 4.17 <i>Menu Display Voucher Type</i>	48
Gambar 4.18 <i>Menu Display Voucher Code</i>	49
Gambar 4.19 <i>Menu Display Silder</i>	50
Gambar 4.20 <i>Menu Display Slider Upload</i>	51

Gambar 4.21 <i>Menu Display Contact List</i>	52
Gambar 4.22 <i>Menu Display Update Contact</i>	53
Gambar 4.23 Tampilan Halaman <i>Login</i>	54
Gambar 4.24 Tampilan Halaman <i>Register</i>	55
Gambar 4.25 Tampilan Halaman <i>Publisher</i>	56
Gambar 4.26 Tampilan Halaman <i>Voucher</i>	57
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembelian.....	58
Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Checkout/Transactions</i>	59
Gambar 4.29 Tampilan Halaman <i>My Accounts</i>	60
Gambar 4.30 Tampilan Halaman <i>Personal User</i>	61
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Pergantian <i>Password</i>	62
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	63
Gambar 4.33 Tampilan Halaman <i>slider</i> pada <i>homepage</i>	64
Gambar 4.34 Tampilan Halaman <i>contact</i> pada <i>website</i>	65



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Bank</i>	30
Tabel 4.2 <i>Payment</i>	30
Tabel 4.3 Transaksi.....	31
Tabel 4.4 <i>Publisher</i>	32
Tabel 4.5 <i>Voucher</i>	32
Tabel 4.6 <i>User</i>	33
Tabel 4.7 <i>Price</i>	33
Tabel 4.8 <i>Admin</i>	34
Tabel 4.9 <i>Homepage</i>	34
Tabel 4.10 <i>Contact</i>	35

