

**ANALISA DAN PERANCANGAN RATHENA DATABASE MANAGER  
BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Cahyadi Ramadhan Togihon**

**10.11.3849**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISA DAN PERANCANGAN RATHENA DATABASE MANAGER  
BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Cahyadi Ramadhan Togihon**

**10.11.3849**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PERANCANGAN RATHENA DATABASE MANAGER  
BERBASIS WEBSITE**

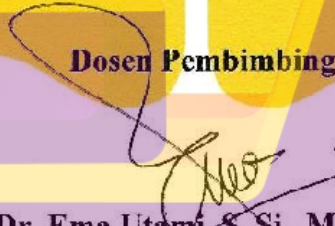
yang disusun oleh

**Cahyadi Ramadhan Togihon**

**10.11.3849**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Dr. Ema Utami, S. Si., M. Kom**  
**NIK. 190302037**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PERANCANGAN RATHENA DATABASE MANAGER  
BERBASIS WEBSITE**

yang disusun oleh

**Cahyadi Ramadhan Togihon**

**10.11.3849**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dr. Ema Utami, S. Si., M. Kom.**  
**NIK. 190302037**

**Heri Sismoro, M. Kom.**  
**NIK. 190302057**

**Hartatik, S. T., M. Cs.**  
**NIK. 190302232**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Agustus 2015



Cahyadi Ramadhan Togihon

NIM. 10.11.3849

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan bagi:

1. Orang tua tercinta Eko Gendroyanto dan Lora Tiurmina Sitompul yang selalu memberi dukungan secara material dan moral.
2. Adik tersayang Fiola Cahyaning Fauziah yang memberikan dukungan serta gangungan.
3. Tante Elvi Setiana aka Ma Uwa dan para '*Tulang*'.
4. Teman-teman seperjuangan dari kelas S1TI-04 dan 10-S1TI-E baik yang masih berjuang dan sudah mendahului.
5. Teman-teman senasib dari TKJ'10 SMK 3 N Yogyakarta yang ikut '*terdampar*' di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. (Semoga cepat menyusul bagi yang masih dalam perjalanan).
6. Aleos, Lighta, Jhake, semua staff rAthena, komunitas rAthena, dan para pengguna setia rAthena.
7. Teman-teman di '*lingkaran*' dalam, Bambang, Adnan, Septa, Giga, Hamdan, Gigih, dkk.
8. Seluruh perorangan dan pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu yang mendukung segala perjuangan.
9. Serta seluruh pembaca dari laporan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "ANALISA DAN PERANCANGAN RATHENA DATABASE MANAGER BERBASIS WEBSITE" dengan baik.

Laporan skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Srata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tidak sedikit hambatan yang dihadapi dalam penyusunan laporan dan pembuatan skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang melancarkan dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini. Terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dr. Ema Utami, S. Si., M. Kom. selaku pembimbing utama dari skripsi ini.
3. Semua pihak baik secara langsung dan maupun tidak yang telah melancarkan penyusunan laporan dan pembuatan program skripsi.

Penyusunan dan pembuatan skripsi ini masih ada beberapa kekurangan karena keterbatasan wawasan dan waktu. Segala bentuk kritik dan saran selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak, serta pengembangan lebih lanjut terhadap program dari skripsi ini untuk penyempurnaan juga sangat diharapkan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 11 Agustus 2015

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian .....	7
1.5. Manfaat Penelitian .....	7
1.6. Metodologi Penelitian .....	8
1.7. Sistematika Penulisan .....	9
1.8. Rencana Kegiatan .....	11
BAB II LANDASAN TEORI .....	12
2.1. Tinjauan Pustaka .....	12
2.2. Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi .....	13
2.2.1. Definisi Sistem .....	13
2.2.2. Definisi Informasi .....	13
2.2.3. Definisi Sistem Informasi .....	13
2.3. Karakteristik Sistem Informasi .....	14

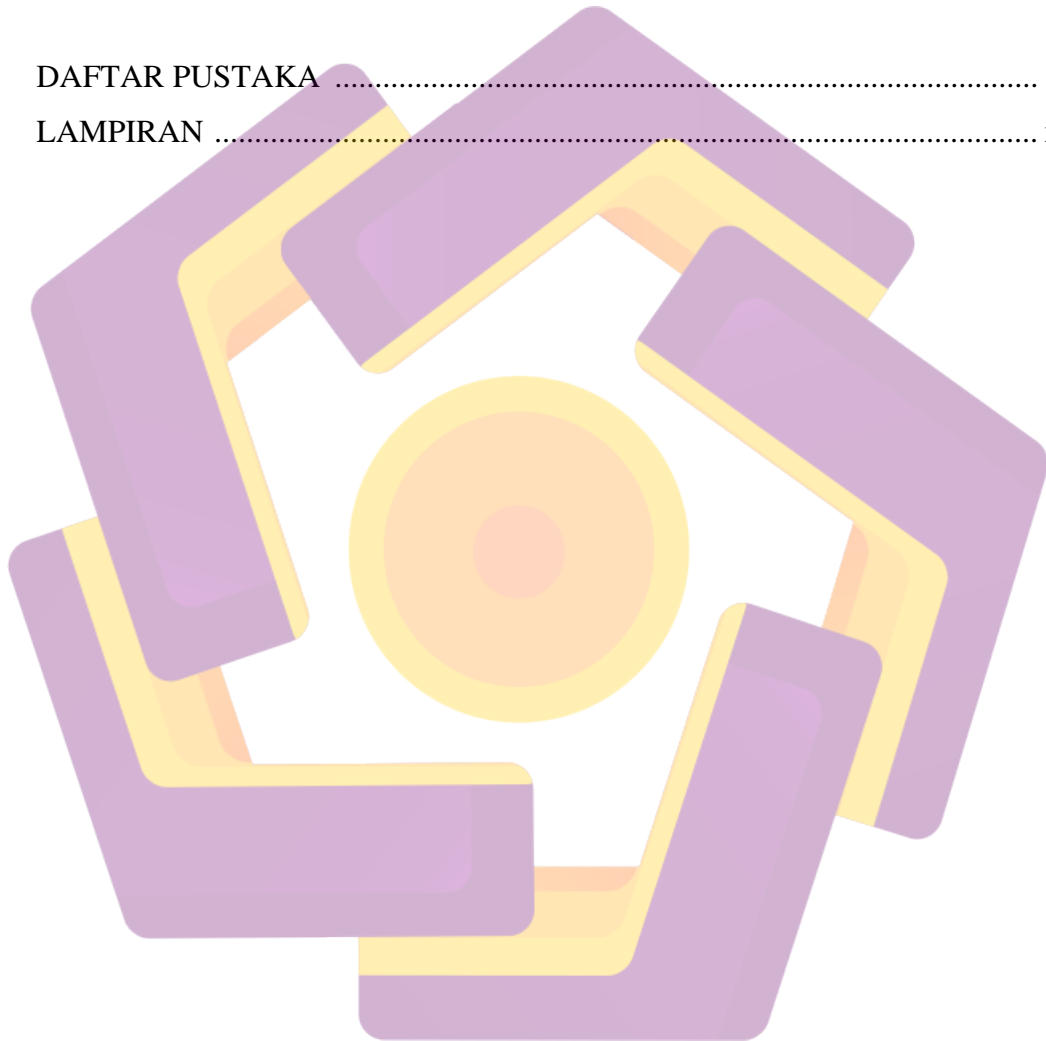


2.4.	Konsep Basis Data .....	15
2.4.1.	Pengertian Basis Data .....	15
2.4.2.	Operasi Dasar Basis Data.....	16
2.4.3.	Model <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	17
2.4.4.	Kardinalitas .....	19
2.4.5.	Diagram <i>Entity-Relationship</i> (Diagram E-R).....	20
2.4.6.	Normalisasi .....	21
2.4.7.	Bahasa Basis Data .....	23
2.5.	UML.....	24
2.6.	rAthena.....	24
2.7.	Perangkat Lunak Pendukung .....	25
2.7.1.	PHP .....	25
2.7.2.	MySQL.....	26
2.7.3.	NetBeans IDE.....	26
2.7.4.	XAMP .....	27
2.7.5.	Code Igniter.....	27
2.8.	Definisi Istilah.....	28
2.8.1.	<i>Item</i> .....	28
2.8.2.	<i>Monster</i> .....	28
2.8.3.	<i>Boss</i> dan MVP.....	29
2.8.4.	<i>Skill</i> .....	30
2.8.5.	<i>Map</i> .....	30
2.8.6.	<i>Private Server</i> .....	31
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....		32
3.1.	Tinjauan Umum .....	32
3.1.1.	Profil rAthena.....	32
3.1.2.	Persyaratan <i>Hardware</i> Minimum rAthena.....	32
3.1.3.	Persyaratan <i>Software</i> Pendukung .....	32
3.2.	Analisis Sistem.....	33
3.2.1.	Analisis SWOT .....	33

3.2.1.1.	Kekuatan ( <i>Strengths</i> ) .....	33
3.2.1.2.	Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ) .....	34
3.2.1.3.	Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	34
3.2.1.4.	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	35
3.2.1.5.	Tabel Analisa SWOT .....	36
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.2.2.1.	Kebutuhan Fungsional .....	37
3.2.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional .....	38
3.2.2.3.	Kebutuhan Perangkat Keras .....	39
3.2.2.4.	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	40
3.2.2.5.	Kebutuhan Pengguna .....	40
3.3.	Analisis Kelayakan Sistem .....	41
3.3.1.	Kelayakan Teknologi .....	41
3.3.2.	Kelayakan Hukum .....	41
3.3.3.	Kelayakan Operasional .....	41
3.4.	Perancangan Sistem .....	42
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i> .....	42
3.4.1.1.	<i>Login Admin</i> .....	42
3.4.1.2.	<i>Item Management</i> .....	43
3.4.1.3.	<i>Monster Management</i> .....	44
3.4.1.4.	<i>Map Management</i> .....	46
3.4.1.5.	<i>Skill Management</i> .....	47
3.4.1.6.	<i>Drop Management</i> .....	49
3.4.1.7.	<i>Spawn Management</i> .....	51
3.4.1.8.	<i>Monster Skill Management</i> .....	52
3.4.1.9.	<i>Accessing Item</i> .....	54
3.4.1.10.	<i>Accessing Monster</i> .....	55
3.4.1.11.	<i>Accessing Map</i> .....	57
3.4.1.12.	<i>Accessing Skill</i> .....	58
3.4.2.	<i>Activiy Diagram</i> .....	60
3.4.3.	<i>Class Diagram</i> .....	71

3.4.4.	<i>Sequence Diagram</i> .....	72
3.4.5.	Perancangan Basis Data .....	86
3.4.5.1.	Perancangan Tabel.....	86
3.4.5.2.	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	90
3.4.6.	Perancangan Antarmuka .....	91
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		102
4.1.	<i>Database</i> dan Tabel .....	102
4.2.	Koneksi ke <i>Database</i> .....	106
4.3.	Pembuatan Program .....	106
4.3.1.	Pembuatan <i>Monster Model</i> .....	107
4.3.2.	Pembuatan <i>Monster View</i> .....	109
4.3.3.	Pembuatan <i>Monster Controller</i> .....	112
4.4.	Pengujian.....	114
4.4.1.	Pengujian Program .....	114
4.4.1.1.	Kesalahan Penulisan Program ( <i>Syntax Error</i> ).....	114
4.4.1.2.	Kesalahan Saat Proses ( <i>Runtime Error</i> ).....	114
4.4.1.3.	Kesalahan Logika ( <i>Logic Error</i> ) .....	115
4.4.2.	Pengujian Sistem.....	117
4.4.2.1.	<i>White Box Testing</i> .....	117
4.4.2.2.	<i>Black Box Testing</i> .....	117
4.5.	Pembahasan <i>Interface</i> .....	125
4.5.1.	Informasi <i>Item</i> .....	125
4.5.2.	<i>Item Management</i> .....	129
4.5.3.	Informasi <i>Monster</i> .....	131
4.5.4.	<i>Monster Management</i> .....	137
4.5.4.1.	<i>Drop Management</i> .....	139
4.5.4.2.	<i>Monster Skill Management</i> .....	141
4.5.4.3.	<i>Spawn Management</i> .....	143
4.5.5.	Informasi <i>Map</i> .....	146
4.5.6.	<i>Map Management</i> .....	148

4.5.7. Informasi <i>Skill</i> .....	150
4.5.8. <i>Skill Management</i> .....	152
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	154
5.1. Kesimpulan .....	154
5.2. Saran .....	155
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xxi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xxii



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kegiatan .....	11
Tabel 3.1	Tabel analisa SWOT .....	36
Tabel 3.2	Aliran kejadian <i>Login Admin</i> .....	42
Tabel 3.3	Aliran kejadian <i>item management</i> .....	43
Tabel 3.4	Aliran kejadian <i>monster management</i> .....	45
Tabel 3.5	Aliran kejadian <i>map management</i> .....	46
Tabel 3.6	Aliran kejadian <i>skill management</i> .....	48
Tabel 3.7	Aliran kejadian <i>drop management</i> .....	49
Tabel 3.8	Aliran kejadian <i>spawn management</i> .....	51
Tabel 3.9	Aliran kejadian <i>monster skill management</i> .....	53
Tabel 3.10	Aliran kejadian <i>accessing item</i> .....	54
Tabel 3.11	Aliran kejadian <i>accessing monster</i> .....	56
Tabel 3.12	Aliran kejadian <i>accessing map</i> .....	57
Tabel 3.13	Aliran kejadian <i>accessing skill</i> .....	59
Tabel 4.1	<i>Black box testing</i> pada fitur informasi <i>item</i> .....	118
Tabel 4.2	<i>Black box testing</i> pada fitur informasi <i>monster</i> .....	119
Tabel 4.3	<i>Black box testing</i> pada fitur informasi <i>item</i> .....	119
Tabel 4.4	<i>Black box testing</i> pada fitur informasi <i>skill</i> .....	120
Tabel 4.5	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>item management</i> .....	120
Tabel 4.6	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>monster management</i> .....	121
Tabel 4.7	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>map management</i> .....	122
Tabel 4.8	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>skill management</i> .....	122
Tabel 4.9	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>monster skill management</i> .....	123
Tabel 4.10	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>drop management</i> .....	124
Tabel 4.11	<i>Black box testing</i> pada fitur <i>spawn management</i> .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Konsep sistem informasi .....	14
Gambar 2.2	Lambang <i>Entity Set</i> .....	18
Gambar 2.3	Lambang Atribut .....	18
Gambar 2.4	Lambang <i>Relationship</i> .....	19
Gambar 3.1	<i>Use case login admin</i> .....	42
Gambar 3.2	<i>Use case item management</i> .....	43
Gambar 3.3	<i>Use case monster management</i> .....	44
Gambar 3.4	<i>Use case map management</i> .....	46
Gambar 3.5	<i>Use case skill management</i> .....	47
Gambar 3.6	<i>Use case drop management</i> .....	48
Gambar 3.7	<i>Use case spawn management</i> .....	51
Gambar 3.8	<i>Use case monster skill management</i> .....	52
Gambar 3.9	<i>Use case accessing item</i> .....	54
Gambar 3.10	<i>Use case accessing monster</i> .....	55
Gambar 3.11	<i>Use case accessing map</i> .....	57
Gambar 3.12	<i>Use case accessing skill</i> .....	58
Gambar 3.13	<i>Activity diagram login admin</i> .....	60
Gambar 3.14	<i>Activity diagram tambah item</i> .....	61
Gambar 3.15	<i>Activity diagram ubah item</i> .....	61
Gambar 3.16	<i>Activity diagram hapus item</i> .....	62
Gambar 3.17	<i>Activity diagram tambah monster</i> .....	62
Gambar 3.18	<i>Activity diagram ubah monster</i> .....	63
Gambar 3.19	<i>Activity diagram hapus monster</i> .....	63
Gambar 3.20	<i>Activity diagram tambah skill</i> .....	64
Gambar 3.21	<i>Activity diagram ubah skill</i> .....	64
Gambar 3.22	<i>Activity diagram hapus skill</i> .....	65
Gambar 3.23	<i>Activity diagram tambah map</i> .....	65
Gambar 3.24	<i>Activity diagram ubah map</i> .....	66

Gambar 3.25	<i>Activity diagram hapus map</i> .....	66
Gambar 3.26	<i>Activity diagram tambah drop item</i> .....	67
Gambar 3.27	<i>Activity diagram ubah drop item</i> .....	67
Gambar 3.28	<i>Activity diagram hapus drop item</i> .....	68
Gambar 3.29	<i>Activity diagram tambah monster skill</i> .....	68
Gambar 3.30	<i>Activity diagram ubah monster skill</i> .....	69
Gambar 3.31	<i>Activity diagram hapus monster skill</i> .....	69
Gambar 3.32	<i>Activiy diagram pencarian</i> .....	70
Gambar 3.33	<i>Activiy diagram detail konten</i> .....	70
Gambar 3.34	<i>Class diagram</i> .....	71
Gambar 3.35	<i>Sequence diagram login admin</i> .....	72
Gambar 3.36	<i>Sequence diagram tambah item</i> .....	72
Gambar 3.37	<i>Sequence diagram ubah item</i> .....	73
Gambar 3.38	<i>Sequence diagram hapus item</i> .....	73
Gambar 3.39	<i>Sequence diagram tambah monster</i> .....	74
Gambar 3.40	<i>Sequence diagram ubah monster</i> .....	74
Gambar 3.41	<i>Sequence diagram hapus monster</i> .....	75
Gambar 3.42	<i>Sequence diagram tambah map</i> .....	75
Gambar 3.43	<i>Sequence diagram ubah map</i> .....	76
Gambar 3.44	<i>Sequence diagram hapus map</i> .....	76
Gambar 3.45	<i>Sequence diagram tambah skill</i> .....	77
Gambar 3.46	<i>Sequence diagram ubah skill</i> .....	77
Gambar 3.47	<i>Sequence diagram hapus skill</i> .....	78
Gambar 3.48	<i>Sequence diagram tambah drop</i> .....	78
Gambar 3.49	<i>Sequence diagram ubah drop</i> .....	79
Gambar 3.50	<i>Sequence diagram hapus drop</i> .....	79
Gambar 3.51	<i>Sequence diagram tambah spawn</i> .....	80
Gambar 3.52	<i>Sequence diagram ubah spawn</i> .....	80
Gambar 3.53	<i>Sequence diagram hapus spawn</i> .....	81
Gambar 3.54	<i>Sequence diagram tambah monster skill</i> .....	81
Gambar 3.55	<i>Sequence diagram ubah monster skill</i> .....	82

Gambar 3.56	<i>Sequence diagram</i> hapus monster skill.....	82
Gambar 3.57	<i>Sequence diagram</i> pencarian item.....	83
Gambar 3.58	<i>Sequence diagram</i> pencarian monster.....	83
Gambar 3.59	<i>Sequence diagram</i> pencarian map.....	83
Gambar 3.60	<i>Sequence diagram</i> pencarian skill.....	84
Gambar 3.61	<i>Sequence diagram</i> detail item.....	84
Gambar 3.62	<i>Sequence diagram</i> detail monster.....	84
Gambar 3.63	<i>Sequence diagram</i> detail map.....	85
Gambar 3.64	<i>Sequence diagram</i> detail skill.....	85
Gambar 3.65	Struktur tabel item_db.....	86
Gambar 3.66	Struktur tabel mob_db.....	87
Gambar 3.67	Struktur tabel mapname_db.....	87
Gambar 3.68	Struktur tabel login.....	88
Gambar 3.69	Struktur tabel skill_db.....	88
Gambar 3.70	Struktur tabel mob_dropitem_db.....	88
Gambar 3.71	Struktur tabel mob_mvptitem_db.....	88
Gambar 3.72	Struktur tabel mob_skill_db.....	89
Gambar 3.73	Struktur tabel mob_spawn_db.....	89
Gambar 3.74	<i>Entity relationship diagram</i> .....	90
Gambar 3.75	Halaman utama.....	91
Gambar 3.76	Halaman daftar <i>item</i> .....	92
Gambar 3.77	Halaman pencarian <i>item</i> .....	92
Gambar 3.78	Halaman detail <i>item</i> .....	93
Gambar 3.79	Halaman daftar <i>monster</i> .....	93
Gambar 3.80	Halaman pencarian <i>monster</i> .....	94
Gambar 3.81	Halaman detail <i>monster</i> .....	94
Gambar 3.82	Halaman detail <i>monster skill</i> .....	95
Gambar 3.83	Halaman daftar <i>map</i> .....	95
Gambar 3.84	Halaman pencarian <i>map</i> .....	96
Gambar 3.85	Halaman detail <i>map</i> .....	96
Gambar 3.86	Halaman daftar <i>skill</i> .....	97



Gambar 3.87	Halaman pencarian <i>skill</i> .....	97
Gambar 3.88	Halaman detail <i>skill</i> .....	97
Gambar 3.89	Halaman <i>login admin</i> .....	98
Gambar 3.90	Halaman utama <i>administrator</i> .....	98
Gambar 3.91	Halaman tambah dan ubah <i>item</i> .....	98
Gambar 3.92	Halaman tambah dan ubah <i>monster</i> .....	99
Gambar 3.93	Halaman tambah dan ubah <i>map</i> .....	99
Gambar 3.94	Halaman tambah dan ubah <i>skill</i> .....	99
Gambar 3.95	Halaman tambah dan ubah <i>drop item</i> .....	100
Gambar 3.96	Halaman tambah dan ubah <i>monster skill</i> .....	100
Gambar 3.97	Halaman tambah dan ubah <i>monster spawn</i> .....	101
Gambar 3.98	Halaman penghapusan.....	101
Gambar 4.1	Contoh kesalahan penulisan program.....	114
Gambar 4.2	Contoh kesalahan saat proses .....	115
Gambar 4.3	Contoh hasil kesalahan logika .....	115
Gambar 4.4	Contoh kesalahan logika.....	116
Gambar 4.5	Koreksi kesalahan logika yang terjadi.....	116
Gambar 4.6	Halaman daftar <i>item</i> bagian atas.....	125
Gambar 4.7	Halaman daftar <i>item</i> bagian bawah .....	126
Gambar 4.8	Halaman daftar <i>item</i> sebagai hasil pencarian .....	126
Gambar 4.9	Halaman detail <i>item</i> .....	127
Gambar 4.10	Halaman detail <i>item</i> bagi <i>administrator</i> .....	127
Gambar 4.11	Halaman pencarian <i>item</i> .....	128
Gambar 4.12	Tampilan pencarian <i>item</i> untuk <i>card</i> .....	128
Gambar 4.13	Halaman frmItemAdd.php untuk menambah <i>item</i> .....	129
Gambar 4.14	Pesan bahwa <i>item</i> berhasil ditambah.....	129
Gambar 4.15	Halaman frmItemAdd.php untuk mengubah <i>item</i> .....	130
Gambar 4.16	Pesan bahwa <i>item</i> berhasil diubah.....	130
Gambar 4.17	Halaman detail <i>item</i> sebagai konfirmasi penghapusan.....	130
Gambar 4.18	Pesan bahwa <i>item</i> berhasil dihapus .....	131

Gambar 4.19	Halaman daftar <i>monster</i> bagian atas.....	131
Gambar 4.20	Halaman daftar <i>monster</i> bagian bawah .....	132
Gambar 4.21	Halaman daftar <i>monster</i> sebagai hasil pencarian .....	132
Gambar 4.22	Halaman detail <i>monster</i> .....	133
Gambar 4.23	Halaman detail <i>monster</i> bagi <i>administrator</i> .....	134
Gambar 4.24	Bagian daftar <i>monster skill</i> bagi <i>administrator</i> .....	134
Gambar 4.25	Bagian <i>drop item</i> bagi <i>administrator</i> .....	134
Gambar 4.26	Bagian MVP <i>rewards</i> bagi <i>administrator</i> .....	134
Gambar 4.27	Bagian lokasi <i>spawn</i> bagi <i>administrator</i> .....	135
Gambar 4.28	Halaman pencarian <i>monster</i> .....	135
Gambar 4.29	Halaman detail <i>monster skill</i> .....	136
Gambar 4.30	Halaman detail <i>monster skill</i> bagi <i>administrator</i> .....	136
Gambar 4.31	Halaman frmMonsterAdd.php untuk menambah <i>monster</i> .....	137
Gambar 4.32	Pesan bahwa <i>monster</i> berhasil ditambah.....	137
Gambar 4.33	Halaman frmMonsterAdd.php untuk mengubah <i>monster</i> .....	137
Gambar 4.34	Pesan bahwa <i>monster</i> berhasil diubah.....	138
Gambar 4.35	Halaman detail <i>monster</i> sebagai konfirmasi penghapusan.....	138
Gambar 4.36	Pesan bahwa <i>monster</i> berhasil dihapus .....	138
Gambar 4.37	Halaman frmDropAdd.php untuk menambah <i>drop item</i> .....	139
Gambar 4.38	Pesan bahwa <i>drop item</i> berhasil ditambah .....	139
Gambar 4.39	Halaman frmDropAdd.php untuk mengubah <i>drop item</i> .....	139
Gambar 4.40	Pesan bahwa <i>drop item</i> berhasil diubah .....	140
Gambar 4.41	Halaman detail <i>drop item</i> sebagai konfirmasi penghapusan .....	140
Gambar 4.42	Pesan bahwa <i>drop item</i> berhasil dihapus.....	140
Gambar 4.43	Halaman frmMobskillAdd.php untuk menambah <i>monster skill</i> .	141
Gambar 4.44	Pesan bahwa <i>monster skill</i> berhasil ditambah .....	141
Gambar 4.45	Halaman frmMobskillAdd.php untuk mengubah <i>monster skill</i> ..	142
Gambar 4.46	Pesan bahwa <i>monster skill</i> berhasil diubah .....	142
Gambar 4.47	Halaman detail <i>monster skill</i> sebagai konfirmasi penghapusan ..	142
Gambar 4.48	Pesan bahwa <i>monster skill</i> berhasil dihapus.....	142
Gambar 4.49	Halaman frmSpawnAdd.php untuk menambah <i>spawn</i> .....	143

Gambar 4.50	Pesan bahwa <i>spawn</i> berhasil ditambah.....	143
Gambar 4.51	Halaman frmSpawnAdd.php untuk mengubah <i>spawn</i> .....	144
Gambar 4.52	Pesan bahwa <i>spawn</i> berhasil diubah.....	144
Gambar 4.53	Halaman detail <i>spawn</i> sebagai konfirmasi penghapusan .....	145
Gambar 4.54	Pesan bahwa <i>spawn</i> berhasil dihapus .....	145
Gambar 4.55	Halaman daftar <i>map</i> bagian atas.....	146
Gambar 4.56	Halaman daftar <i>map</i> bagian bawah .....	146
Gambar 4.57	Halaman daftar <i>map</i> sebagai hasil pencarian .....	147
Gambar 4.58	Halaman detail <i>map</i> .....	147
Gambar 4.59	Halaman detail <i>map</i> bagi <i>administrator</i> .....	147
Gambar 4.60	Halaman pencarian <i>map</i> .....	148
Gambar 4.61	Halaman frmMapAdd.php untuk menambah <i>map</i> .....	148
Gambar 4.62	Pesan bahwa <i>map</i> berhasil ditambah.....	148
Gambar 4.63	Halaman frmMapAdd.php untuk mengubah <i>map</i> .....	149
Gambar 4.64	Pesan bahwa <i>map</i> berhasil diubah.....	149
Gambar 4.65	Halaman detail <i>map</i> sebagai konfirmasi penghapusan.....	149
Gambar 4.66	Pesan bahwa <i>map</i> berhasil dihapus .....	149
Gambar 4.67	Halaman daftar <i>skill</i> bagian atas.....	150
Gambar 4.68	Halaman daftar <i>skill</i> bagian bawah.....	150
Gambar 4.69	Halaman daftar <i>skill</i> sebagai hasil pencarian.....	151
Gambar 4.70	Halaman detail <i>skill</i> .....	151
Gambar 4.71	Halaman detail <i>skill</i> bagi <i>administrator</i> .....	151
Gambar 4.72	Halaman pencarian <i>skill</i> .....	152
Gambar 4.73	Halaman frmSkillAdd.php untuk menambah <i>skill</i> .....	152
Gambar 4.74	Pesan bahwa <i>skill</i> berhasil ditambah .....	152
Gambar 4.75	Halaman frmSkillAdd.php untuk mengubah <i>skill</i> .....	153
Gambar 4.76	Pesan bahwa <i>skill</i> berhasil diubah .....	153
Gambar 4.77	Halaman detail <i>skill</i> sebagai konfirmasi penghapusan.....	153
Gambar 4.78	Pesan bahwa <i>skill</i> berhasil dihapus.....	153

## INTISARI

rAthena adalah emulator untuk server ragnarok online yang menggunakan MySQL sebagai database utama untuk penyimpanan data. Data-data yang disimpan di database adalah data barang dan monster. Pelayanan bagi pengguna/pemilik server berbasis rAthena dan bagi pemainnya dalam menyampaikan informasi tentang data barang dan monster masih kurang cukup. Control panel berupa website yang ada saat ini hanya menampilkan data 'mentah' yang ada di database tanpa diolah secara maksimal.

rAthena Database Manager ini diharapkan akan memudahkan pemilik untuk manajemen database mereka. Serta memudahkan pemain untuk mendapatkan informasi terkait tentang barang dan monster. Jadi, untuk para pemilik private server berbasis rAthena bisa memiliki website informasi database layaknya ensiklopedia item dan monster untuk private server mereka. Para pemain pun bisa mendapatkan informasi yang akurat atas informasi barang dan monster di server dimana mereka bermain.

Saat ini website yang menyediakan informasi barang dan monster adalah website ragnarok official (misalnya <http://ratemyserver.com> atau <http://db.irowiki.org>) yang mungkin bisa berbeda dengan masing-masing private server yang ada, karena private server bisa dikonfigurasi berdasarkan kemauan pemilik server. rAthena Database Manager ini nantinya akan menjadi solusi bagi pemilik server sebagai layanan informasi bagi pemainnya.

**Kata Kunci:** Analisis, perancangan, pengembangan, rAthena, sistem informasi, aplikasi, dan *website*.

## **ABSTRACT**

*rAthena is emulator for ragnarok online that uses MySQL as main database to store data. Datas that stored on databse are items and monsters datas. Service for users/server owner that use rAthena and for players to give information about items and monsters data are still not enough. Website Control Panels that exist nowadays only give 'raw' datas from database itself without maximum processing.*

*This rAthena Database Manager will be expected for owner can manage their database easily. Also simplify the players to get infromation about items and monsters. So, for the owners has possibility to have a databse information website like an encyclopedia of items and monsters for their private server. Players also get accurate infromation about items and monsters information for server where they play for.*

*Nowdays, website that provide information about items and monster only website of official ragnarok server (example <http://ratemysserver.com> or <http://db.irowiki.org>) that maybe has difference between each private servers, because a private server can be configurated based on the owner's wishes. This rAthena Database Manager will be a solution for private server owner as information service for their players.*

**Keyword:** *Analysis, design, development, rAthena, information system, application, and website.*