

**PERANCANGAN TOKO ONLINE ITEM GAME BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Mustamid Abas**

**19.21.1399**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERANCANGAN TOKO ONLINE ITEM GAME BERBASIS WEBSITE**

## **SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ahmad Mustamid Abas**

**19.21.1399**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN TOKO ONLINE ITEM GAME BERBASIS WEBSITE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Mustamid Abas**

**19.21.1399**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom.**

**NIK. 190302185**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN TOKO ONLINE ITEM GAME BERBASIS WEBSITE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Mustamid Abas**

**19.21.1399**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Agustus 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudarvatno, Drs., M.M.**  
**NIK. 190302029**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**  
**NIK. 190302215**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302163**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## 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, 10 Agustus 2021



Ahmad Mustamid Abas

## **MOTTO**

*“ Jangan Buang Waktu Mu Sebelum Kamu Menyesalinya ”*

*“ Lakukan apa yang Harus dilakukan, Jangan Lakukan apa yang Tidak Harus dilakukan ”*

*“ No Pain No Game, No Game No Life, So No Pain No Life ”*



## PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung telah memberikan dukungan baik moral ataupun materiil kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya :

1. Kepada Allah SWT, karena hanya atas izin, karunia dan Ridhonya, skripsi ini dapat dikerjakan dan diselesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan secara moral maupun materiil serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusus selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Kepada Kakak-kakak tercinta yang telah memberikan banyak masukan dan motivasi yang sangat membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Kepada Ukhti yang selalu menemani dan menyempatkan waktu untuk penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'a kepada penulis dan yang selalu mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada dosen pembimbing, Bu Winda Mega yang selalu sabar membimbingku dalam pembuatan skripsi ini.
6. Teruntuk Sheza, Khayra dan Shaka. Yang selalu membawa kebahagiaan bagi penulis.
7. Kepada sahabat-sahabat penulis Zazuli, Adit, Fanny, Faisal dkk, yang telah memberikan dukungan dan godaan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada semua teman-teman yang telah banyak membantu penulis selama masa kuliah.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT, kiranya pantaslah penulis memanjatkan puji syukur atas segala nikmat yang telah diberikanya, baik kesempatan maupun kesehatan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Salam dan salawat selalu tercurah kepada junjungan kita baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang berilmu seperti sekarang ini.

Pengerjaan Skripsi yang berjudul Perancangan Toko Online Item Game Berbasis Website dapat diselesaikan tak lepas dari bantuan banyak pihak. Untuk itu sudah sepantasnyalah saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besar kepada mereka yang telah berjasa membantu penulis selama penelitian ini dari awal hingga akhir.

Namun, penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dan luput dari perhatian penulis. Baik itu dari bahasa yang digunakan maupun dari teknik penyajiannya. Oleh karena itu, dengan segala kekurangan dan kerendahan hati, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca sekalian demi perbaikan kedepannya.

Akhirnya, besar harapan penulis agar kehadiran tulisan ini dapat memberikan manfaat yang berarti untuk para pembaca. Dan yang terpenting adalah semoga dapat turut serta memajukan ilmu pengetahuan.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI .....	xi
ABSTRACT .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Definisi Sistem Informasi .....	8
2.3 Metode Pengembangan Sistem .....	13
2.4 Konsep Dasar Teori Analisis .....	17
2.5 Konsep Pemodelan Sistem .....	21
2.6 Konsep Basis Data .....	25
2.7 Framework Codeigniter .....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	32
3.1 Tinjauan Umum .....	32
3.2 Analisis Sistem .....	34
3.3 Desain Sistem .....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	65
4.1 Implementasi .....	65
4.2 Pengujian Sistem .....	94
4.3 Pembahasan Sistem .....	99
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	108
BAB V PENUTUP .....	111
5.1 Kesimpulan .....	111
DAFTAR PUSTAKA .....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-simbol <i>Flowchart</i> .....	22
Tabel 2.2	Simbol <i>DFD</i> .....	23
Tabel 2.3	Simbol <i>ERD</i> .....	29
Tabel 3.1	Kebutuhan Operasional <i>Server</i> .....	40
Tabel 3.2	Kebutuhan Operasional <i>Client</i> .....	41
Tabel 3.3	Perincian Biaya dan Manfaat .....	45
Tabel 3.4	Rancangan Tabel <i>Users</i> .....	55
Tabel 3.5	Rancangan Tabel Kategori.....	55
Tabel 3.6	Rancangan Tabel Produk .....	56
Tabel 3.7	Rancangan Tabel Gambar .....	57
Tabel 3.8	Rancangan Tabel Pelanggan .....	58
Tabel 3.9	Rancangan Tabel Transaksi .....	59
Tabel 3.10	Rancangan Tabel Header Transaksi.....	59
Tabel 3.11	Rancangan Tabel Konfigurasi.....	60
Tabel 3.12	Rancangan Tabel Berita .....	61
Tabel 4.1	Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Konsep Sistem Informasi .....	11
Gambar 2.2	Waterfall Fase .....	14
Gambar 3.1	Cara Kerja Game Online .....	33
Gambar 3.2	<i>System Flowchart</i> (Bagan Alir Sistem).....	50
Gambar 3.3	<i>Context Diagram</i> .....	51
Gambar 3.4	DFD Level 1 Transaksi .....	52
Gambar 3.5	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i> .....	53
Gambar 3.6	Relasi Tabel.....	54
Gambar 3.7	<i>Layout</i> Halaman Utama.....	62
Gambar 3.8	<i>Layout</i> Halaman About.....	63
Gambar 3.9	<i>Layout</i> Halaman Login.....	64
Gambar 4.1	Rancangan Database .....	94
Gambar 4.2	<i>Error View Checkout</i> .....	96
Gambar 4.3	Halaman <i>Login</i> .....	101
Gambar 4.4	Halaman User Dashboard .....	102
Gambar 4.5	Halaman User Pengguna .....	102
Gambar 4.6	Halaman Tambah Pengguna .....	103
Gambar 4.7	Halaman Edit Pengguna .....	104
Gambar 4.8	Halaman Kategori .....	104
Gambar 4.9	Halaman Tambah Kategori .....	105
Gambar 4.10	Halaman Edit Kategori.....	105
Gambar 4.11	Halaman Produk .....	106
Gambar 4.12	Halaman Tambah Produk .....	106
Gambar 4.13	Halaman Utama .....	107
Gambar 4.14	Halaman Produk .....	108
Gambar 4.15	Halaman Detail Produk .....	108
Gambar 4.16	Halaman Belanja .....	109

## INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan buyer dan seller dalam transaksi item game maupun akun game. Saat ini kebanyakan transaksi masih menggunakan akun medsos seperti Instagram, Whatsapp, facebook, dll, sehingga kemungkinan terjadinya kesalahan dalam melakukan transaksi sangatlah besar.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem transaksi item game berbasis *website* yang akan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *framework Codeigniter*. Sistem yang akan dibuat diharapkan dapat mempermudah Buyer dan Seller dalam menyelesaikan transaksi. Sistem akan memanipulasi tabel-tabel di database dan manipulasi dilakukan sedemikian rupa, sehingga Buyer dan Seller yang umumnya awam akan teknologi informasi dapat memahami sistem dengan mudah.

Pemusatan data transaksi ke dalam database diharapkan dapat mempermudah, mempercepat dan mengurangi resiko kesalahan dalam *transaksi*. Transaksi akan dicatat dalam database, sehingga dapat mempermudah dan meminimalisir tenaga buyer untuk menghitung laba. Selain itu, data yang disimpan dalam database bisa dijadikan oleh Buyer untuk Bukti transaksi jika ada nya Kasus penipuan baik dari internal maupun eksternal.

**Kata Kunci :** Buyer, Seller, *Codeigniter*

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the difficulties of buyers and sellers in game items and game accounts transactions. Currently, most transactions still use social media accounts such as Instagram, Whatsapp, Facebook, etc., so the possibility of errors in transactions is very big.*

*This study aims to build a website-based game's item transaction system that will be built using the PHP programming language and the Codeigniter framework. The system that will be created is expected to make it easier for Buyers and Sellers to complete transactions. The system will manipulate the tables in the database and the manipulation is done in such a way, so that Buyers and Sellers who are generally unfamiliar with information technology can understand the system easily.*

*Centralization of data transaction into the database is expected to simplify, speed up and reduce the risk of errors in transactions. Transactions will be recorded in the database, so as to simplify and minimize the buyer's effort to calculate profits. In addition, the data stored in the database can be used by the Buyer as proof of the transaction if there is a fraud case from either internal or external.*

**Keywords :** Buyer, Seller, Codeigniter