

**SISTEM PEMBUATAN KODE *VOUCHER* PADA PERMAINAN
UNOFFICIAL RAGNAROK ONLINE
BERBASIS SQL DAN PHP**

SKRIPSI



disusun oleh

Geyko Vriellast Prajenta

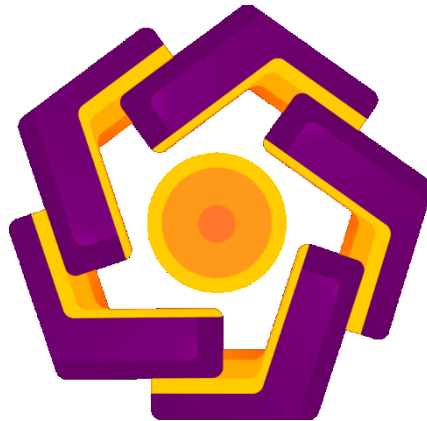
11.12.5424

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**SISTEM PEMBUATAN KODE *VOUCHER* PADA PERMAINAN
UNOFFICIAL RAGNAROK ONLINE
BERBASIS SQL DAN PHP**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Geyko Vriellast Prajenta

11.12.5424

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM PEMBUATAN KODE *VOUCHER* PADA PERMAINAN
UNOFFICIAL RAGNAROK ONLINE
BERBASIS SQL DAN PHP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Geyko Vriellast Prajenta

11.12.5424

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 April 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM PEMBUATAN KODE *VOUCHER* PADA PERMAINAN
UNOFFICIAL RAGNAROK ONLINE
BERBASIS SQL DAN PHP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Geyko Vriellast Prajenta

11.12.5424

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK.190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Februari 2017

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK.190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 di tulis 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, 7 Februari 2017



Geyko Vriellast Prajenta
NIM.11.12.5424

MOTTO

Kita takan pernah mengerti tanpa mencoba sendiri, apapun hasilnya nanti tetap mencoba lagi, tidak akan pernah takut gagal, tidak akan pernah menyesal, apapun hasilnya nanti tetap mencoba lagi dan coba lagi.

-Geyko Vriellast Prajenta -

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, jalan, dan petunjuk dalam menapaki hidup ini.
2. Untuk kedua orangtua dan saudara-saudaraku saat ini, yang senantiasa mendukung dalam segala hal.
3. Untuk Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. yang telah bersabar membimbing saya dan selalu memberikan masukan yang positif sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Segenap pihak dari *Unofficial Ragnarok Online* Indonesia yang telah sudi memberikan ijinnya menjadi objek dari penelitian ini.
5. Untuk semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis skripsi ini merupakan kewajiban sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan jenjang S1.

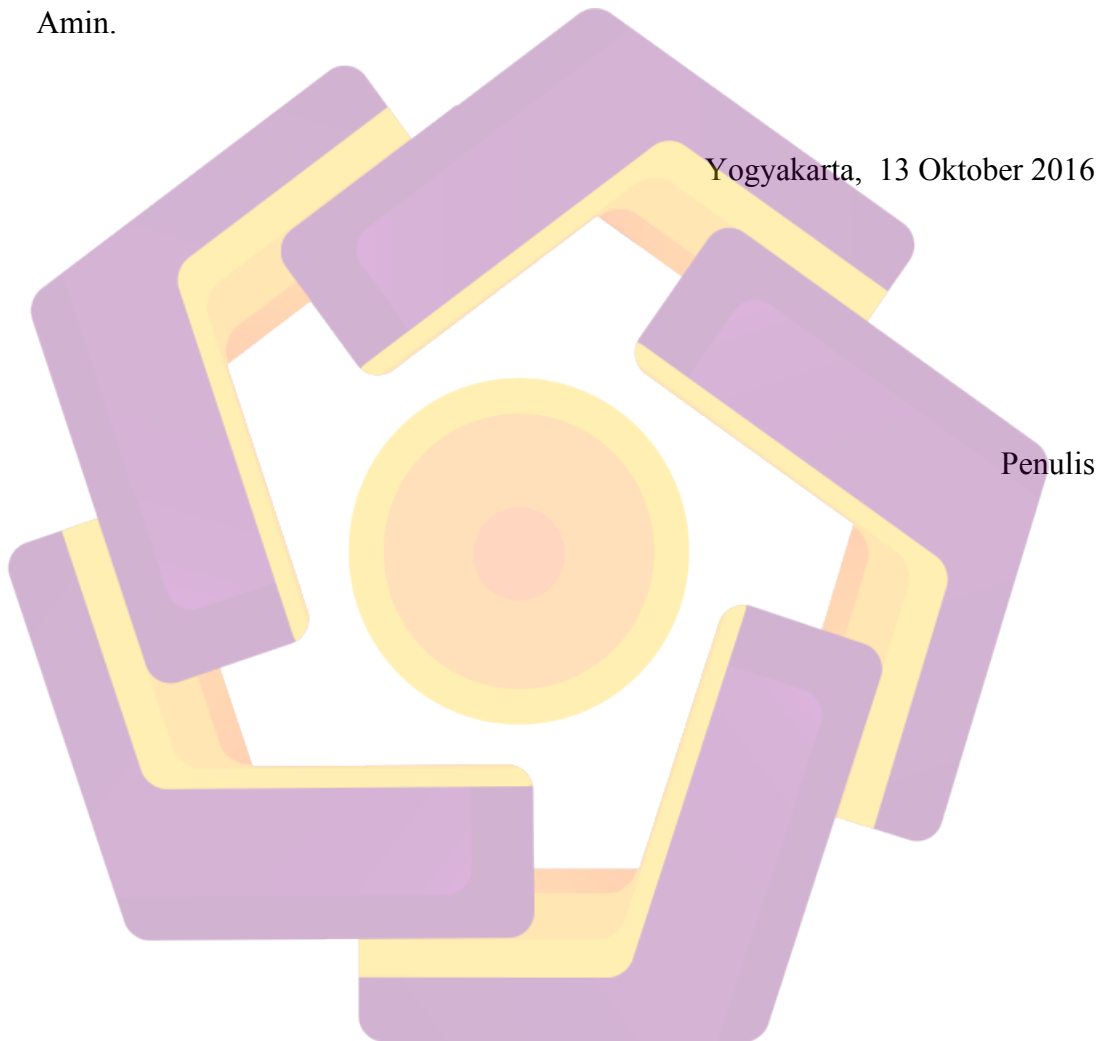
Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang telah *men-sharing* ilmu selama perkuliahan..
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis terus menunggu saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Amin.

Yogyakarta, 13 Oktober 2016



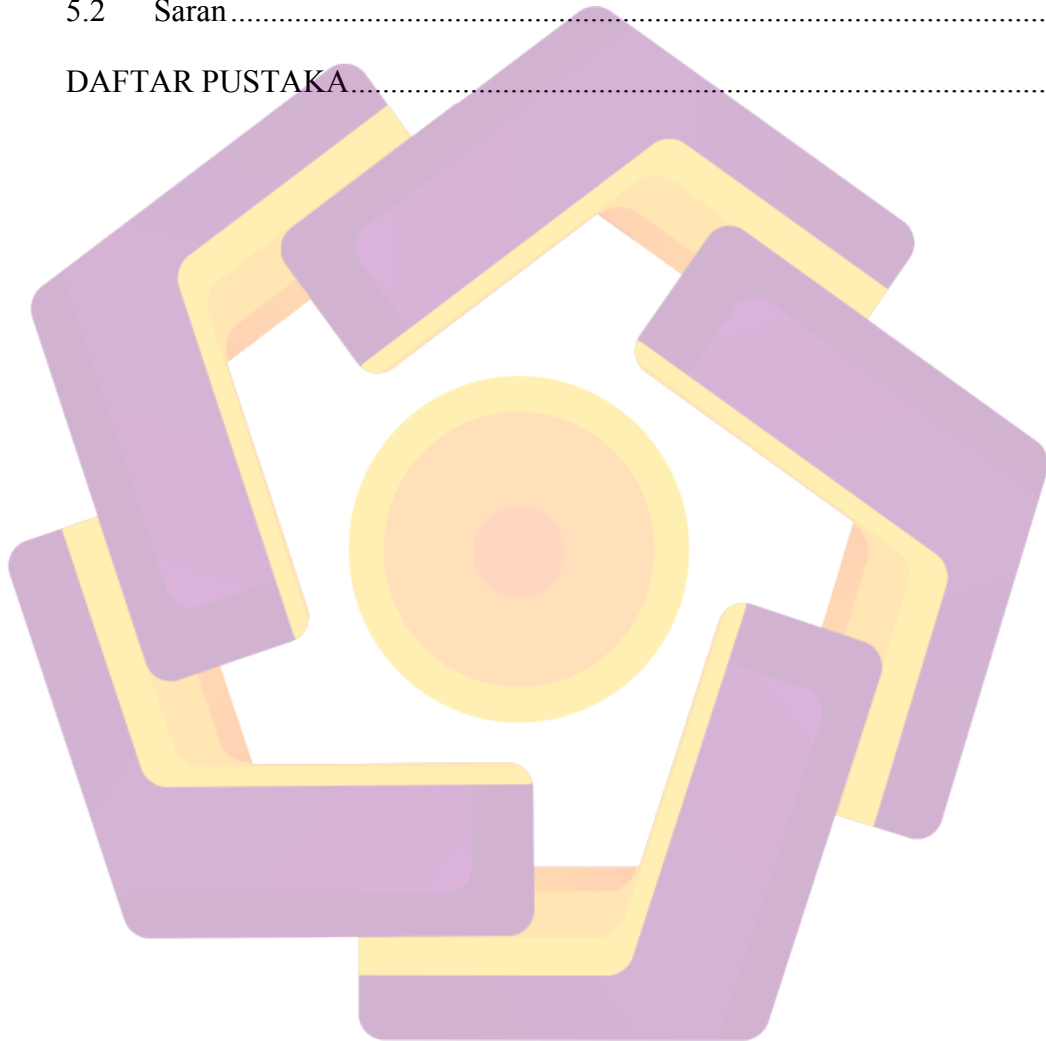
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian Sistem	10

2.2.1	Karakteristik Sistem	12
2.3	Konsep Dasar Informasi	15
2.3.1	Pengertian Informasi	15
2.3.2	Nilai Informasi	16
2.3.3	Kualitas Informasi	16
2.3.4	Siklus Informasi	17
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	17
2.4.1	Definisi sistem informasi	17
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	18
2.5	Sistem Informasi Manajemen	20
2.5.1	Pengertian Sistem Informasi Manajemen	20
2.5.2	Peran Sistem Informasi Bagi Manajemen	20
2.6	Pengertian Sistem Pembuatan <i>Kode Voucher</i>	20
2.6.1	Pengertian <i>Unofficial Rangarok Online</i>	20
2.7	Teori Analisis yang Digunakan Untuk Menyajikan Informasi	21
2.7.1	Analisis <i>PIECES</i>	21
2.8	Konsep Dasar Perancangan Sistem	23
2.8.1	Pengertian Desain Sistem	23
2.9	Konsep Basis Data	25
2.9.1	Pengertian Basis Data	25
2.10	Sitem Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.10.1	<i>Microsoft SQL Server 2000</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29

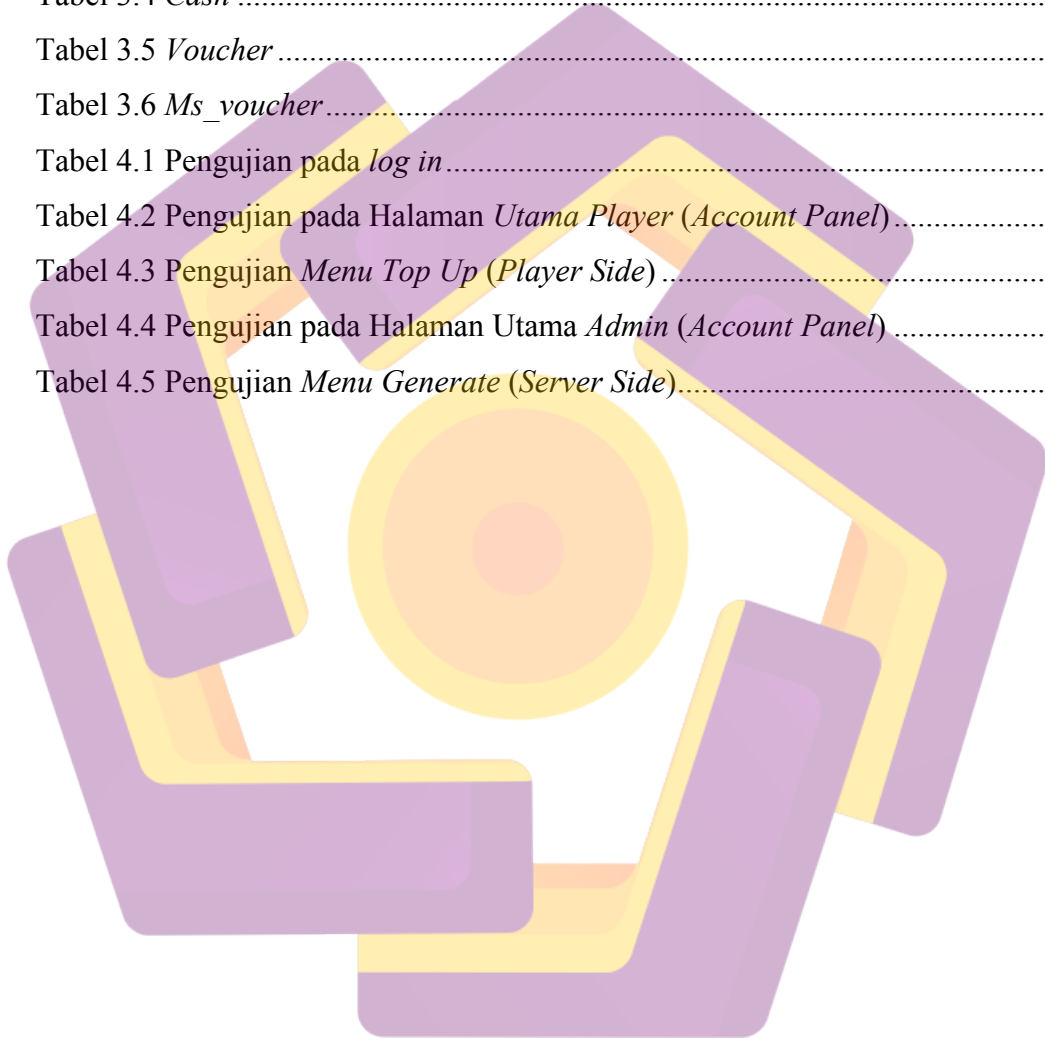
3.1.1	Sejarah	29
3.2	Analisis sistem.....	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.3	Perancangan Sistem.....	35
3.3.1	Perancangan <i>UML</i>	35
3.3.1.1	Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	35
3.3.1.2	Rancangan <i>Activity Diagram</i>	36
3.3.1.3	Rancangan <i>Class Diagram</i>	39
3.3.1.4	Rancangan <i>Sequence Diagram</i>	41
3.4	Pancangan Basis Data.....	42
3.4.1	Normalisasi	42
3.4.2	Relasi Antar <i>Table</i>	45
3.4.3	Rancangan <i>Database</i>	45
3.5	Perancangan Interface	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Implementasi	50
4.1.1	Implementasi <i>database</i>	50
4.2	Uji Coba	52
4.2.1	Uji Coba Program	52
4.2.2	Uji Coba Sistem	55
4.3	Manual Program	61
4.4	Pembahasan	67
4.4.1	Pembahasan Listing Program.....	67
4.4.1.1	Halaman Utama.....	67

4.4.1.3 Halaman <i>Top Up</i>	72
4.4.1.4 Halaman <i>Claim</i>	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78



DAFTAR TABEL

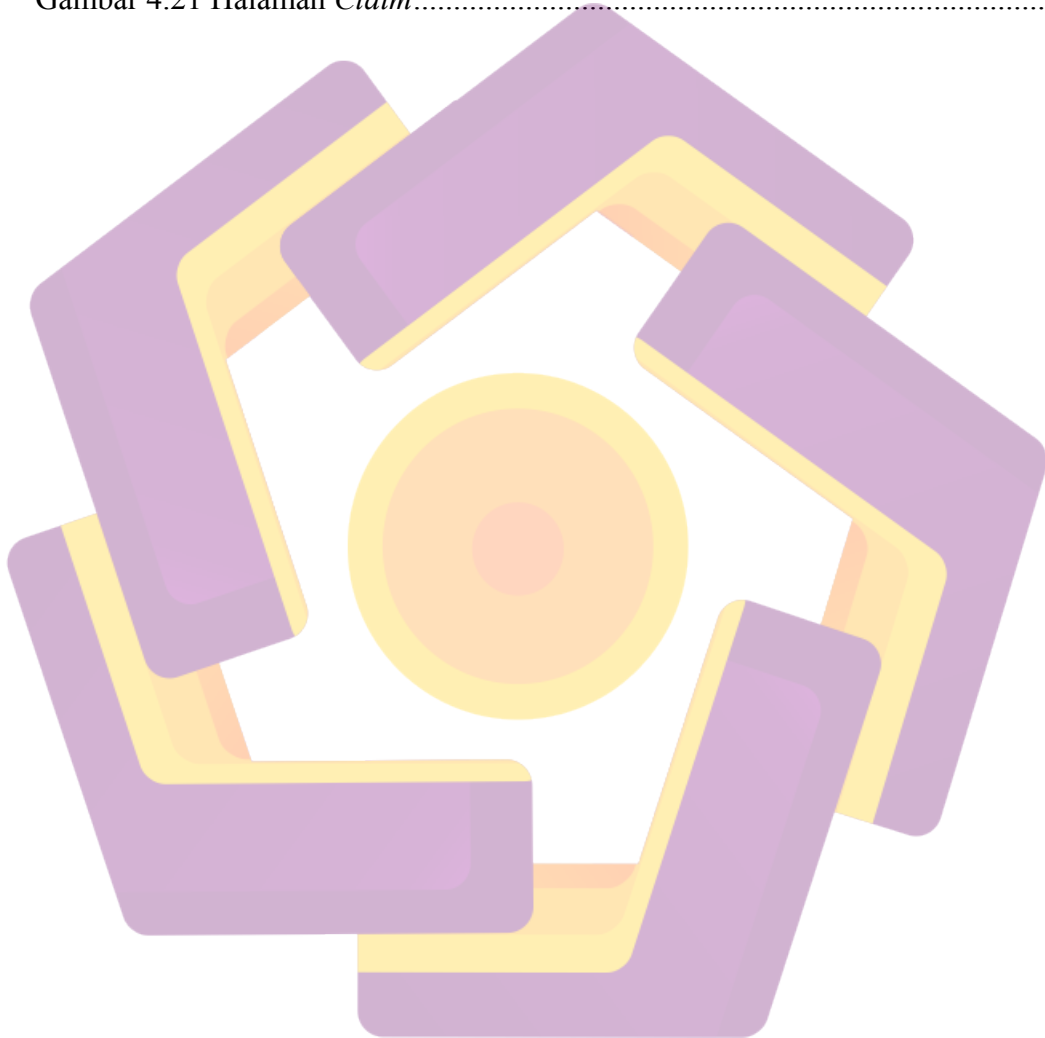
Tabel 3.1 Normalisasi Pertama	43
Tabel 3.2 Normalisasi Kedua	44
Tabel 3.3 Normalisasi Ketiga	44
Tabel 3.4 <i>Cash</i>	45
Tabel 3.5 <i>Voucher</i>	46
Tabel 3.6 <i>Ms_voucher</i>	46
Tabel 4.1 Pengujian pada <i>log in</i>	57
Tabel 4.2 Pengujian pada Halaman <i>Utama Player (Account Panel)</i>	58
Tabel 4.3 Pengujian <i>Menu Top Up (Player Side)</i>	59
Tabel 4.4 Pengujian pada Halaman <i>Utama Admin (Account Panel)</i>	60
Tabel 4.5 Pengujian <i>Menu Generate (Server Side)</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>flowchart</i>	24
Gambar 2.2 <i>Dfd</i>	25
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Membuat Jenis <i>Voucher</i>	37
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Log in permainan	37
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Submit Kode <i>Voucher</i>	38
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Log out.....	38
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	40
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Generate	41
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Top Up	42
Gambar 3.9 Halaman utama <i>web server</i>	47
Gambar 3.10 <i>Login</i>	48
Gambar 3.11 <i>Generate (Admin)</i>	48
Gambar 3.12 <i>Top up (Pemain)</i>	49
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>XAMPP- Php MyAdmin</i>	50
Gambar 4.2 Tampilan Tabel <i>Voucher</i>	51
Gambar 4.3 Tampilan Tabel <i>Ms_Voucher</i>	51
Gambar 4.4 Tampilan Tabel <i>Cash</i>	51
Gambar 4.5 Tampilan <i>syntax error</i>	53
Gambar 4.6 Tampilan <i>run-time errors</i>	54
Gambar 4.7 Tampilan <i>logical errors</i>	55
Gambar 4.8 Tampilan pengujian <i>white box</i>	56
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama	62
Gambar 4.10 Tampilan <i>Account Panel Admin</i>	62
Gambar 4.11 Tampilan Halaman <i>Generate</i>	63
Gambar 4.12 Tampilan <i>Generate</i> Sukses.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Halaman <i>Player</i>	64
Gambar 4.14 Tampilan Halaman <i>Top Up Voucher</i>	65
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Top Up Voucher</i> Sukses	66

Gambar 4.16 Tampilan <i>cash Point</i> dalam <i>Game</i>	66
Gambar 4.17 Tampilan Notifikasi Penambahan <i>Cash Point</i>	67
Gambar 4.18 <i>Source Code Index</i>	69
Gambar 4.19 <i>Source Code Generate</i>	71
Gambar 4.20 <i>Source Top Up</i>	73
Gambar 4.21 Halaman <i>Claim</i>	74



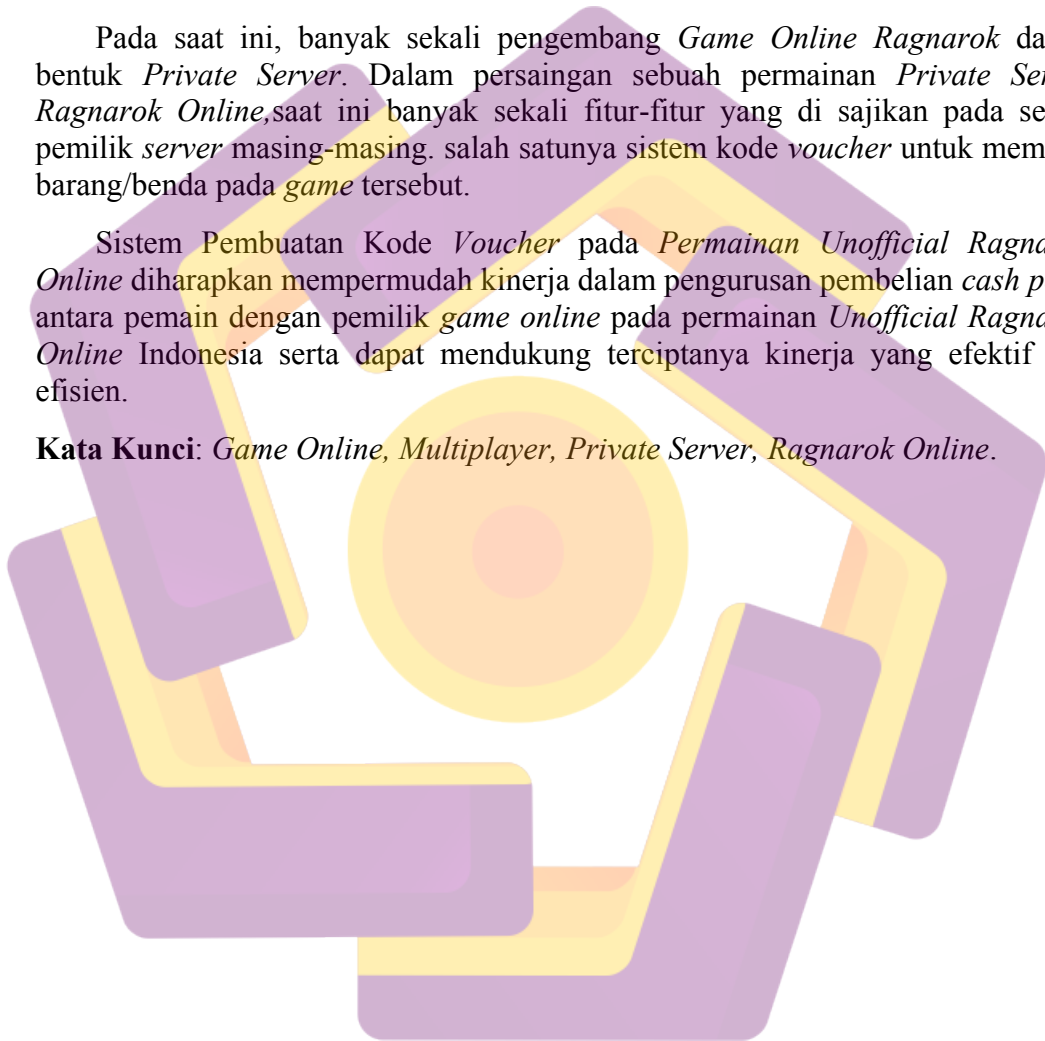
INTISARI

Ragnarok online adalah **MMORPG** (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang dibuat berdasarkan cerita dan latar belakang yang sama dari komik terkenal berjudul '*Ragnarok*' yang ditulis oleh *Lee Myoung-Jin*. Komik ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah game online yang memfokuskan fitur komunitas antar pemainnya.

Pada saat ini, banyak sekali pengembang *Game Online Ragnarok* dalam bentuk *Private Server*. Dalam persaingan sebuah permainan *Private Server Ragnarok Online*, saat ini banyak sekali fitur-fitur yang di sajikan pada setiap pemilik *server* masing-masing. salah satunya sistem kode *voucher* untuk membeli barang/benda pada *game* tersebut.

Sistem Pembuatan Kode *Voucher* pada *Permainan Unofficial Ragnarok Online* diharapkan mempermudah kinerja dalam pengurusan pembelian *cash point* antara pemain dengan pemilik *game online* pada permainan *Unofficial Ragnarok Online* Indonesia serta dapat mendukung terciptanya kinerja yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Game Online, Multiplayer, Private Server, Ragnarok Online.*



ABSTRACT

Ragnarok Online is a MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) that are based on the story and the same background of the famous comic titled 'Ragnarok', written by Lee Myoung-Jin. This comic was later developed into an online game that focuses on community features among the players.

At this time, there'sso many game developers in Ragnarok Online Private Server. In a competition by each Ragnarok Online Private Server's developer, there's a lot of features given by each individual ragnarok private server developer. One of these systems voucher code to purchase items / objects in the game.

Making the System Voucher Code on Unofficial Games Ragnarok Online, is expected to facilitate the performance in handling the purchase cash point between players with the owner of the online games on the Unofficial game Ragnarok Online Indonesia. and can support the creation of an effective and efficient performance.

Keywords: *Game Online, Multiplayer, Private Server, Ragnarok Online.*

