



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 4988-4999

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Sistem Penjualan Akun dan Voucher Game Online dengan Metode Prototyping Evolusioner

M. Aljie Pandiya^{1✉}, Tantri Hidayati Sinaga², Eka Rahayu³

Program Studi sistem Informasi

Universitas Harapan Medan

Email: aljipandiya@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Game adalah perangkat lunak yang dibuat untuk hiburan mengisi waktu luang masyarakat terlebih remaja bahkan anak-anak yang gemar bermain game. Ada 2 game, yaitu online dan offline. Game offline adalah sebuah permainan yang dilakukan tanpa menggunakan internet, dan game online adalah permainan menggunakan jaringan internet. Setiap pemaingame dapat membeli akun dan voucher game untuk bermain game tersebut. Dalam pembelian akun dan voucher game sering terjadi kasus penipuan seperti penipuan proses pengiriman akun, ketika pembeli sudah membayar akun yang diinginkan tetapi penjual melarikan uang pembeli. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibangunlah sebuah sistem toko akun dan voucher game online berbasis web. Dengan dibangunnya sistem tersebut maka pembeli akun dan voucher game akan merasa aman dan dapat terhindar dari penipuan. Pembangunan sistem tersebut dengan *metode prototyping* dan dirancang menggunakan Unified Modelling language (UML) dan aplikasi bootstrap sebagai desain interface. Pembuatan website menggunakan pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan MySQL sebagai database untuk penyimpanan data. pengujian dengan kuesioner dengan hasil 96% menyatakan sistem sesuai dengan kebutuhan dan bisa diterima oleh pengguna.

Kata Kunci : *Game, akun, prototyping, voucher.*

Abstract

Games are software created as entertainment fill people's free time, especially teenagers and even children who like to play games. There are 2 types of games, namely online and offline. Offline games are games that are played without using an internet connection, while online games are free time, games can train the importance of cooperation in a team. Every game player can buy game accounts and vouchers to play the game. In purchasing game accounts and vouchers, cases of fraud often occur, such as fraud in the account delivery process, when the buyer has made payment for the desired account but the seller takes the buyer's money. To overcome this problem, a web-based online game account and voucher shop system was built. By building this system, buyers of game accounts and vouchers will feel safe and can avoid fraud. The system developed using the prototyping methods and designed using Unified Modeling Language (UML) and bootstrap applications as interface design. Website creation uses Hypertext Preprocessor (PHP) programming and MySQL as a database for data storage, while testing using a questionnaire with an average of 96% states that the system is in accordance with needs and can be accepted by users.

Keyword: *Games, accounts, prototyping, voucher.*

PENDAHULUAN

Sistem informasi saat ini dapat memberikan kontribusi terhadap kebutuhan perusahaan untuk membangun suatu keunggulan yang kompetitif. Salah satunya bisnis yang menjadi terkenal pada kalangan masyarakat saat ini adalah belanja online atau E-commerce.[1]

Membeli item pada gamee online menggunakan pihak ketiga yang rawan penipuan karena pemain harus memasukkan username dan sandi akunnya, sehingga banyak terjadi akunya hilang. Ada resiko pemain yang membeli item secara ilegal dan menyebabkan akun game itu di banned selama berbulan-bulan oleh situs game, sehingga item tidak bisa masuk ke akun yang dituju. [4]

Dalam buku Mulyani menurut Raymond McLeod, Jr. Dan George P. Schell, Prototyping Evolusioner yaitu prototype yang secara terus menerus dikembangkan hingga prototype tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh sistem. [2]

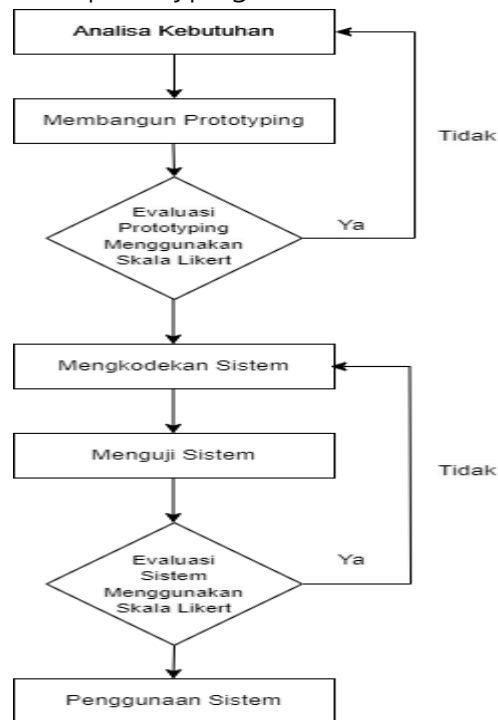
Peneliti membuat "SISTEM PENJUALAN AKUN DAN VOUCHER GAME ONLINE DENGAN METODE PROTOTYPING EVOLUSIONER". Sistem yang dirancang merupakan sistem informasi yang digunakan untuk mempermudah dalam pembelian akun dan voucher game online dengan cepat dan mudah.

METODE PENELITIAN

Prototyping Evolusioner merupakan metode dalam pengembangan sistem dengan penyesuaian secara bertahap dengan melalui beberapa tahapan. Dalam hal ini dapat

memberikan penyesuaian dalam suatu proses sistem. Dalam alur prototyping evolusioner berjalan secara berulang, sampai hasil proses berupa produk sesuai dengan kebutuhan sistem. (Marzuki dkk., 2019).

Berikut adalah tahapan metode prototyping evolusioner:



Gambar 3.1 struktur metode prototype evolusioner

1. Pengumpulan Kebutuhan

a. Analisis masalah

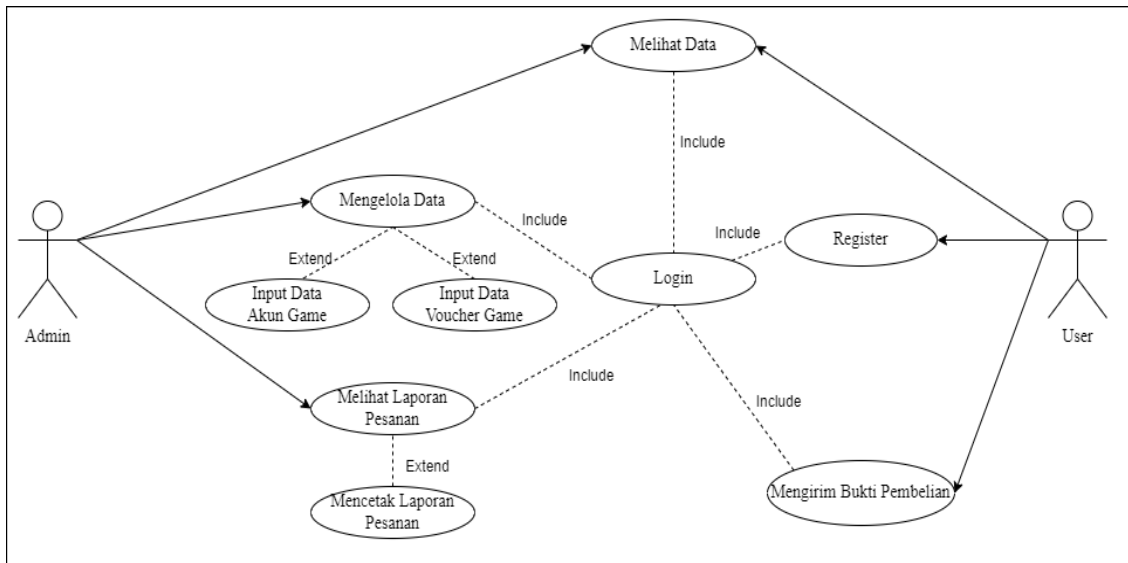
Pembelian akun game online di media sosial masih terjadi penipuan dimana ketika pembeli sudah membayar akun yang diinginkan tetapi penjual memblokir kontak pembeli untuk menghindari dan penjual melarikan uangnya. Bahkan akun yang dikirim sering kali tidak sesuai dengan yang telah dideskripsikan sebelumnya.

b. Pemecahan masalah

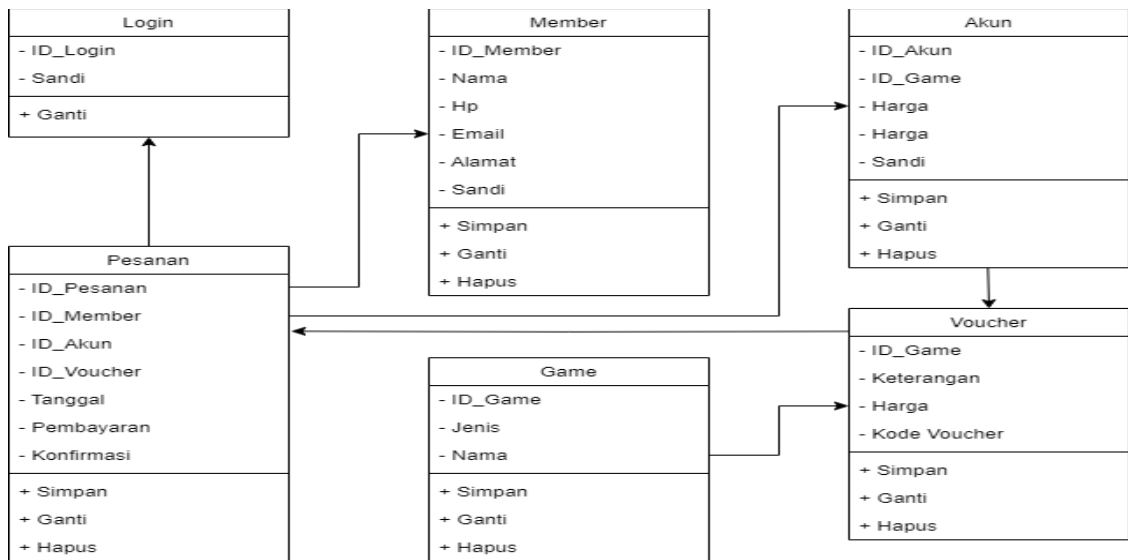
Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis membuat sistem penjualan akun dan voucher game online agar pembeli mudah untuk membeli akun dan voucher game online dengan aman, cepat dan mudah.

.2. Membangun Prototype

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara.



Gambar 3.2 Diagram usecase



Gambar 3.3 Diagram kelas

3. Evaluasi Prototyping

Table 3.1 penentu kriteria

Persentase	Kriteria
<100% dan >75%	Sangat Setuju
<74% dan >50%	Setuju
<49% dan >25%	Tidak Setuju
<24% dan >0%	Sangat Tidak Setuju

Aspek yang akan diukur yaitu 20 responden yang memberikan jawaban pada angket. Berikut hasil penilaiannya

No	Pernyataan	Nilai				Total
		4	3	2	1	Nilai
1	Tampilan user interface di website ini mudah dipahami dan tidak membingungkan	15	5	0	0	75
2	Apakah website ini semakin memudahkan anda dalam membeli akun dan voucher game online?	14	6	0	0	74
3	Informasi pada website ini mudah dipahami	16	4	0	0	76
4	Saya merasa website ini mudah digunakan	14	6	0	0	74
5	Website ini tidak rumit untuk digunakan	15	5	0	0	75
Jumlah					374	
Rata-Rata					94%	

Maka hasil persentase 94% disimpulkan bahwa rancangan sementara sistem penjualan akun game dan voucher game game sudah sesuai.

4. Mengkodekan System

Dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dengan framework.

5. Menguji System

Pengujian sistem menggunakan black box testing

Table 3.2 pengujian black box user

No	Menu/Fitur	Pengujian	Harapan	Hasil
1	Login	1. Username dan password benar. 2. Username dan password salah.	1. Berhasil masuk ke halaman penjualan akun. 2. Muncul notifikasi gagal login dan kembali ke halaman login.	Valid
2	Menu	Klik Menu	Menampilkan halaman menu,	Valid
3	Pesan	Klik Pesan	Menampilkan halaman detail pesanan.	Valid
4	Konfirmasi	Klik konfirmasi	Menyimpan data kedalam database.	Valid
5	Log out	Klik Menu Log out	Menutup Aplikasi	Valid
6	Register	Klik Register	Menampilkan form pengisian data	Valid

Table 3.4 pengujian blackbox admin

No	Menu/Fitur	Pengujian	Harapan	Hasil
1	Login	1. <i>Username dan password</i> benar. 2. <i>Username dan password</i> salah.	1. Berhasil masuk ke halaman penjualan akun. 2. Muncul notifikasi gagal login dan kembali ke halaman login.	<i>Valid</i>
2	Home	Klik menu <i>home</i>	Menampilkan halaman <i>home</i>	<i>Valid</i>
3	Game	Klik menu <i>game</i>	Menampilkan halaman <i>game</i>	<i>Valid</i>
4	Akun	Klik menu <i>akun</i>	Menampilkan halaman <i>akun</i>	<i>Valid</i>
5	Voucher	Klik menu <i>voucher</i>	Menampilkan halaman <i>voucher</i>	
6	Ganti	Klik <i>ganti</i>	Mengganti data yang telah di edit.	<i>Valid</i>
7	Delete	Klik Menu <i>delete</i>	Menampilkan penghapusan data	<i>Valid</i>
8	Pesanan	Klik Menu Pesanan	Menampilkan halaman untuk mencetak laporan	<i>Valid</i>
9	Konfirmasi	Klik konfirmasi	Konfirmasi Pembayaran	<i>Valid</i>

6. Evaluasi Sistem

No	Pernyataan	Nilai				Total 1 Nilai
		4	3	2	1	
1	<u>Informasi yang disediakan oleh sistem mudah di mengerti</u>	17	3	0	0	77
2	<u>Tampilan sistem menarik</u>	16	4	0	0	76
3	<u>Sistem bermanfaat bagi pengguna</u>	16	4	0	0	76
4	<u>Sangat mudah dioperasikan</u>	17	3	0	0	77
5	<u>Proses pembelian akun dan voucher game game mudah</u>	17	3	0	0	77
<u>Jumlah</u>					383	
<u>Rata-Rata</u>					96%	

Berikut ini merupakan perhitungan kuesioner n = 20 responden.

Berdasarkan hasil persentase 96% sistem penjualan akun game dan voucher game game sudah sesuai.

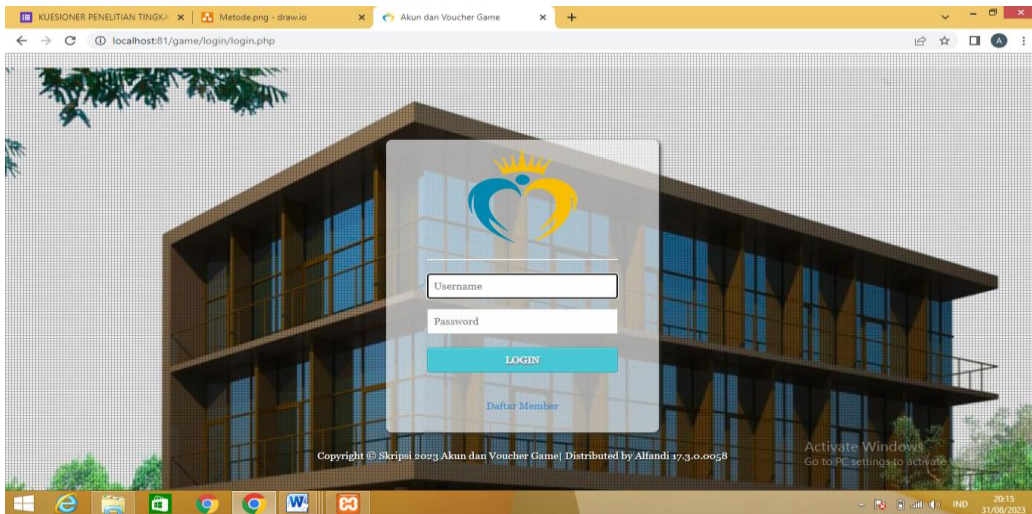
7. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan dievaluasi dan diterima pelanggan untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

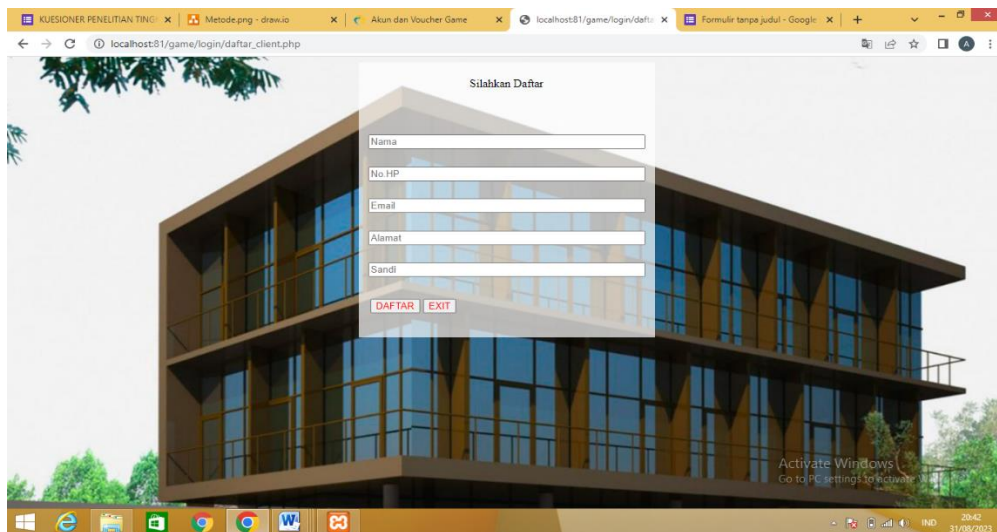
Tampilan Sistem

1. Login



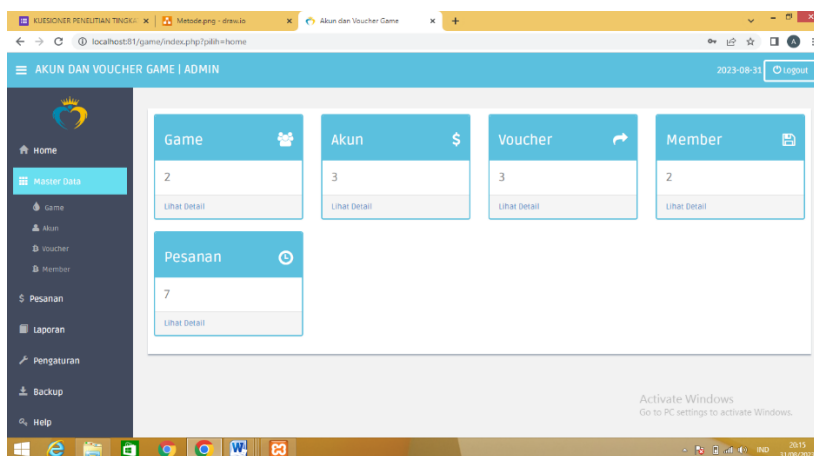
Gambar 4.1 login

2. Register user



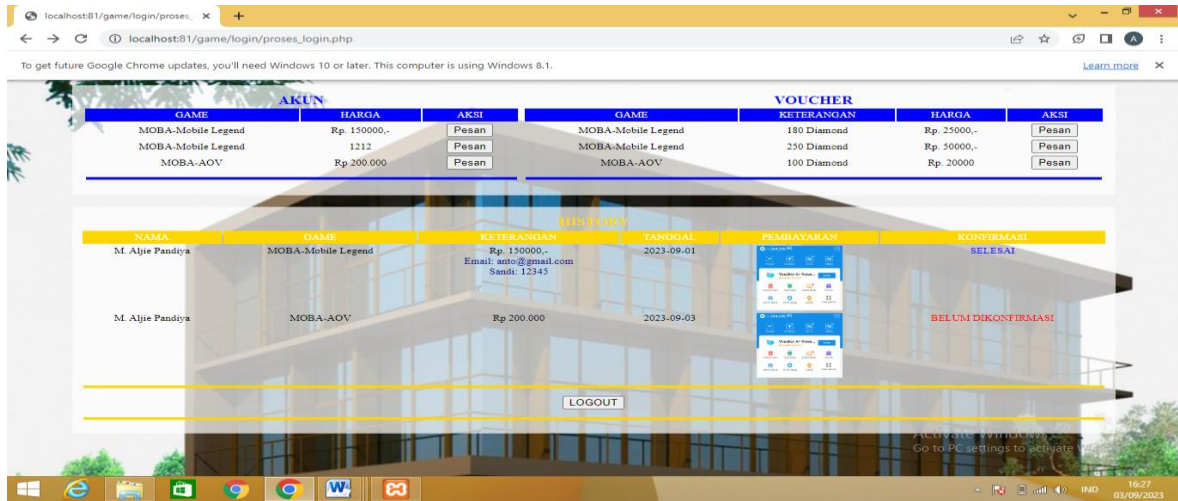
Gambar 4.2 register user

3. Dashboard admin



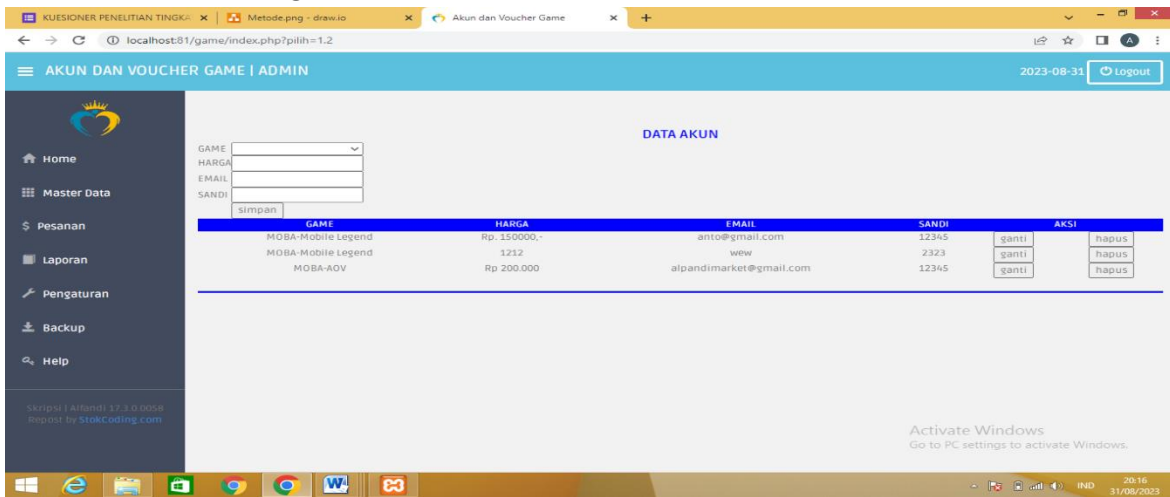
Gambar 4.3 dashboard admin

4. Home



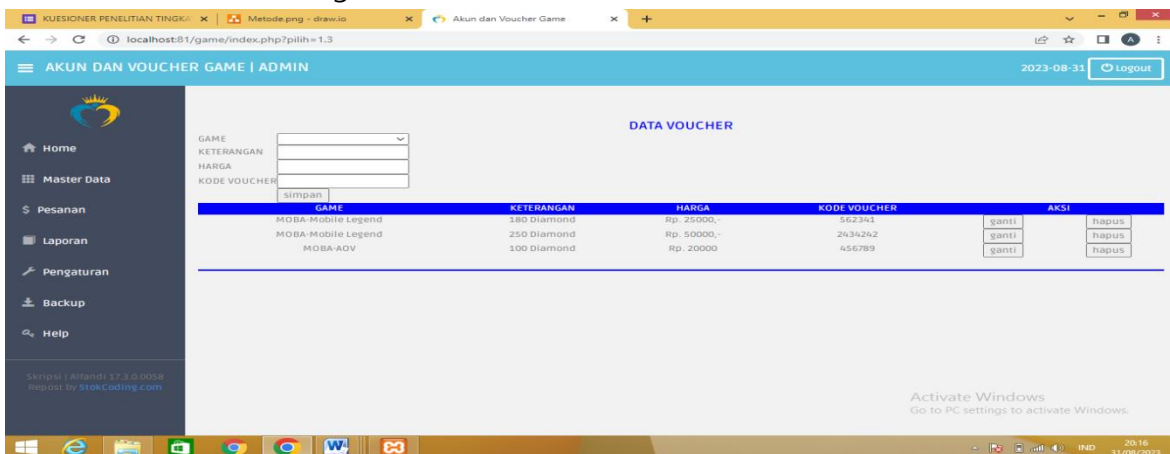
Gambar 4.4 home

5. Tambahkan akun game



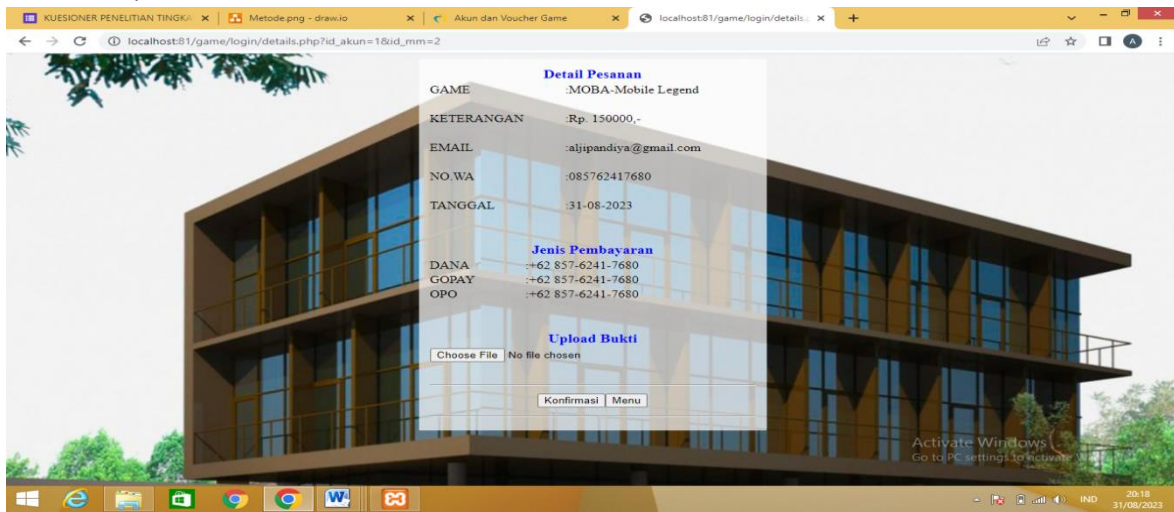
Gambar 4.5 tambahkan akun game

6. Tambahkan voucher game



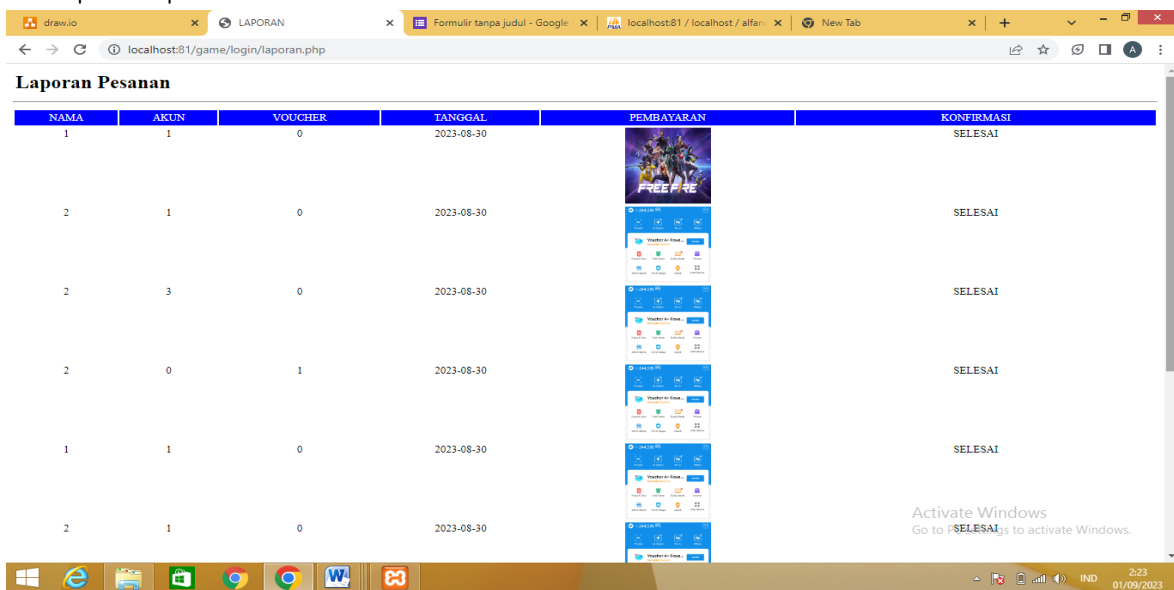
Gambar 4.6 tambahkan voucher game

7. Detail pesanan



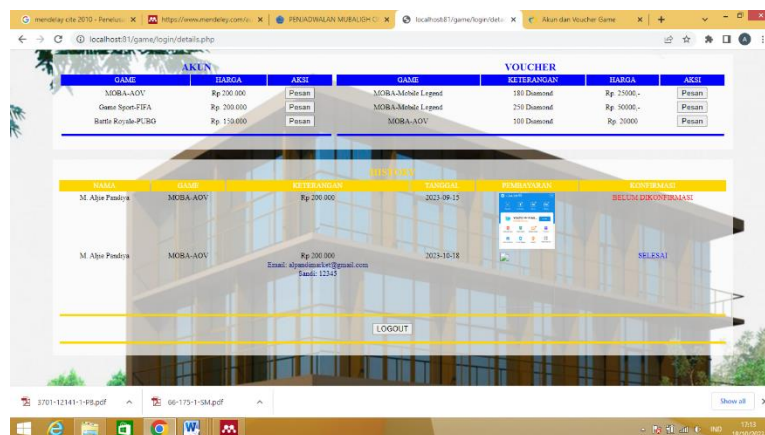
Gambar 4.7 detail pesanan

8. Laporan pesanan



gambar 4.8 laporan pesanan

9. Data akun telah di konfirmasi



Gambar 4.9 data akun telah di konfirmasi penjual

SIMPULAN

1. Kesimpulan dari jawaban responden menggunakan perhitungan skala *likert* yaitu sistem penjualan akun *game* dan *voucher game* sudah sesuai.
2. User dapat melihat informasi akun dan *voucher game* pada aplikasi penjualan akun dan *voucher game online*.
3. Pembelian akun dan *voucher game* dapat dibeli melalui aplikasi penjualan akun dan *voucher game*.
4. Sistem ini dibangun menggunakan PHP dan MySQL.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Zuhri, A. Muhtadi, and L. Junaedi, "Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan."
- U. Bina, I. Lubuklinggau, O. Irnawati, and I. Darwati, "EVOLUTIONARY PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GUNA MENINGKATKAN PENJUALAN," 2021.
- I. Bayu, C. Gupta, and H. Supriyono, "SISTEM INFORMASI TOKO AKUN GAME ONLINE DENGAN FITUR CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)."
- Setiawan, Robby Nugroho, and S. T. . M. T. . P. D. Husni Thamrin, "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming Berbasis Website," Univ. Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- MARISTO BARCA VICGOR WARDHANA, "PRAKTIK PENIPUAN DALAM JUAL BELI ONLINE DAN PENEGAKAN HUKUMNYA DI DITRESKRIMSUS POLDA JAWA TENGAH SKRIPSI," 2021.
- [6] L. P. Ekaputra, "Aplikasi Penjualan Voucher Game Online pada Ludivikus Market berbasis Android ," Univ. Din., 2022.
- F. Setiawan and H. Zakaria, "RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELIAN VOUCHER GAME ONLINE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI MERN STACK DENGAN MODEL WATERFALL (Studi Kasus : Good Gaming Store)," OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sains, vol. 1, no. 05, 2022.
- M. A. Yunansyah and R. T. Prasetio, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN VIRTUAL GOODS BERBASIS WEB," 2021.
- A. Rauf and A. T. Prastowo, "RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR)," J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 2, no. 3, p. 26, 2021.
- A. Frisdayanti, "PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN," vol. 1, 2019, doi: 10.31933/JEMSI.
- Y. Anggraini, D. Pasha, and D. Damayanti, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web

- Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, Univ. Teknokr. Indones., vol. vol 1, No 2, Dec. 2020.
- Istanti, Enny and Negoro, and Bramastyo Kusuma, "IMPLEMENTASI HARGA, KUALITAS PELAYANAN DAN PEMBELIAN BERULANG PADA PENJUALAN PRODUK GAMIS AFIFATHIN," 2020.
- Sri Haryati, "Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia," *PADJADJARAN LAW Rev.*, vol. Vol. 11 No. 1, Jul. 2023.
- J. . Samuel and R. G. P. Soemartono, "Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli Voucher Game Online Menurut Undang-Undang nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik," *J. Huk. Adigama*, vol. Volume 5 No 2, Dec. 2022.
- S. Hasan and N. Muhammad, "Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, p. 44, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i1.66.
- D. Chatrin, E. Manalu, and A. Rachman, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Menggunakan Model Incremental," *J. Ris. Inov. Bid. Inform. Dan Pendidik. Inform.*, vol. 3, no. 1, 2022.
- E. Suharyanto, M. Kom, S. Program, and I. Sistem, "PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD," *J. Ilmu Komput. JIK*, p. 2022.
- N. Ultariani, N. Putra, and A. Amroni, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql," *Digit. Inf. Technol.*, vol. Vol. 10, No.2, Oct. 2020.
- A. Setiawan and T. Kristiana, "Perancangan Sistem Inventori Berbasis Web Pada PT.Harapan Sukses Jaya," *Informatika*, vol. 11, no. 2, pp. 106–111, 2023, doi: 10.36987/informatika.v11i2.3701.
- P. Pandika Widodo, "I N F O R M A T I K A PENJADWALAN MUBALIGH ONLINE PADA PERSATUAN MUBALIGH DUMAI (PMD) KOTA DUMAI," *J. Inform. Manaj. dan Komput.*, vol. 9, no. 2, 2017.
- S. Pakpahan, A. Fa'atulo Halawa, K. Kunci, S. Informasi, and D. Desa, "Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web".
- Bambang Suprayogi and Abdur Rahmanesa, "Penerapan Framework Bootstrap dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *Tematik*, vol. Vol 6 No 2, Dec. 2019.

- I. Kadek, J. Arta, N. Bagus, and S. Nugraha, "IMPLEMENTASI APLIKASI USER MANAGEMENT HOTSPOT MIKROTIK BERBASIS PHP DENGAN APPLICATION PROGRAMING INTERFACE (API) DAN FRAMEWORK BOOTSTRAP," p. 66.
- R. A. Dinda, "Perancangan Prototype Bel Sekolah Otomatis Berbasis Arduino ," UIN Ar-Raniry, 2022.
- A. Marzuki, S. A. Wicaksono, and F. Amalia, "Pembangunan Sistem Informasi Praktik Pengalaman Lapangan Pendidikan Teknologi Informasi (Studi Pada Prodi PTI FILKOM UB Malang)," 2019.
- [26] J. JUSMAWATI, "JUSMAWATI, J," Univ. Cokroaminoto Palopo, 2022.
- M. Tabrani and I. R. Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun., vol. 14, no. 1, pp. 44–53, Apr. 2019, doi: 10.35969/interkom.v14i1.46.
- A. K. Saputra and M. Fahrizal, "RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG."
- V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Pengembangan aplikasi kuesioner survey berbasis web menggunakan skala likert dan guttman," J. Sains dan Inform., 2019.