

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN *TOP UP GAME*
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

SHOLIHAN RIZIQ KUKUH PAMBUDI

2112030531

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN *TOP UP GAME*
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

SHOLIHAN RIZIQ KUKUH PAMBUDI

2112030531

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2024

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Pengembangan Sistem Penjualan *Top up Game* Berbasis Web

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

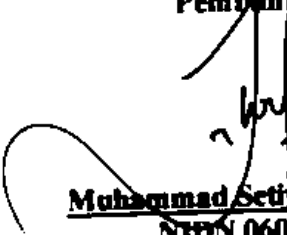
Sholihan Riziq Kukuh Pambudi

2112030531

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 28 Agustus 2024


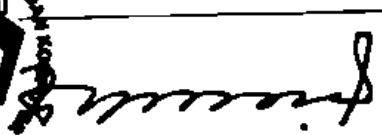
Pembimbing 1


Muhaimad Setiyawan, M.Kom
NIDN.0604048205

Pembimbing 2


Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN.0630128903

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh


Tugas Akhir Ahli Madya Komputer

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN *TOP UP GAME*
BERBASIS WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sholihan Riziq Kukuh Pambudi
2112030531**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

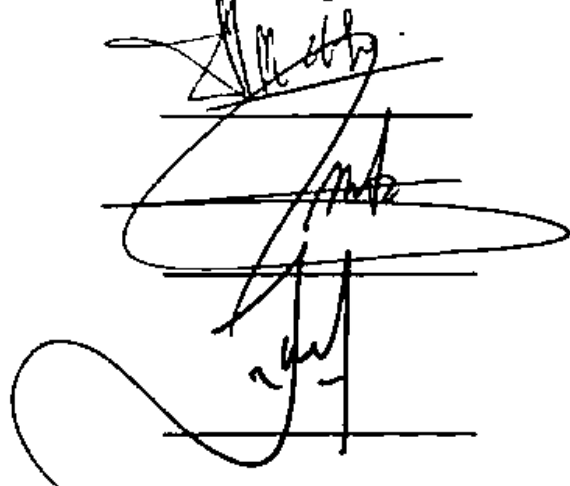
Nama Penguji

Handoko, M.Kom

Nurhidayanto, M.Pd

Muhammad Setiawan, M.Kon

Tanda Tangan



MOTTO

1. Mencapai kesempurnaan melalui ketekunan dan dedikasi
2. Keberhasilan adalah hasil dari kerja keras dan impian besar.
3. Ilmu adalah jembatan menuju masa depan yang lebih baik.
4. Setiap langkah kecil membawa kita lebih dekat pada tujuan besar.
5. Ketekunan adalah kunci utama dalam meraih impian.
6. Belajar tanpa batas, berinovasi tanpa henti.
7. Dengan ilmu, kita membangun masa depan.
8. Semangat pantang menyerah untuk meraih prestasi.
9. Kegagalan adalah cara yang disiapkan alam untuk menyiapkan anda menuju tanggung jawab yang lebih besar.
10. Sukses tidak akan datang bagi mereka yang hanya menunggu tak berbuat apa-apa, tapi bagi mereka yang selalu berusaha mewujudkan mimpinya.

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan segala untaian doa, semangat dan segala pengorbanan yang selalu mengalir tiada henti.
2. Bapak, Ibu Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Surakarta, yang tidak pernah berhenti membimbing dan memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Teman-teman tercintaku terimakasih atas semangat serta dukunganya yang selalu diberikan untukku.
4. Semua teman-teman Team E-Sport OMW Mixmax99 yang telah memberi semangat dan motivasi dalam penyelesaian penulisan karya ini. Karena mereka semua tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Allhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, karena dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir dengan judul "PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN *TOP UP GAME* BERBASIS WEB".

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Diploma III (A.Md) Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Amikom Surakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis tidak mampu menyelesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM. selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom. selaku pembimbing 1 Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, waktu, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom. selaku pembimbing 2 Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, waktu, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Teman-teman D3 MI 2021
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir ini.

Mudah-mudahan dengan segala motivasi dan bantuan yang penulis terima,
dapat bermanfaat dalam menjalankan tugas selanjutnya.

Boyolali, 20 Juli 2024

Sholihan Riziq Kukuh Pambudi

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN TOP UP GAME BERBASIS
WEB**

WEB BASED GAME TOP UP SALES SYSTEM

Sholihan Riziq Kukuh Pambudi¹⁾, Muhammad Setiyawan, M.Kom²⁾

Ina Sholihah Widiati., M.Kom³⁾

¹⁾Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Tugas akhir ini membuat *website* penjualan *top up game* untuk menawarkan dan menyediakan layanan yang baik cepat dan mudah, dan juga melalui kajian ini diharapkan dapat memberi inspirasi kepada pembaca. Pembuatan sistem dalam merancang penjualan *online* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Laravel, XAMPP, PHP, Vscode*, dan *MySQL* yang tersedia. Sistem penjualan *online* ini meliputi pemakaian situs oleh pelanggan, pembelian dan pemesanan barang. Pengaturan situs oleh admin baik proses pengamanan data, pengiriman barang, transaksi jual beli. Semua hal tersebut digunakan untuk menampung data-data yang diperlukan sistem informasi. Proses pembelian yang cepat dan menggunakan proses otomatis serta pembayaran otomatis melalui *QRIS, Ewallet, Bank*, dll.

Kata kunci : *Website Topup, Proses Otomatis, Pembayaran Otomatis*

ABSTRACT

This final project creates a game top up sales website to offer and provide good services quickly and easily, and also through this study it is expected to inspire readers. The creation of a system in designing online sales was developed using the available Laravel, XAMPP, PHP, Vscod, and MySQL applications. This online sales system includes the use of the site by customers, purchasing and ordering goods. Site settings by the admin, both data security processes, shipping goods, buying and selling transactions. All of these are used to accommodate the data required by the information system. A fast purchasing process and using an automatic process and automatic payments via QRIS, Ewallet, Bank, etc.

Keywords: Topup Website, Automatic Process, Automatic Payment

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.5 Manfaat Penulisan	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.1 Metode Observasi	6
1.6.2 Metode Wawancara	6
1.6.3 Metode Kepustakaan	6
1.7 Teori Yang Digunakan	7
1.7.1 Sistem Informasi.....	7
1.7.2 <i>E-Commerce</i>	7
1.7.3 Model Bisnis <i>E-Commerce</i>	8
1.8 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan.....	11
1.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	11
1.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12

1.9	Sistematika Penulisan	13
1.10	Jadwal Kegiatan.....	14
BAB II GAMBARAN OBYEK		16
2.1	Profil Tempat Penelitian	16
2.2	Analisis Sistem Pengembangan.....	17
BAB III PEMBAHASAN		20
3.1	Perancangan Sistem.....	20
3.1.1	<i>Desain</i> Sistem	20
3.1.2	<i>Flowchart</i> Penulis Kembangkan	22
3.1.3	<i>Diagram Use Case</i>	23
3.1.4	Antar Muka Sistem	23
3.1.5	<i>Mockup</i> Aplikasi	24
3.2	Perancangan Ujian.....	26
3.2.1	<i>Black Box</i>	27
3.3	<i>Implementasi</i> Desain.....	30
3.4	Proses dan Pembayaran <i>Top Up</i>	36
3.5	Pengujian <i>Website</i>	38
3.5.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	38
3.6	Evaluasi Sistem.....	40
BAB IV PENUTUP		41
4.1	Kesimpulan.....	41
4.2	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN.....		44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perangkat Keras	11
Tabel 1. 2 Rencana Kegiatan	15
Tabel 2. 1 <i>Flowchart</i> yang sedang berjalan.	17
Tabel 3. 1 Langkah Dalam <i>Flowchart</i> Proses Otomatis <i>Top-up Game</i>	22
Tabel 3. 2 <i>Blackbox</i> Testing admin.....	27
Tabel 3. 3 <i>Blackbox</i> Testing user	29
Tabel 3. 4 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> admin	38
Tabel 3. 5 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> user	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses <i>Extreme Programming</i>	10
Gambar 3. 1 <i>Entity Relationship Diagram Top up Game</i>	20
Gambar 3. 2 Relasi <i>Entity Relationship Diagram Top up Game</i>	21
Gambar 3. 3 Alur <i>Flowchart</i> yang Penulis Kembangkan	22
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i> Admin dan Pelanggan	23
Gambar 3. 5 Struktur Menu Admin	24
Gambar 3. 6 Struktur Menu Pelanggan.....	24
Gambar 3. 7 <i>Mockup Login</i> Admin dan Pelanggan.	25
Gambar 3. 8 <i>Mockup</i> Menu Utama Pelanggan	25
Gambar 3. 9 <i>Mockup</i> Pemesanan	26
Gambar 3. 10 Implementasi Login Pelanggan.....	30
Gambar 3. 11 Implementasi Pesanan <i>Top Up</i>	31
Gambar 3. 12 Implementasi Login Admin	32
Gambar 3. 13 Implementasi Halaman Utama Admin.....	32
Gambar 3. 14 Implementasi Riwayat Pesanan <i>Top Up</i>	33
Gambar 3. 15 Implementasi Deposit.....	33
Gambar 3. 16 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Payment</i>	34
Gambar 3. 17 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Payment</i>	34
Gambar 3. 18 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Website</i>	35
Gambar 3. 19 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Website</i>	35
Gambar 3. 20 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Website</i>	35

Gambar 3. 21 Implementasi Konfigurasi Setelan <i>Website</i>	36
Gambar 3. 22 Informasi Pesanan dan Item	36
Gambar 3. 23 Proses <i>Barcode QRIS</i>	37
Gambar 3. 24 Transaksi Berhasil	37