

TUGAS AKHIR

GAME BOOSTER DAN JASA TOP UP GAME ONLINE BERBASIS WEBSITE



Oleh:

Ricky Bimo Adinata

1461800168

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2023**

Halaman ini sengaja dikosongkan

**TUGAS AKHIR
GAME BOOSTER DAN JASA TOP UP GAME ONLINE
BERBASIS WEBSITE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh :

Ricky Bimo Adinata

1461800168

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2023**

Halaman ini sengaja dikosongkan

FINAL PROJECT
GAME BOOSTER DAN TOP UP SERVICE BASED
WEBSITE

Prepared as partial fulfillment of the requirement for the degree
of
Sarjana Komputer at Informatics Department



By :
Ricky Bimo Adinata
1461800168

INFORATICS DEPARMENT
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2023

Halaman ini sengaja dikosongkan

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Ricky Bimo Adinata
NBI : 1461800168
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : GAME BOOSTER DAN JASA TOP UP
GAME ONLINE BERBASIS WEBSITE

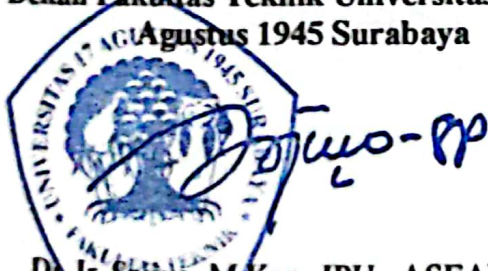
Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing 1



Dwi Harini Sulistyawati S.ST., M.T.
20460.16.0702

**Dekan Fakultas Teknik Universitas 17
Agustus 1945 Surabaya**



Dr. Ir. Saityo M. Kes., IPU., ASEAN Eng.
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**



Aidil Primasetya Armin, S.ST., M.T.
NPP. 20460.16.0700

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERNYATAAN KEASILAN DAN PERSTUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ricky Bimo Adinata

NBI : 1461800168

Fakultas/Program Studi : Teknik/Informatika

Judul Tugas Akhir : Game Booster dan Jasa Top Up Game Online
Berbasis Website

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarism, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis Tugas Akhir saya secara orisinal dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dan kenyataan ini, saya tidak bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan pengembalian uang kuliah total delapan semester kembali dan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 17 Juni 2023



Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “GAME BOOSTER dan JASA TOP UP GAME ONLINE BERBASIS WEBSITE” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom). Menyadari bahwa tanpa bantuan Allah dan orang tua serta do’a dari keluarga dan teman – teman dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah penting bagi penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada pihak – pihak berikut:

1. Ibu Dwi Harini Sulistyawati S.ST., M.T. Selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan petunjuk, pengarahan, semangat, serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Keluarga tercinta Papa dan Mama sebagai orangtua, yang telah mendukung dan mendidik saya hingga saat ini, dan memberi semangat supaya dapat lulus tepat pada waktunya.
3. Teman teman satu Angkatan dan satu perjuangan yang telah melewati proses Tugas Akhir bersama.
4. Kerabat M. Taufik Hakim, Novindio D.A.P., Ayi Regiarty yang senantiasa meluangkan waktu dan tenaga memberikan dukungan yang lebih.

Saya harap penelitian dalam tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan kepada siapapun yang membacanya. Penulis memohon maaf sebelumnya apabila terdapat kesalahan dalam kata-kata maupun Tindakan yang disengaja maupun tidak disengaja serta memohon kritik dan saran yang mendukung dari pembaca demi perbaikan di waktu yang akan datang.

Surabaya, 17 Juni 2023

Ricky Bimo Adinata
1461800168

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama : Ricky Bimo Adinata

Program Studi : Informatika

Judul : Game Booster dan Jasa Top Up Game Online Berbasis Website

Game booster dan jasa top up berbasis website adalah layanan yang memberikan kemudahan kepada para pemain game online untuk meningkatkan rank, kekuatan atau mendapatkan item pada game online dengan menggunakan metode topup atau pembelian dalam game. Dalam industri game online yang kompetitif, penyedia jasa ini menjadi semakin populer dan menjadi solusi bagi para pemain yang ingin mencapai kemajuan lebih cepat dalam permainan mereka. Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan dalam penyediaan jasa ini adalah metode waterfall. Metode waterfall adalah pendekatan pengembangan yang terstruktur dan sequensial, yang melibatkan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir. Pendekatan ini memungkinkan layanan jasa joki top up game online untuk mengelola pengembangan perangkat lunak secara terencana dan sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan jasa joki top up game online berbasis website dengan menggunakan metode waterfall. Tahap-tahap pengembangan meliputi analisis kebutuhan dan persyaratan, perancangan, implementasi, pengujian, penyusunan dokumentasi, penyampaian, pemeliharaan, dan evaluasi. Dengan menerapkan metode waterfall, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, seperti menyediakan layanan jasa yang mempermudah para pemain game online. Setelah dilakukan pengujian menggunakan metode black box dan System Usability Scale (SUS), hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata nilai 84. Hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan yang tentang pengembangan jasa top up game online berbasis website menggunakan metode waterfall.

Kata kunci: *jasa top up, game online, metode waterfall, pengembangan perangkat lunak, black box testing, System Usability Scale.*

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Name : Ricky Bimo Adinata

Departement : Informatics

Title : Game Booster and Top Up Service Website Based

Website-based game booster and top up services are services that make it easy for online game players to increase rank, power or get items in online games by using the top up method or in-game purchases. In the competitive online gaming industry, these service providers are becoming more and more popular and are a solution for players who want to achieve faster progress in their games. The software development method applied in the provision of this service is the waterfall method. The waterfall method is a structured and sequential development approach, which involves clear steps from start to finish. This approach allows online game top up jockey services to manage software development in a planned and systematic way. In this study, the researchers aimed to evaluate and improve website-based online game top up jockey services using the waterfall method. The stages of development include analysis of needs and requirements, design, implementation, testing, preparation of documentation, delivery, maintenance and evaluation. By applying the waterfall method, this research is expected to provide significant benefits, such as providing services that make it easier for online game players. After testing using the black box method and the System Usability Scale (SUS), the evaluation results show an average score of 84. The results of this study will provide insight into the development of website-based online game top up services using the waterfall method.

Keywords : *Topup Service, Online game, Waterfall Method, Software development, black box testing, System Usability Scale*

Halaman ini sengaja dikosongkan

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASILAN DAN PERSTUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1. Website.....	7
2.2.2 PHP	8
2.2.3 MySQL.....	8
2.2.4 Laravel.....	8
2.2.5 Metode Waterfall	9
2.2.6 Metode Pengujian Black Box.....	11
2.2.7 Metode SUS (System Usability Scale)	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Bahan dan Perangkat Penelitian	15

3.1.1 Perangkat Keras (Hardware)	15
3.1.2 Perangkat Lunak (Software)	15
3.2 Obyek Penelitian	18
3.3 Tahapan Penelitian.....	18
3.3.1 Analisis kebutuhan	19
3.3.2 Desain Sistem	20
3.3 Implementasi	29
3.3.4 Pengujian	30
3.3.5 Pengoperasian dan pemeliharaan	31
3.4 Skenario Pengujian	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Tahap Pengembangan Sistem	33
4.1.1 Tampilan Utama	33
4.2 Uji coba transaksi.....	50
4.2.1 Transaksi sukses	50
4.3 Pengujian <i>Black Box(Black Box Testing)</i>	57
4.3.1Pengujian Black Box Pada Web.....	57
4.4 Pengujian System Usability Scale (SUS)	60
BAB 5 Kesimpulan dan Saran.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
Daftar Pustaka	67
Lampiran.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Metode Waterfall.....	9
Gambar 2.2 SUS Score	13
Gambar 2.2 Logo Visual Studio Code	15
Gambar 3.2 Logo Figma	16
Gambar 3.3 Logo Draw.io	17
Gambar 3.4 Logo XAMPP	18
Gambar 3.5 Use Case.....	20
Gambar 3.6 Activity Diagram Pembelian Item	21
Gambar 3.7 Activity Diagram Pembayaran.....	22
Gambar 3.8 Activity Diagram Cek Invoice	23
Gambar 3.9 Activity Diagram Menambah Produk	24
Gambar 3.10 Activity Diagram Mengirim Item	25
Gambar 3.11 Activity Diagram Melihat Status Pelanggan.....	26
Gambar 3.12 Perancangan Database.....	27
Gambar 3.13 Entity Relationship Diagram	28
Gambar 3.14 Halaman Utama.....	29
Gambar 3.15 List menu items	30
Gambar 4.1 Tampilan Utama.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Banner	33
Gambar 4.3 Tampilan Pilihan Game.....	33
Gambar 4.4 Pop up selamat datang.....	34
Gambar 4.5 Login	34
Gambar 4.6 Menu List Mobile Legends	34
Gambar 4.7 Form ID Server	35
Gambar 4.8 List menu items	36
Gambar 4.9 Contoh profil id.....	36
Gambar 4.10 List Item	36

Gambar 4.11 Menu Game Free Fire.....	37
Gambar 4.12 Menu PUBG Mobile	37
Gambar 4.13 Metode Pembayaran	38
Gambar 4.14 Kode Promo.....	38
Gambar 4.15 Data Tidak Lengkap	39
Gambar 4.16 Konfirmasi Pesananan.....	39
Gambar 4.17 Tampilan Invoice.....	40
Gambar 4.18 Nominal Bayar	40
Gambar 4.19 Detail Transaksi	41
Gambar 4.20 Cek Invoice.....	41
Gambar 4.21 Tampilan News.....	42
Gambar 4.22 Tentang Kami	42
Gambar 4.23 Kontak Kami	43
Gambar 4.24 Dashboard admin.....	43
Gambar 4.25 Panel Order.....	44
Gambar 4.26 Menu Web	45
Gambar 4.27 Menu List	46
Gambar 4.28 Contoh Proses 1	47
Gambar 4.29 Contoh Proses 2.....	48
Gambar 4.30 Contoh Proses 3.....	48
Gambar 4.31 Contoh Proses 4.....	49
Gambar 4.32 Contoh Proses 5.....	49
Gambar 4.33 Contoh Proses 6.....	50
Gambar 4.34 Contoh Proses 7.....	50
Gambar 4.35 Hasil Sebelum Transaksi	51
Gambar 4.36 Hasil Sesudah Transaksi	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2 <i>Metode Pengujian System Usability Scale(SUS)</i>	11
Tabel 4.1 <i>Pengujian Black Box Login</i>	52
Tabel 4.2 <i>Pengujian Black Box</i>	53
Tabel 4.3 <i>Metode Pengujian System Usability Scale</i>	54
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Metode SUS.....	55
Tabel 4.5 Skor Hasil	56

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Google Form.....	69
-----------------------------	----