

Aplikasi Pemesanan Jasa Rank Game Online Berbasis Android

Application for Ordering Android-Based Online Game Rank Services

Glenegles^a, Muhammad Fauzi^b

^{a,b}Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama
glenegles12@gmail.com¹,Mfauzixx@gmail.com²

ABSTRAK

Dengan semakin banyaknya muncul game online yang semakin kompetitif, semakin banyak orang yang ingin mendapatkan peringkat tinggi dalam game mereka. Jasa Rank game online adalah salah satu tempat pemesanan jasa game dimana kita bersama orang terpercaya untuk bermain game online. Biasanya saat berlangganan layanan Rank game online karena banyak teman kita yang sibuk maka dari itu kita tidak memiliki teman untuk bermain game online yang kita sukai. Karena hampir semua game online membutuhkan kerja sama antar teman, yang sangat penting, pemain harus memilih apakah akan bermain sendiri atau tidak sama sekali. Selain itu, pemain sering frustrasi karena sangat sulit untuk bermain game online sendirian, dimana papan permainan tidak naik bahkan turun. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang memungkinkan pemain untuk memesan dan menerima semua informasi tentang pemesanan layanan game Rank secara online, serta membantu pemasok untuk menerima pesanan dari pelanggan. Penulis membuat aplikasi ini menggunakan Android Studio dan database MySQL.

Kata Kunci : Pemesanan, jasa, Rank, Android, Mysql,

ABSTRACT

With the emergence of increasingly competitive online games, more and more people want to get high rankings in their games. Online game Rank services are a place to order game services where we are with trusted people to play online games. Usually, when subscribing to an online game Rank service because many of our friends are busy, we don't have friends to play the online games we like. Since almost all online games require cooperation between friends, which is very important, players must choose whether to play alone or not at all. In addition, players are often frustrated because it is very difficult to play online games alone, where the game board does not go up or even down. Therefore, a system is needed that allows players to order and receive all information about ordering Rank game services online, as well as helping suppliers to receive orders from customers. The author makes this application using Android Studio and MySQL database.

Keywords : Keywords: Ordering, services, Rank, Android, Mysql, PHP

Info Artikel :

Disubmit:1 Oktober 2022

Direview:6 November 2022

Diterima :11 Desember 2022

Copyright © 2023 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

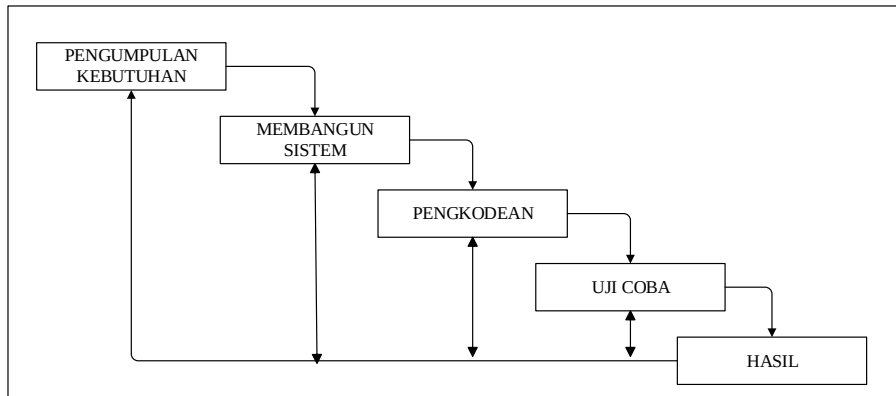
Dengan semakin banyak nya muncul game online yang semakin kompetitif, semakin banyak orang yang ingin mendapatkan peringkat tinggi dalam game mereka. Pemesanan Jasa Bermain game online adalah salah satu tempat pemesanan *game* dimana kita dapat bermain game online dengan orang yang handal dan terpercaya. Biasanya ketika kita mengajak teman bermain game online, Namun dikarenakan banyak teman kita yang sibuk dan tidak bisa bermain bersama, sehingga kita tidak memiliki teman untuk bermain game online yang kita sukai. Namun, karena hampir semua game online membutuhkan kerja sama antara teman dan tim yang sangat penting, pemain harus memilih apakah akan bermain sendiri atau tidak sama sekali. Selain itu, pemain sering frustrasi karena sangat sulit untuk bermain game online sendirian, dimana ranking tidak naik bahkan turun di dalam game.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Jasa Rank Game Online Berbasis Android”. Sehingga para pemain dapat berlangganan dan mendapatkan semua

informasi langganan bermain *game online* untuk temannya, sekaligus membantu penyedia layanan untuk menerima pesanan dari pelanggan.

2. METODE

Di dalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan model waterfall atau siklus hidup perangkat lunak.



Gambar 1. Diagram Waterfall Metodologi Penelitian

Keterangan :

a) Pengumpulan kebutuhan

Pada fase ini, informasi teoretis dikumpulkan tentang aplikasi layanan game online dan layanan game investasi online. Untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap topik bahasan yang akan diperoleh yaitu. bagian terpenting dari mengumpulkan informasi yang diperlukan terkait dengan desain aplikasi, memesan layanan online untuk rank game.

b. Pengambilan sampel

Peneliti mengumpulkan sampel dan memilih contoh yang sesuai dan dapat digunakan dari pekerjaan penelitian sebelumnya sebagai sampel.

c. Penelitian kepustakaan (library research)

Penelitian perpustakaan adalah setiap penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik atau masalah yang diteliti. Informasi ini dapat ditemukan dalam buku, esai ilmiah, tesis dan disertasi.

b) Membangun Sistem

Pada tahap ini peneliti merancang sistem dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language) yaitu. gunakan diagram kasus, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram urutan.

c) Coding

Pada tahap ini peneliti merancang aplikasi dan menterjemahkan rancangan tersebut ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

d) Uji Coba

Artinya setelah dibangun melalui pemrograman dilakukan proses pengujian terhadap perbaikan sistem, dimana sistem diuji dengan metode pengujian black box.

e) Hasil

Pada titik ini, program sudah dapat mengirimkan pesanan dari layanan rating game online. Dan program tersebut sudah sempurna untuk mendapatkan hasil yang akurat

A. Penelitian Terkait

Penelitian terkait bertujuan untuk melakukan review terhadap penelitian sebelumnya dengan penelitian skripsi ini. Berikut adalah review dari beberapa jurnal dengan metode yang serupa:

a) Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android.

Dalam penelitian tersebut, kendala bagi barber adalah saat ini pelayanannya kebanyakan masih tradisional, tidak ada sistem pemesanan, pelanggan harus mengantri terlalu lama di penata rambut dan membiarkan pelanggan berpindah ke salon lain. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang dapat mengelola pesanan rambut sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan penata rambut. Dan pada penelitian ini dibuat suatu sistem yang memudahkan pelayanan salon rambut, seperti mengatur antrian pesanan sesuai waktu pemesanan, menentukan status ketersediaan kursi secara *real time* dan menentukan jumlah pesan. (Irvansyah, dkk, 2020)

b) Sistem Aplikasi jual beli di toko *game* berbasis website.

Menggunakan *Framework Bootstrap* dan *MySQL*. Kesimpulan yang dikatakan penulis dalam penelitian ini adalah sistem yang dibuat oleh penulis dapat mengurangi tempat dan tidak praktis. pengguna ketika mencari *game* tanpa mendatangi toko melainkan dapat memesan jasa secara *online* (Meilani B S, 2021).

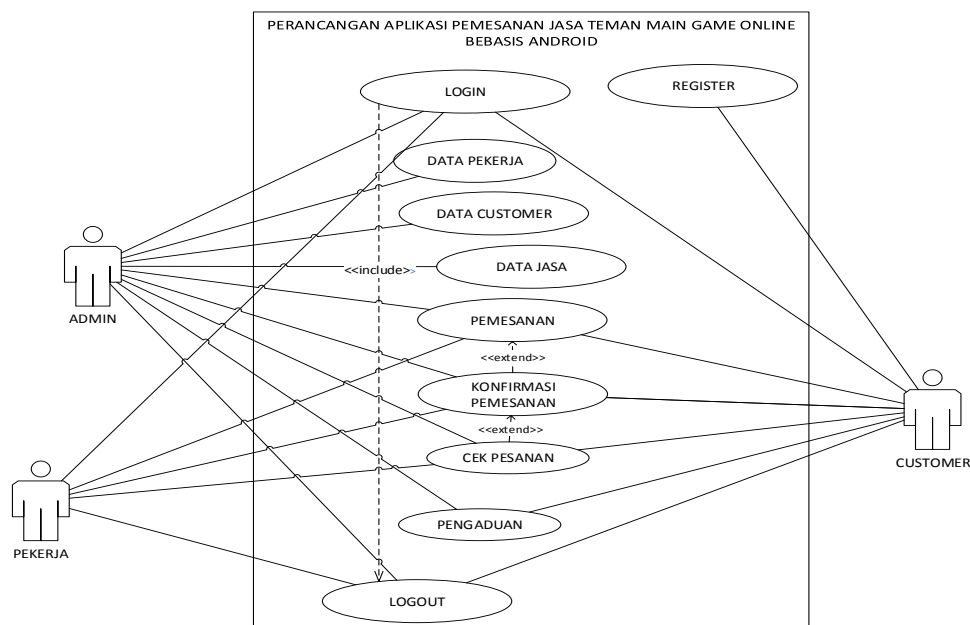
c) Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android.

Dalam penelitian tersebut penulis mengatakan bahwa Banyaknya hotel atau penginapan yang berdiri membuat masyarakat sulit mendapat informasi berupa kamar kosong karna harus meninjau langsung ke lokasi atau secara konvensional. Adapun cara mengetahuinya terkadang tidak semuanya memberikan informasi secara detail. Maka dari permasalahan tersebut penulis menyarankan solusi untuk memudahkan pelanggan atau user mengetahui informasi kamar kosong di hotel tersebut, dengan menghasilkan aplikasi dengan output yang diperoleh merupakan informasi detail tentang kamar. (Hutagaol, N.A, 2019.).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan menggunakan *Unifield Modeling Language* (UML)

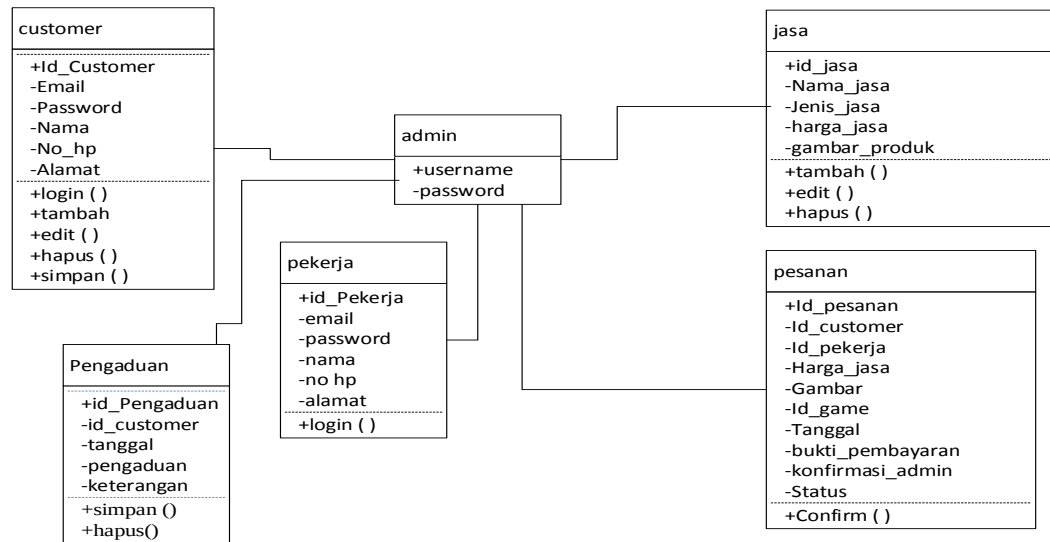
a) *Use Case Diagram*



Gambar 2. *Use Case Diagram* perancangan aplikasi

b) *Class Diagram*

Perancangan Class Diagram pada sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. *Class Diagram*

B. Tampilan Hasil

a) Tampilan Website Admin

a. Tampilan Login

Untuk masuk ke dalam aplikasi maka admin harus login terlebih dahulu dan mengisi form username dan password agar dapat masuk ke dalam aplikasi. Gambar login ditunjukkan pada Gambar 4



Gambar 4. Form Login Admin

b. Tampilan Form Data Pekerja (Admin)

Pengolahan data pekerja dapat dilakukan oleh admin dengan masuk ke form data pekerja, sistem menampilkan informasi Pekerja pada gambar 5.



Nama Pekerja	No Handphone	Email	Alamat	Sandi	Aksi
Beni	08123451111	beni@gmail.com	Medan	12345	
Glen	1234515211	glen@gmail.com	medan	12345	

Gambar 5. Tampilan Form Data pekerja

c. Tampilan Form Data Customer (Admin)

Pada tampilan Form Data Customer dapat diolah oleh admin dengan masuk kedalam form data Customer . Tampilan form data Customer dapat pada gambar 6 :



Nama Customer	No HP	Email	Alamat	Sandi	Aksi
Kristian	0813637032	Kristian@gmail.com	Medan	****	
gienegies	081210201	gienegies12@gmail.com	medan	****	

Gambar 6. Tampilan Form Data Customer.

d. Tampilan Form Data Jasa (Admin)

Form Data Jasa adalah Tampilan Data Jasa agar Admin dapat mengolah data yang masuk. Tampilan form data Jasa dapat pada gambar 7:

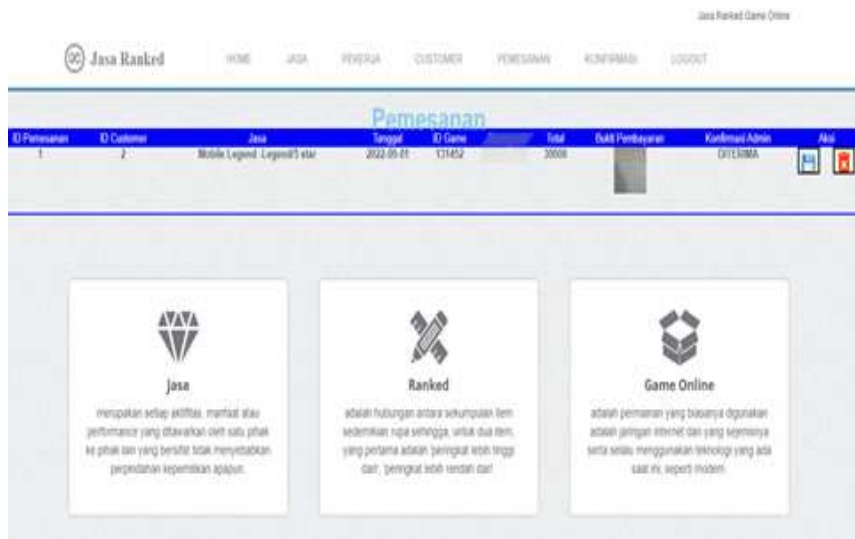


Jenis Jasa	Nama Jasa	Harga	Gambar	Aksi
star	Mobile Legend/ Epic	5000		
star	Mobile Legend/ Legend	4000		
Tier	PESB/Donasi - Ace	20000		
Tier	PESB - Ace To Champion	25000		

Gambar 7. Tampilan Form Data Jasa.

e. Tampilan Form Pemesanan (Admin)

Menampilkan pilihan data Pemesanan, ketika kita akan memilih data Pemesanan maka program akan memunculkan data Pemesanan. Tampilan data Pemesanan pada gambar 8:



ID Pemesanan	ID Customer	Jasa	Tanggal	ID Game	Total	Duit Pembayaran	Konfirmasi Admin	Aksi
1	2	Mobile Legend/ Legend/ star	2022-09-01	131452	30000		0711HMA	

Gambar 8. Tampilan Form Pemesanan (Admin).

f. Tampilan Form Konfirmasi Pemesanan (Admin)

Data Jasa Yang muncul dapat dikonfirmasi admin pada form Konfirmasi Admin. Tampilan untuk data Konfirmasi Pemesanan dapat pada gambar 9:



Gambar 9. Tampilan Form Konfirmasi Pemesanan (Admin).

g. Tampilan Form Pengaduan (Admin)

ketika memilih data Pengaduan maka program akan menampilkan data yang telah diinput ke data pengaduan. Tampilan form data Pengaduan dapat pada gambar 10:



Gambar 10. Tampilan Form Pengaduan (Admin).

b) Tampilan Aplikasi Untuk Pekerja Dan Customer

a. Tampilan Registrasi Customer

Form Registrasi merupakan tampilan yang muncul ketika customer belum memiliki akun. Gambar tampilan registrasi dapat ditunjukkan pada gambar 11:

Jasa Ranked

NAMA

NO.HP

EMAIL

ALAMAT

SANDI

SUBMIT

Jasa

merupakan setiap aktifitas, manfaat atau performance yang ditawarkan oleh satu pihak ke pihak lain yang bersifat tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun.

Ranked

adalah hubungan antara sekumpulan item sedemikian rupa sehingga, untuk dua item, yang pertama adalah 'peringkat lebih tinggi dari', 'peringkat lebih rendah dari'.

Gambar 11. Tampilan Form Registrasi Customer

b. Tampilan Login

Menampilkan tampilan yang muncul ketika customer dan pekerja ingin masuk ke dalam aplikasi. Tampilan registrasi dapat ditunjukkan pada gambar 12:

Jasa Ranked

Silahkan Login

Email

Password

SUBMIT

Belum Punya Akun? **DAFTAR CUSTOMER**

Gambar 12. Tampilan Form Login Customer

c. Tampilan Pemesanan untuk (Customer)

Menampilkan tampilan Pemesanan yang muncul ketika ingin Memesan Jasa rank game online dalam aplikasi. Gambar Pemesanan dapat ditunjukkan pada gambar 13:



Gambar 13. Tampilan Form Pemesanan Customer

d. Tampilan Konfirmasi Pemesanan (Customer)

Konfirmasi Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika customer ingin Konfirmasi Pesanan Jasa dalam aplikasi. Gambar tampilan Konfirmasi Pemesanan dapat ditunjukkan pada gambar 14:

Gambar 14. Tampilan Form Konfirmasi Pemesanan Customer

e. Tampilan Pemesanan (Pekerja)

Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di ambil pekerja. Gambar tampilan Pemesanan dapat ditunjukkan pada gambar 15:

Gambar 15. Tampilan Form Pemesanan Pekerja

f. Tampilan Konfirmasi Pemesanan (Pekerja)

Konfirmasi Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di di Konfirmasi pekerja. Gambar tampilan Konfirmasi Pemesanan dapat ditunjukkan pada gambar 16:



Gambar 16. Tampilan Form Konfirmasi Pemesanan Pekerja

g. Tampilan Cek Pesanan

Cek Pesanan merupakan tampilan yang muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di lihat atau dicek. Gambar tampilan cek pesanan dapat ditunjukkan pada gambar 17:



Gambar 17. Tampilan Form Cek Pesanan

h. Tampilan Pengaduan

Pengaduan merupakan tampilan yang muncul ketika data Pengaduan dalam aplikasi akan dimasukkan kedalam data pengaduan. Gambar tampilan pengaduan dapat ditunjukkan pada gambar 18:

Gambar 18. Tampilan Form Pengaduan

i. Tampilan logout

Tampilan logout merupakan Tampilan Yang muncul ketika customer dan pekerja ingin Keluar dari aplikasi .tampilan logout dapat dilihat pada gambar 19.

Gambar 19. Tampilan Form logout.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

- a) Aplikasi berlangganan layanan Ranked Game Online berbasis Android memungkinkan Anda untuk berlangganan layanan Ranked Game Online dalam bahasa pemrograman yang Anda gunakan.

- b) Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem dimana pelanggan dapat melihat status pesanan, yang membantu konsumen mengetahui status pesanan yang dilakukan.
- c) Aplikasi yang dirancang untuk membantu mengembangkan komunitas game online di Indonesia dan juga memperkenalkan kepada masyarakat besar tentang potensi dunia game/olahraga online.
- d) Aplikasi ini hanya menampilkan informasi layanan dan langganan yang terkait dengan langganan layanan online dan informasi pembayaran dari ranked game.
- e) Dalam sistem ini, tidak menyertakan laporan kejadian langganan layanan lokasi game online saat diperlukan.
- f) Di masa mendatang, sistem pemesanan dapat dibuat lebih banyak untuk mencakup tidak hanya pesanan peringkat game online, tetapi juga banyak pesanan produk game online lainnya.
- g) Direkomendasikan untuk mengembangkan sistem aplikasi untuk memesan layanan Ranked Game Online dan memproses pembayaran di bank Internet atau dengan pembayaran virtual lainnya.
- h) Aplikasi ini perlu mengembangkan fitur serta pengembangan teknologi berkelanjutan dan beberapa peningkatan UI yang lebih baik untuk membuat aplikasi ini lebih bermanfaat dengan framework yang responsif

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh yayasan universitas potensi utama yang telah membimbing dan membantu penulis dalam penyusunan dan penyelesaian laporan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Ahdiyat, M. A. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105-115.
- [2] Ameldi, R. &. (2018). Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), , 81-90.
- [3] Andaru, A. (2018). Pengertian database secara umum. *OSF Prepr*, 1(1), 6.
- [4] Andikos, A. (2019). Perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada tk islam bakti 113 koto salak Indonesia . *Jurnal Sakinah Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 34-49.
- [5] Efendy, Z. (2018). Normalisasi dalam desain database. *Jurnal CoreIT*, 4(1), 37-38.
- [6] Firmansyah, I. &. (2017). Sistem Informasi Eksekutif Inspektorat Daerah Kabupaten Cianjur. *Prosiding SNATIF*, 365-371.
- [7] Hutagaol, N. A. (2019). Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Androi. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 2(2), 45-52.
- [8] Irvansyah, F. S. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26-32.
- [9] Luhsasi, D. I. (2017). Penggunaan game online berkategori causal sebagai sarana pendidikan literasi keuangan dan pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 5(2), 1501-1514.
- [10] Nasution, A. E. (2019). Pelatihan membuat aplikasi android dengan android studio pada SMP Negeri 1 Tinggi Raja. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1), 53-58.

- [11] Oktobriansyah, N. (2020). Sistem Aplikasi Presensi Karyawan berbasis android Menggunakan GPS dan FaceRecognition. (*Doctoral dissertation, Universitas Teknokrat Indonesia*).
- [12] Pertama, P. P. (2019). Digital Informasi Kehadiran Status Dosen ITB STIKOM Bali Berbasis Web. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 64.
- [13] Pertiwi, M. K. (2018). Sistem Informasi Pengelolaan Produk Dan Jasa Berbasis Web Pada Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(1), 57-68.
- [14] Siregar, M. B. (n.d.). Sistem Aplikasi Jual beli di Toko Game Online Menggunakan Framework Bootstrap dan MySql.
- [15] Sukatmi, S. (2018). Aplikasi presensi siswa berbasis web dengan dukungan sms gateway pada smk kridawisata. *Jurnal Cendikia*, 29-34.
- [16] Wowiling, W. I. (2021). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Batik Nusantara. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 507-516.
- [17] Agustin, F. (2017, October). Perancangan Web Portal Pada Jaringan Intranet (Study Kasus: STMIK Potensi Utama). In *Seminar Nasional Informatika (SNIi)* (Vol. 1, No. 1, pp. 309-313).
- [18] Andramawan, Y., Ummi, K., & Saleh, A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 25-35.
- [19] IKayandra, Y., & Agustin, F. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Pengenalan Danau Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1231-1240.