

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND  
MOBILE LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE SDLC**

**SKRIPSI**

**MOCH FERI SUTEJO**

**NIM: 17184045**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
AGUSTUS 2022**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE  
LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE SDLC**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Komputer*

**MOCH FERI SUTEJO**

**NIM: 17184045**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
AGUSTUS 2022**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE  
LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE SDLC

NAMA : MOCH FERI SUTEJO

NIM : 17184045

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer/Sarjana Teknik saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 29 Agustus 2022



MOCH FERI SUTEJO

Penulis

## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE  
LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE SDLC

NAMA : MOCH FERI SUTEJO

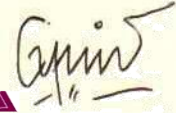
NIM : 17184045

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui  
Sukabumi, September 2022



Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,  
  
Anggun Fergina M. Kom  
NIDN. 0407029301

Pembimbing,

  
Gina Purnama Insany, S.ST., M.Kom  
NIDN. 0417077908

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE  
LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE SDLC

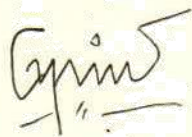
NAMA : MOCH FERI SUTEJO

NIM : 17184045

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 1 September 2022. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana S1 Teknik Informatika.

Sukabumi, 29 Agustus 2022

Pembimbing I,



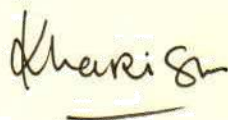
**Gina Purnama Insany, S.ST., M.Kom**  
NIDN. 0417077908

Pembimbing II,



**Ivana Lucia Kharisma, M.Kom**  
NIDN. 0429038002

Ketua Penguji,



**Ivana Lucia Kharisma, M.Kom**  
NIDN. 0429038002

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,



**Anggun Fergina M.Kom**  
NIDN. 0407029301

Dekan Fakultas,

**Ir. H. Paikun, S.T., IPM., Asean Eng**  
NIDN. 0402037401

## HALAMAN PERUNTUKAN

مِنْ حِرْلًا نَمَحْرَلًا إِلَّ مَسْبَب

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Februari 2022 dengan judul SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE LEGEND BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SDLC.

Terima kasih penulis ucapkan kepada para pembimbing yang telah membimbing dan banyak memberi saran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada moderator seminar, dan pengujut ulan skripsi. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah, ibu, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.



## ABSTRACT

*Mobile Legends games have become a phenomenal game in Indonesia, attracting millions of users. Consequently, the demand for diamond-selling websites has surged among its enthusiasts. Diamonds serve as an in-game currency used for purchasing various items within the game. However, some providers fail to deliver fast, secure, and reliable services. Therefore, there is a need to develop a system that provides information about in-game items, facilitating users in their purchases and ensuring fast, secure, and highly reliable services. This research aims to construct a system that aids in smooth and rapid transactions for game item purchases while ensuring a sense of security for the users. To reinforce this research, data was collected from frequent buyers of Mobile Legends Diamonds, and a literature study was conducted to support the problem-solving theory. The system design was created using the Unified Modeling Language (UML), and the system development followed the System Development Life Cycle (SDLC) methodology, implemented in a web-based application using PHP programming language supported by Laravel framework and MySQL database.*

*Keywords: Information, MOBA, Games, Diamond, Top-up.*



## ABSTRAK

*Games Mobile Legends* menjadi salah satu permainan yang sangat fenomenal di Indonesia yang memiliki jutaan pengguna. Sehingga situs penjualan diamond sangat dibutuhkan dan diburu oleh para penggemarnya, diamond sendiri merupakan sebuah mata uang yang ada pada *games* untuk melakukan transaksi pembelian item-item yang ada pada sebuah *games*. Namun beberapa penyedia tidak melayani secara cepat, aman dan terpercaya. Maka perlu dibangun sebuah sistem yang memberikan informasi tentang item *games* guna memudahkan pengguna dalam pembelian dan mendapat pelayanan yang cepat, aman dan sangat terpercaya. Maka penelitian bertujuan membangun sebuah sistem yang dapat membantu pelayanan dalam transaksi pembelian item *games* secara mudah, cepat dan mampu memberikan rasa aman bagi para pengguna. Guna menguatkan penelitian ini, maka dalam proses penelitian pembuatan sistem ini, dilakukan pengumpulan data yang di ambil dari para pemain *games* yang sering melakukan pembelian *Diamond Mobile*, studi literatur sebagai penunjang teori penyelesaian masalah, metode perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* dan metode pengembangan sistem yang menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* yang diimplementasikan pada aplikasi berbasis web dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP didukung *Framework Laravel* dan MySQL sebagai *database*.

**Kata Kunci:** *Informasi, MOBA, Games, Diamond, Topup.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Implementasi Pada Sistem Administrasi Pelayanan Desa Cicantayan Berbasis Website”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana teknik informatika.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghgaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., M.M selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggi Pradita Junfithrana, S.Pd., M.T selaku Wakil Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi
3. Ibu Anggun Fergina M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Ibu Gina Purnama Insany, S.ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi
5. Ibu Ivana Lucia Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi
6. Dosen Penguji
7. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal ‘Alamiin.

Sukabumi, 29 Agustus 2022

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch Feri Sutejo  
NIM : 17184045  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenis karya : Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE LEGEND  
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SDLC**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada tanggal : 29 Agustus 2022

  
  
**Moch Feri Sutejo**

## DAFTAR ISI

|                                       |             |
|---------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>            | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>PERNYATAAN PENULIS.....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>       | <b>iv</b>   |
| <b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>       | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PERUNTUKAN.....</b>        | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT.....</b>                  | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                   | <b>viii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>         | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar belakang .....              | 1           |
| 1.1.1 Identifikasi Masalah .....      | 1           |
| 1.1.1.1 Masalah Umum .....            | 1           |
| 1.1.1.2 Masalah Spesifik .....        | 2           |
| 1.1.2 Analisis Masalah .....          | 2           |
| 1.1.3 Argumentasi .....               | 3           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....             | 4           |
| 1.3 Batasan masalah .....             | 4           |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....           | 4           |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....          | 5           |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....       | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>   | <b>7</b>    |
| 2.1 Penelitian Terkait .....          | 7           |
| 2.2 Landasan Teori .....              | 8           |
| 2.2.1 <i>MobileLegends</i> .....      | 8           |
| 2.2.2 <i>Diamond</i> .....            | 9           |
| 2.2.3 <i>Visual Studio Code</i> ..... | 9           |
| 2.2.4 <i>PHP</i> .....                | 9           |
| 2.2.5 <i>Laravel</i> .....            | 10          |
| 2.2.6 <i>Database</i> .....           | 10          |
| 2.2.7 <i>MySQL</i> .....              | 10          |
| 2.2.8 <i>Star UML</i> .....           | 11          |



|                                      |                                                        |           |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.8.1                              | <i>Use Case Diagram</i>                                | 11        |
| 2.2.8.2                              | <i>Activity Diagram</i>                                | 12        |
| 2.2.8.3                              | <i>Squence Diagram</i>                                 | 13        |
| 2.2.8.4                              | <i>Class Diagram</i>                                   | 14        |
| 2.3                                  | Kerangka berpikir                                      | 15        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> |                                                        | <b>17</b> |
| 3.1                                  | Metode Penelitian                                      | 17        |
| 3.1.1                                | Karakteristik Penelitian Kualitatif                    | 18        |
| 3.2                                  | Metode Pengumpulan data                                | 19        |
| 3.2.1                                | Metode Pengamatan (Observasi)                          | 20        |
| 3.2.2                                | Metode Wawancara                                       | 20        |
| 3.3                                  | Metode pengembangan sistem                             | 21        |
| 3.4                                  | Teknik Pengujian                                       | 24        |
| 3.4.1                                | Metode Blackbox Testing                                | 24        |
| 3.5                                  | Kebutuhan Sistem                                       | 25        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>   |                                                        | <b>26</b> |
| 4.1                                  | Pengembangan Sistem Informasi Penjualan <i>Diamond</i> | 26        |
| 4.1.1                                | <i>Systems Planning</i>                                | 26        |
| 4.1.2                                | <i>Systems Analysis</i>                                | 26        |
| 4.1.3                                | <i>Systems Design</i>                                  | 27        |
| 4.1.3.1                              | <i>Use Case Diagram</i>                                | 27        |
| 4.1.3.2                              | <i>Activity Diagram</i>                                | 28        |
| 4.1.3.3                              | <i>Squance Diagram</i>                                 | 30        |
| 4.1.3.4                              | <i>Class Diagram</i>                                   | 32        |
| 4.1.4                                | <i>Implementation</i>                                  | 32        |
| 4.1.4.1                              | <i>Coding</i>                                          | 32        |
| 4.1.4.2                              | <i>User Interface</i>                                  | 32        |
| 4.1.5                                | <i>Testing</i>                                         | 38        |
| 4.1.5.1                              | <i>Suitability</i>                                     | 38        |
| 4.1.5.2                              | <i>Accuracy</i>                                        | 39        |
| 4.1.5.3                              | <i>Scurity</i>                                         | 40        |



|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| 4.1.5.4 <i>Compliance</i> .....         | 40        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> ..... | <b>41</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                     | 41        |
| 5.2 Saran.....                          | 41        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....             | <b>42</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                         | <b>Halaman</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....                                                       | 7              |
| Tabel 2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....                                                 | 12             |
| Tabel 2.3 <i>Activity Diagram</i> .....                                                 | 13             |
| Tabel 2.4 <i>Sequence Diagram</i> .....                                                 | 14             |
| Tabel 2.5 <i>Class Diagram</i> .....                                                    | 15             |
| Tabel 4.6 Penjabaran <i>Use Case Diagram</i> .....                                      | 26             |
| Tabel 4.7 Pengujian Fungsional Indikator <i>Suitability</i> (Input data).....           | 37             |
| Tabel 4.8 Pengujian Fungsional Indikator <i>Accuracy</i> (Validasi <i>Login</i> ) ..... | 38             |
| Tabel 4.9 Pengujian Fungsional Indikator <i>Accuracy</i> (Validasi <i>Logout</i> )..... | 38             |
| Tabel 4.10 Pengujian Fungsional Indikator <i>Security</i> ( <i>Login Akun</i> ).....    | 39             |
| Tabel 4.11 Pengujian Indikator <i>Compliance</i> .....                                  | 40             |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                  | Halaman |
|--------------------------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 Diagram Alur Kerangka Pemikiran ..... | 16      |
| Gambar 3.2 Diagram Alur Metode SDLC .....        | 22      |
| Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> .....         | 26      |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> .....         | 27      |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Home</i> .....    | 28      |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Admin</i> .....   | 29      |
| Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram Users</i> .....   | 29      |
| Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Admin</i> .....   | 30      |
| Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i> .....            | 31      |
| Gambar 4.10 Halaman Login Admin.....             | 32      |
| Gambar 4.11 Dashboard Admin.....                 | 32      |
| Gambar 4.12 Edit Users .....                     | 32      |
| Gambar 4.13 Edit item.....                       | 33      |
| Gambar 4.14 List Item.....                       | 33      |
| Gambar 4.15 List Transaksi.....                  | 33      |
| Gambar 4.16 Update Transaksi .....               | 34      |
| Gambar 4.17 List Users.....                      | 34      |
| Gambar 4.18 Regist Users .....                   | 34      |
| Gambar 4.19 Home Users.....                      | 35      |
| Gambar 4.20 Menu Item .....                      | 35      |
| Gambar 4.21 Form Pembelian .....                 | 36      |
| Gambar 4.22 History Transaksi.....               | 36      |
| Gambar 4.23 Invoice .....                        | 36      |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

#### 1.1.1 Identifikasi Masalah

Umumnya bahwa teknologi komunikasi dianggap sangat berkaitan erat dengan internet dan media sosial. Namun, sebagai salah satu yang juga disediakan oleh teknologi internet, *games* tak kalah fenomenal penggunaannya bahkan tidak kalah ramai dari pengguna sosial media yang digunakan secara masif sebagai sarana hiburan. Industri *games* saat ini memang sangat banyak diperbincangkan di berbagai negara, sehingga tak heran selain dijadikan media hiburan *games* juga dijadikan media pembelajaran agar kegiatan belajar tidak membosankan serta dijadikan untuk ajang perlombaan baik di tingkat lokal, nasional bahkan kejuaraan dunia.

##### 1.1.1.1 Masalah Umum

Dalam perkembangannya, *games* memiliki dua jenis yang biasa dimainkan, yaitu *games* secara online dan *games offline*. Permainan secara offline ialah permainan yang dilakukan tanpa koneksi internet, sedangkan *games* online permainan yang terhubung ke internet dan memiliki fitur lain yang dapat berinteraksi dengan sesama pemain lain bahkan pemain antar negara.

E-sport menjadi salah satu olahraga digital yang berkembang dari sebuah kompetisi *games*. Fenomena e-sport berdampak pada semua kalangan. Masifnya *games* online semakin meningkatkan minat masyarakat, dari hiburan hingga dapat dijadikan sebagai lahan bisnis baru. Dalam beberapa permainan, pemain diharuskan membeli item-item untuk mendukung dalam memenangkan permainan karena item tersebut dapat meningkatkan kemampuan aktor dalam *games* tersebut.

### 1.1.1.2 Masalah Spesifik

Item dalam *games* yang dapat diperjualbelikan pada para pemain berdampak pada maraknya pembukaan situs jual beli item *games*, masifnya pembelian item pada *games* online yang menggunakan situs pihak ketiga akhirnya sangat rawan penipuan, dimana para pembeli diharuskan untuk memasukan *username* dan *password* akun, sehingga dalam beberapa kejadian akun tersebut hilang.

Pembelian item *games* di situs ilegal pun sangat beresiko seperti di *banned* sementara oleh pihak penyedia *games*, sehingga item yang baru saja dibeli tidak akan masuk pada akun yang terkena *banned*. Beberapa kejadian yang terjadi, karena keluhan para pemain yang membeli item di situs resmi penyedia *games* terbilang cukup mahal. Selain itu, ada beberapa pihak yang mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan *voucher* (item maupun saldo) *game* online berbasis *desktop*.

Alur dalam melakukan pembelian, dimana setiap pelanggan mendaftar melalui email untuk menginput data diri dan data *games* agar stok saldo dapat bertambah. Pembeli memilih saldo sesuai yang akan dipesan kemudian operator akan menginput ke database. Alur kerja dalam pembelian ini masih cukup terbilang konvensional karena membutuhkan operator tambahan dalam mengoperasikan sistem.

### 1.1.2 Analisis Masalah

*Mobile Legends*, menjadi salah satu *games* MOBA terpopuler di Indonesia, sejak pelunuruannya di tahun 2016 silam, game ini semakin mengalami peningkatan. Tingkat pemain dan turnamen yang dilaksanakan pun bertambah tiap tahunnya. Lebih jauh, *Mobile Legends* menjadi salah satu *games* yang di pertandingkan dalam Piala Presiden Esports 2019 dan *SEA Games* 2019 dalam kategori *e-sport*. Indonesia menjadi negara nomor satu penganduh *games Mobile Legends* terbanyak.

Para pemain asal Indonesia telah mengunduh kurang lebih 36 persen dari total keseluruhan atau sebanyak sekitar 281 juta kali. Permainan yang sangat fenomenal ini, kemudian dimanfaatkan oleh beberapa pihak untuk membuka jasa penjualan diamond.

### 1.1.3 Argumentasi

Persoalan yang terjadi pada pelayanan pembelian diamond mobile legend dapat dikurangi dengan menggunakan teknologi informasi, sehingga akan memudahkan pemain dalam memilih diamond yang sesuai, aman serta terhindar dari penipuan. Maka perlu dibangun sebuah sistem informasi penjualan diamond dalam memasarkan produk item *games*, memberikan pelayanan cepat pada pelanggan serta memberikan harga yang sesuai dengan pasaran.

Sistem yang akan dibangun dalam penjualan diamond akan di permudah dan dipersingkat alur pembeliannya, dimana pelanggan hanya cukup memasukan ID *Game* dan *Server Game* yang dimainkan. Dalam prosesnya pembeli hanya menunggu beberapa menit agar item yang dipilih akan segera masuk pada akun game pembeli. Apabila terjadi kendala dalam waktu 1x24 jam belum masuk, maka pembeli disarankan untuk menghubungi *customer service* untuk menyampaikan keluhan.

Selain itu, sistem akan memberikan riwayat pembelian pada setiap akun dalam melakukan pembelian, agar dapat mengetahui transaksi berhasil atau tidak. Sehingga, website yang dibangun akan aman dari bahaya pencurian akun ataupun terkena banned oleh pihak penyedia *games*. Maka dari itu, di angkat judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIAMOND MOBILE LEDGEND BERBASIS WEBISTE MENGGUNAKAN METODE SDLC”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan teknologi informasi penjualan *Diamond Mobile Legends*?
2. Bagaimana menampilkan informasi item *games Mobile Legends*?
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi berbasis website terkait penjualan *Diamond Mobile Legends*?
4. Bagaimana aplikasi sistem informasi penjualan *Diamond Mobile Legends* dapat menampilkan informasi item ?

## 1.3 Batasan masalah

Dalam penulisan penelitian ini, agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Aplikasi hanya dapat menampilkan informasi *Diamond*, Harga dan cara pembayaran *Mobile Legends*.
2. Aplikasi ini hanya dibangun untuk platform *Website*.
3. Aplikasi menggunakan pembayaran Midtrans test.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan aplikasi ini, yaitu:

1. Menerapkan teknologi informasi guna mempermudah pemain *Games Mobile Legends* dalam mendapatkan informasi yang tepat, cepat dan aman.
2. Merancang sebuah aplikasi teknologi informasi penjualan *Diamond Mobile Legends* berbasis *website*.
3. Membangun aplikasi berbasis *website* yang dapat menampilkan informasi item *games*, harga, dan cara pembayaran.

4. Membangun sistem yang dapat melakukan pembayaran secara cepat dengan memanfaatkan Midtrans.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam perancangan aplikasi ini, diantaranya:

1. Manfaat Bagi *Gamers*
  - a. Membantu memberikan informasi tentang Diamond.
  - b. Membantu pelanggan dalam mendapatkan item *games*.
  - c. Aplikasi berbasis *website*, agar memudahkan pengguna dalam mengakses tanpa melakukan download.
2. Manfaat Bagi Penulis
  - a. Mengetahui kemajuan teknologi yang berkembang saat ini.
  - b. Manfaat penelitian tersebut dapat dijadikan referensi dalam perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi berbasis *mobile* kedepannya.
  - c. Manfaat untuk penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S1 dan mendapatkan gelar Sarjana Teknik Informatika (S. Kom).



### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas mengenai tentang tahapan penelitian dan pengumpulan sebuah data mengenai penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis mengenai analisis, perancangan, dan penerapan aplikasi di instansi terkait.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil penelitian rancang bangun sistem informasi penjualan *Diamond Mobile Legend* dapat dijabarkan, bahwasanya sistem dapat membantu *users* dalam memilih item game dan dapat langsung melakukan topup *diamond* secara otomatis. Setiap perubahan item dilakukan oleh admin yang nantinya setelah ada perubahan akan langsung adanya perubahan di website yang akan di akses oleh pengguna. Kemudian setiap data yang dirubah oleh admin akan masuk pada *database MySQL*, sistem ini dibangun berbasis *website*, guna memudahkan pengguna dalam mengakses sistem tanpa melakukan download aplikasi dan menggunakan SDLC sebagai metode pengembangan sistem.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diimplementasikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan oleh pengguna dalam membeli *diamond*.
- b. Sistem dapat menyimpan data yang telah diinput oleh admin sebagai data yang akan disajikan pada *users*.
- c. Sistem dapat menampilkan informasi *Diamond Mobile Legend*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil perancangan dan implementasi pada penelitian ini, maka saran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sistem in ialah sebagai berikut:

- a. Sistem dapat dikembangkan pada platform lain, seperti android atau IOS.
- b. Sistem dapat dikembangkan dengan fitur penambahan kategori game lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. Dwi Santosa, "Sistem Informasi Penjualan Diamond Mobile Legends Di Moro Cell Berbasis Web," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. II, no. 2, pp. 27--36, 2021.
- [2] R. Nugroho, "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming Berbasis Website," *Skripsi*, pp. 1-23, 2021.
- [3] H. Z. Fajar Setiawan, "Rancang Bangun Sistem Pembelian Voucher Game Online berbasis Website menggunakan teknologi," *Ilmu Komputer dan Sains*, vol. I, no. 5, pp. 506-513, 2022.
- [4] S. Anas Nasrullah, "Perancangan Sistem Informasi E-Sports Di Indonesia (Khususnya Mobile Legends) Berbasis Website," *Ilmu Komputer dan Science*, vol. I, no. 5, pp. 498-505, 2022.
- [5] C. A. Tanjung, "Penentuan Hero Counter Pada Game Mobile Legends Dengan Logika Fuzzy Metode Mamdani," *Teknik Informatika*, pp. 1-5, 2018.
- [6] R. Y. W, "Medium.com," 3 Februari 2019. [Online]. Available: <https://medium.com>. [Accessed 15 Maret 2021].
- [7] R. Subagia, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web," *Perangkat Lunak*, vol. II, no. 2, pp. 94-100, 2020.
- [8] Y. a. H. A. P. Yudhanto, *Mudah menguasai framework laravel*, Elex Media Komputindo, 2019.
- [9] E. Helmud, "Optimasi basis data oracle menggunakan complex view," *Jurnal Informanika*, vol. VII, no. 1, pp. 80-86, 2021.
- [10] Andi, *Sistem Informasi Penjualan Online untuk Tugas Akhir PHP & My SQL*, Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- [11] M. a. A. S. R. Shalahuddin, *Analisis dan desain sistem informasi*, Bandung: Politeknik Telkom, 2016.
- [12] Y. Yusanto, "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif," *Journal of Scientific Communication*, vol. I, no. 1, pp. 1-13, 2019.
- [13] I. G. C. a. M. A. F. M. Sholeh, "Black Box Testing on ukmbantul.com Page with Boundary Value Analysis and Equivalence Partitioning Methods," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1823, no. 1, 2021.