

IMPLEMENTASI WEBSITE TOPUP GAME OTOMATIS MENGUNAKAN PROVIDER DIGIFLAZZ DENGAN PAYMENT GATEWAY TRIPAY (STUDI KASUS : [HTTPS://WWW.TOKOSAYU.COM](https://www.tokosayu.com))

Bima Prawira Kusuma Atmaja¹, Sholihin²

^{1,2} Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail: bimayanggaug@gmail.com , dosen00404@unpam.ac.id

Abstrak- Pembayaran pada *game online* sering kali dilakukan melalui situs pihak ketiga yang rawan penipuan. Beberapa pemain terpaksa harus memasukkan *username* dan *password* akun *game* mereka ketika melakukan pembelian *item* di situs tersebut, yang dapat menyebabkan akun mereka hilang. Pembelian *item* secara *illegal* dapat menyebabkan akun *game* *dibanned* oleh situs *game* selama berbulan-bulan, sehingga *item* tersebut tidak dapat digunakan pada akun yang dimaksud. Metode yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu kerangka kerja atau model manajemen proyek terstruktur yang menguraikan fase-fase yang diperlukan untuk membangun sistem, dari awal hingga hasil akhir. Tujuan dari *Software Development Life Cycle* adalah untuk menciptakan proses produksi yang efektif dan berkualitas tinggi agar dapat memenuhi atau melampaui harapan klien sesuai dengan anggaran dan jadwal yang telah ditentukan. Digiflazz semakin mempermudah pembelian, dikarenakan sistem yang akan memproses data pembelian *item* tersebut, *Payment Gateway* berfungsi sebagai alat pemroses pembayaran yang mempermudah pembelian dalam sebuah *website*, penulis memilih Tripay sebagai *Payment Gateway* dikarenakan biaya *admin* murah dan *customer service* yang sangat tanggap dalam mengatasi masalah.

Kata Kunci: *Topup Game, Payment Gateway, Digiflazz, Tripay, System Development Life Cycle (SDLC)*

Abstract- *Payments in online games are often made through third-party sites that are susceptible to fraud. Some players are forced to enter their game account username and password when purchasing items on these sites, which can cause their accounts to be lost. Purchasing items illegally can result in the game account being banned by the game site for months, making the item unusable on the intended account. The method used is the System Development Life Cycle (SDLC), which is a structured project management framework or model that outlines the phases required to build a system from beginning to end. The goal of the Software Development Life Cycle is to create an effective and high-quality production process to meet or exceed client expectations within the established budget and schedule. Digiflazz makes purchases even easier due to the system that will process the purchase data of these items. Payment Gateway serves as a payment processing tool that facilitates purchases on a website, and the author chose Tripay as the Payment Gateway because of its low administrative costs and responsive customer service in addressing issues.*

Keywords: *Recharge Online Game, Payment Gateway, Digiflazz, Tripay, System Development Life Cycle (SDLC)*

1. PENDAHULUAN

Pembayaran pada *game online* sering kali dilakukan melalui situs pihak ketiga yang rawan penipuan. Beberapa pemain terpaksa harus memasukkan *username* dan *password* akun *game* mereka ketika melakukan pembelian *item* di situs tersebut, yang dapat menyebabkan akun mereka hilang. Pembelian *item* secara *illegal* dapat menyebabkan akun *game* *dibanned* oleh situs *game* selama berbulan-bulan, sehingga *item* tersebut tidak dapat digunakan pada akun yang dimaksud. Banyak pemilik akun *game* yang mengeluhkan harga *item* yang terlalu mahal jika dibeli langsung dari situs *game* asli.

Diperlukan sistem informasi *Topup game* berbasis *website* dengan hanya menggunakan alamat ID *game* yang sedang dimainkan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *website* dengan menggunakan *framework* Laravel. *Framework* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP yang sudah mendukung PBO (Pemrograman Berorientasi Objek) yang dapat menyimpan data dalam bentuk *field*

dan kode untuk fungsi yang disebut dengan *method*. Pembuatan *website* ini akan mempermudah pemain untuk memilih *item* yang diinginkan dan terhindar dari penipuan, hanya dengan memasukkan ID game yang dimainkan.

Hanya dalam beberapa menit, pemilik akun *game* dapat menerima *item* yang diinginkannya. Jika *item* belum diterima dalam waktu 1x24 jam setelah pembayaran, dapat menghubungi *Customer Service* dari situs tersebut. Sistem akan memberikan laporan pembelian yang menunjukkan apakah transaksi telah berhasil dimasukkan ke dalam akun *game*. Dengan cara ini, akun *game* akan aman dari ancaman pencurian dan pemblokiran oleh pihak *game*.

Dengan adanya payment gateway akan mempermudah transaksi online, *customer* tidak perlu melakukan pembayaran secara *offline* melalui bank atau bertemu pihak penjual secara langsung. Karena proses transaksi telah otomatis dilakukan secara *online* dan transaksi dapat dilakukan selama 24 jam secara otomatis.

2. METODE

Pada tahap ini menjelaskan beberapa metode atau cara yang digunakan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Langkah-langkah metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk mengumpulkan dari sampel penelitian, dilakukan dengan metode tertentu sesuai dengan tujuannya. Teknik-teknik yang digunakan dalam pengumpulan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pustaka (*Library Research*)

Dalam penulisan skripsi, tidak terlepas dari data-data yang menjadi *referensi* seperti buku-buku dan jurnal *online*. *Referensi* ini menjadi sangat penting karena bisa menjadi landasan teori yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam penyusunan skripsi. *Referensi* tersebut dapat berupa pedoman penulisan skripsi, buku-buku atau jurnal lainnya yang berhubungan dengan topik skripsi yang sedang ditulis.

2. Metode Observasi (*Observation Research*)

Metode Observasi dapat digunakan dalam berbagai bidang penelitian, sebagai contohnya pada penelitian tentang *website topup game* otomatis dengan metode observasi, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelian pada *website* tersebut.

3. Metode Wawancara (*Interview Research*)

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan beberapa pihak terkait yang berhubungan langsung dengan tempat penelitian, disini penulis melakukan wawancara dengan *Reseller* dan *Customer* pada *website topup game tokosayu.com*.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu kerangka kerja atau model manajemen proyek terstruktur yang menguraikan fase-fase yang diperlukan untuk membangun sistem, dari awal hingga hasil akhir. Tujuan dari *Software Development Life Cycle* adalah untuk menciptakan proses produksi yang efektif dan berkualitas tinggi agar dapat memenuhi atau melampaui harapan klien sesuai dengan anggaran dan jadwal yang telah ditentukan.

Metode pengembangan sistem metode SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall*). *Metode waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh Windows W. Royce pada tahun 1970. *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya (Kristanto, 2004).

Model ini melibatkan penyelesaian satu tahap secara lengkap sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Ketika satu tahap selesai langsung dilakukan evaluasi untuk memastikan proyek berjalan sesuai rencana dan layak diteruskan ke tahap berikutnya. *Waterfall Model*, disebut juga model klasik,

memiliki beberapa tahap utama, yaitu analisis dan rekayasa sistem, perancangan, penulisan program, pengujian, dan pemeliharaan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

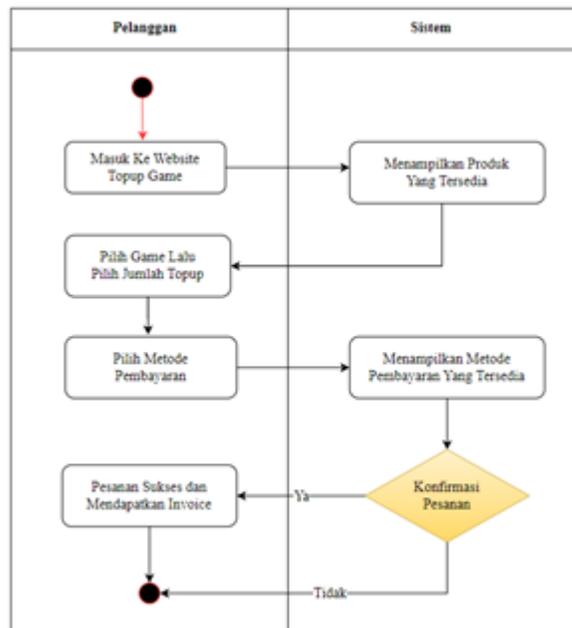
3.1. Analisa

Analisis sistem atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut. Pada proses ini akan dilakukan analisis dari sistem *topup game* yang sudah berjalan pada *website* tokosayu.com untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terperinci dengan menggunakan *Use Case*.

Diagram dibuat untuk menerapkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan, bagaimana proses dikerjakan, dan dokumen apa saja yang terlibat. Berikut merupakan proses ketika *user* melakukan *topup game* pada sebuah *website*:

- a) Pelanggan masuk ke *website* untuk melakukan pembelian *topup game*.
- b) Setelah itu pelanggan memilih *game* mana yang ingin dipilih.
- c) Selanjutnya pelanggan diharuskan mengisi data ID Gamenya untuk bisa melakukan *topup*.
- d) Lalu pilih jumlah *topup* yang diinginkan oleh pelanggan.
- e) Kemudian tinggal pilih metode pembayaran yang akan dipakai, seperti *Virtual Account Bank*, *E-Walet* maupun melalui Alfamart dan Indomaret.
- f) Selanjutnya setelah melakukan pembayaran, hanya menunggu untuk *topup gamenya* masuk ke akun pelanggan.
- g) Lalu langkah terakhir pelanggan menerima *invoice* untuk berjaga-jaga jika terjadi kesalahan *system*.

Sistem informasi yang diusulkan memiliki perbedaan dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang diusulkan telah terkomputerisasi, lebih mudah digunakan, integritas data terjaga serta memudahkan pelanggan untuk menggunakan sistem ini.

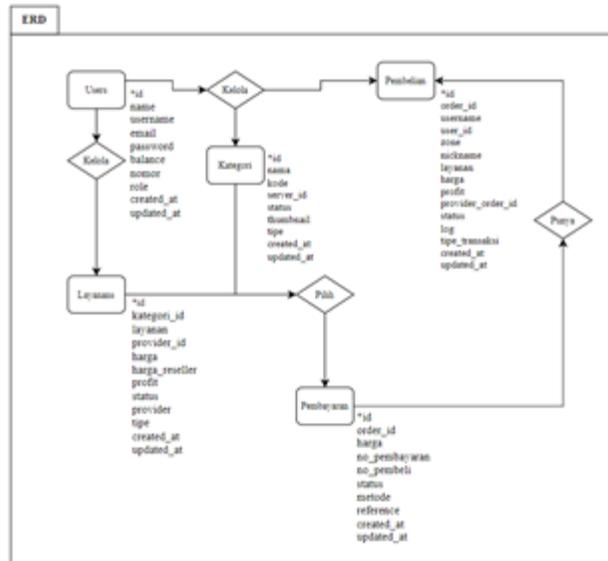


Gambar 1. Analisa Sistem Usulan

3.2. Perancangan

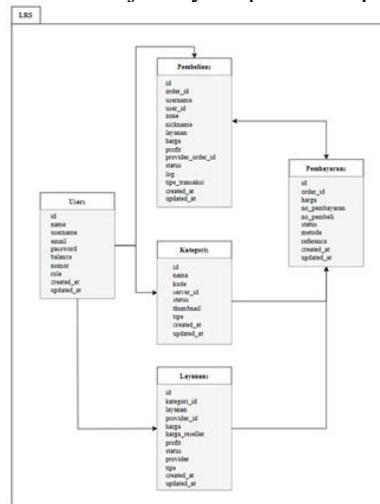
Perancangan basis data secara umum dilakukan dengan maksud memberikan gambaran umum tentang basis data yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen basis data yang dirancang secara rinci.

Berikut merupakan rancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang digunakan untuk merancang table yang akan dibuat beserta relasi atau tabel pada basis data, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Setelah ERD (*Entity Relationship Diagram*) ke dalam bentuk LRS, maka hasil akhir dari proses transformasi tersebut adalah sebuah *Logical Record Structure* (LRS) yang sudah dapat menggambarkan basis data yang akan digunakan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Logical Record Structure

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi

Setelah tahap perancangan sistem selesai, tahapan implementasi harus segera dilakukan. Fase ini bertujuan untuk mewujudkan hasil dari perancangan sistem sehingga dapat menghasilkan sistem yang dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Tahapan implementasi juga melibatkan kegiatan pengujian yang bertujuan untuk menemukan kekurangan dan kesalahan dalam sistem yang telah dibuat, sehingga dapat diperbaiki dan dikembangkan secara bersamaan.

a. Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Windows 11 Pro
2. *Browser* Google Chrome
3. Visual Studio Code
4. *Hosting* by domainesia
5. *Laravel version* 8.80
6. *Provider* by Digiflazz
7. *Payment gateway* by Tripay

b. Spesifikasi Perangkat Keras

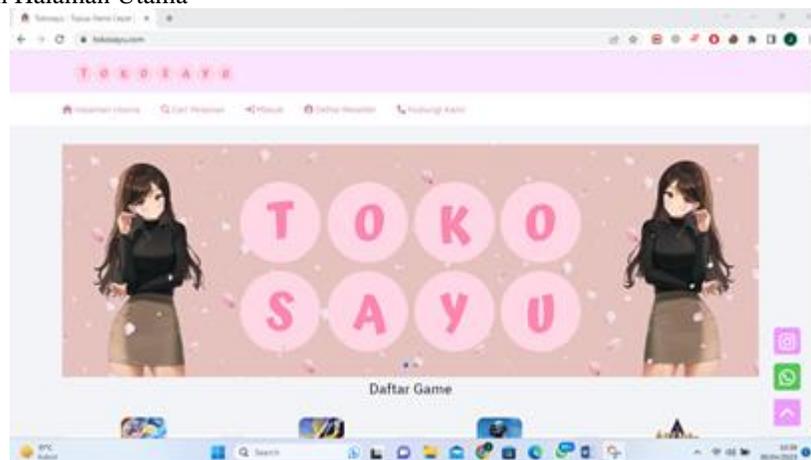
Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yaitu sebagai berikut:

1. Laptop Acer X441MA
2. Processor Intel Celeron N400 1,10 Ghz
3. Memory 4096MB RAM
4. Intel UHD Grapics 600 vram 128mb
5. SSD V-GEN 128GB
6. Hardisk 500GB

4.2. Implementasi Antar Muka Pengguna (*User Interface*)

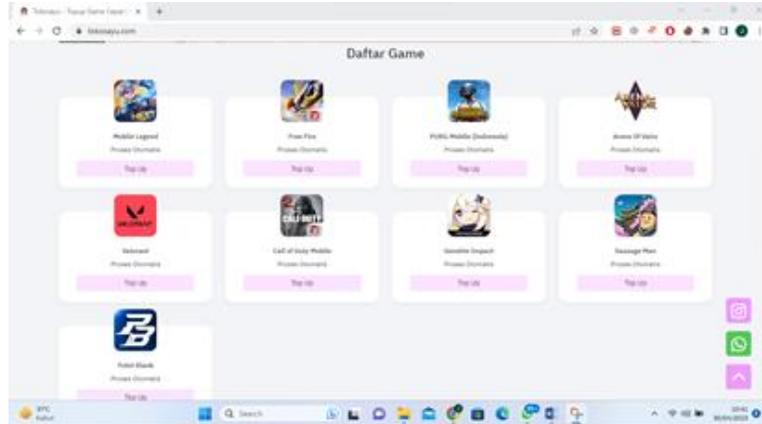
Antarmuka yang disediakan dalam sistem ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dipahami. Dengan menggunakan tampilan *web browser* yang interaktif, pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur dan informasi yang tersedia di dalam sistem sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Utama



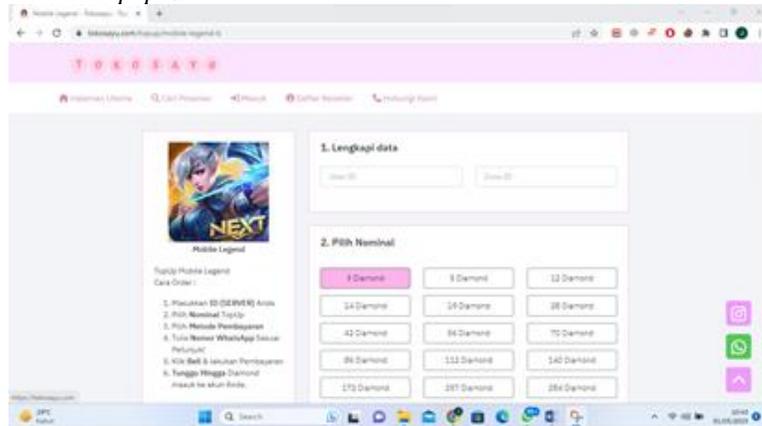
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama 1

b. Tampilan Halaman Utama 2



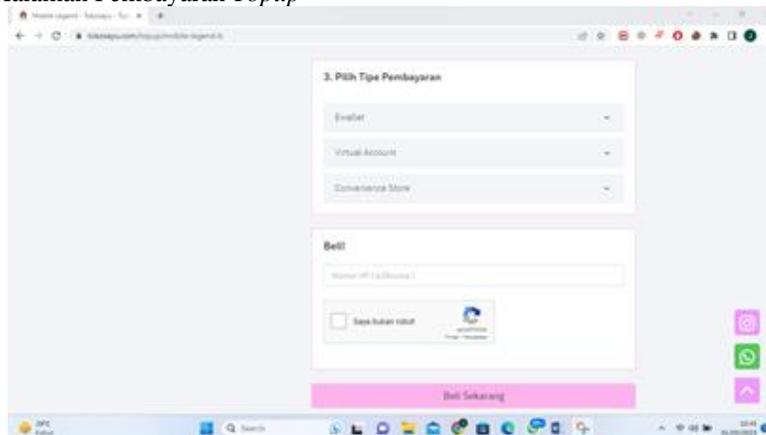
Gambar 5. Tampilan Halaman Utama 2

c. Tampilan Halaman *Topup Game*



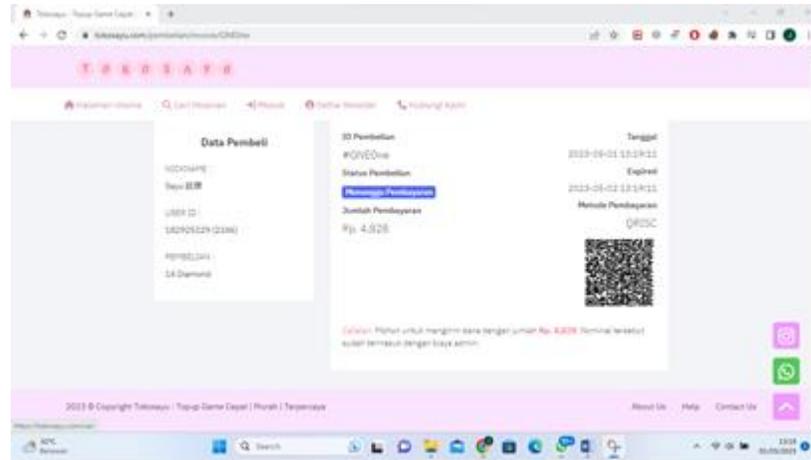
Gambar 6. Tampilan Halaman *Topup Game*

d. Tampilan Halaman Pembayaran *Topup*



Gambar 7. Tampilan Halaman Pembayaran *Topup*

e. Tampilan Halaman Pembelian



Gambar 8. Tampilan Halaman Pembelian

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dalam Implementasi Website Topup Game Otomatis Menggunakan Provider Digiflazz Dengan Payment Gateway Tripay (Studi Kasus : <https://www.tokosayu.com>), berikut kesimpulan yang dapat disimpulkan oleh penulis adalah:

1. Dengan adanya sistem *topup game* yang *terintegrasi* oleh *provider* Digiflazz semakin mempermudah pembelian, dikarenakan sistem yang akan memproses data pembelian *item* tersebut.
2. *Payment Gateway* berfungsi sebagai alat pemroses pembayaran yang mempermudah pembelian dalam sebuah *website*, penulis memilih Tripay sebagai *Payment Gateway* dikarenakan biaya *admin* murah dan *customer service* yang sangat tanggap dalam mengatasi masalah.
3. *Website topup game* otomatis sangat mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian *topup*, karena pelanggan bisa langsung membeli tanpa menunggu atau melakukan *personal chat* kepada *admin* ataupun penjual.
4. Sebagai penulis atau penjual *topup game* otomatis berbasis *website* sangat diuntungkan, sebab sebagai penjual tidak harus direpotkan untuk memproses sebuah data pelanggan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisa dan perancangan *topup game* otomatis terintegrasi Digiflazz dan Payment Gateway Tripay yang telah dibuat, maka dapat diberikan saran guna pengembangan sistem kedepannya:

1. Memperbaiki tampilan aplikasi agar lebih menarik dari aplikasi yang sekarang.
2. Penulis berharap kedepannya aplikasi ini dapat dikembangkan ke dalam perangkat *mobile* seperti Android dan IOS.

REFERENSI

- Abednego Hayvito, & Ezra. (2019). Rancang Bangun Blog pada PT Digiflazz Interkoneksi Indonesia. onesearch.id, 4-6.
- Alfian1, Sokibi Petrus, & MagdalenaLena. (2020). Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 387-393.



- GuptaBayu Candra Indra, & SupriyonoHeru. (2019). Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (CRM). *journal.uin-alauddin.ac.id*, 1-6.
- IDUnipin. (2022 Oktober 11). Hindari Penipuan Mengatasnamakan UniPin. From UniPin. : www.unipin.com: <https://support.unipin.com/hc/en-us/articles/360038839152-Hindari>
- Islami, D. R, & Sulistyowati, Y. (2016). Aplikasi Penjualan Pulsa Online Menggunakan Payment Gateway. *Jurnal Informatika Dan Multimedia*, 42-43.
- Khumaini, & H., Sihombing, J. (2016). Sistem Informasi Penjualan Game Pc Berbasis Web Pada Toko Oe Games Menggunakan Php. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, 43-48.
- Putra Adi Muklas, & Sulindawaty. (2022). Perancangan Sistem Penjualan Dalam Pembelian Item Game Online Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika, Manajemen dan Bisnis Digital*, 401-406.
- S. Yanti, Sriyono, & A. Ananditya. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 87-94.
- Setiawan Fajar, & Zakaria Hadi. (2022). Rancang Bangun Sistem Pembelian Voucher Game Onlineberbasis Websitemenggunakan Teknologi Mern Stack Dengan Model Waterfall(Studi Kasus: Good Gaming Store). *journal.mediapublikasi.id*, 506-513.
- Setiawan Nugroho Robby. (2021). Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming Berbasis Website. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1-19.