



Aplikasi Pemesanan Jasa Rank Game Online Berbasis Android

Glenegles¹, Muhammad Fauzi²

^{1,2}Informatika, Universitas Potensi Utama, Medan

Article Info

Article history:

Received Jan 25, 2023
Revised Jan 28, 2023
Accepted Jan 30, 2023

Kata Kunci:

Android
Jasa
Mysql
Pemesanan
Rank

Keywords:

Android
Mysql
Ordering
Rank
Services

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. Maka Dari itu, Sangatnya 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.

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.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Glenegles,
Prodi Informatika, Universitas Potensi Utama,
K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan, Indonesia
Email: glenegles12@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dengan semakin banyak nya muncul *game online* yang semakin kompetitif, semakin banyak orang yang ingin mendapatkan peringkat tinggi dalam game mereka. Pemensanan 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

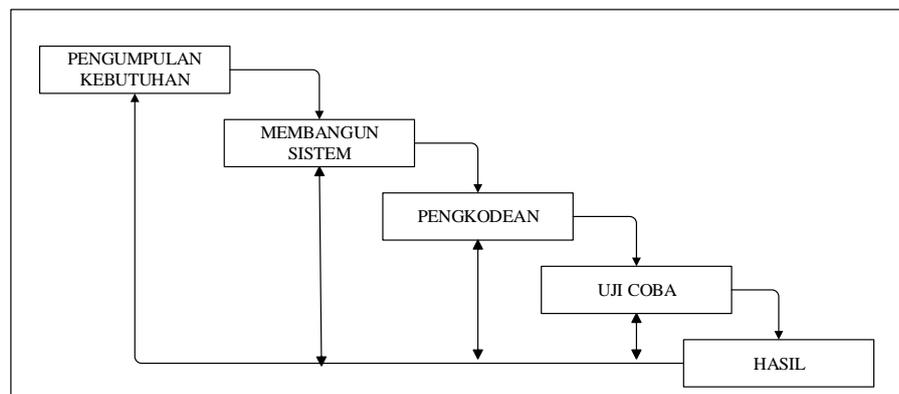
sukai (Luhsasi, 2017). Namun, karena hampir semua game online membutuhkan kerja sama antara teman dan tim yang sangat penting, pemain harus memilih apakah akan bermain sendiri atau tidak sama sekali. Selain itu, pemain sering frustrasi karena sangat sulit untuk bermain game online sendirian, dimana ranking tidak naik bahkan turun di dalam game.

Androi adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh yang terdiri dari telepon pintar dan komputer *tablet* (Nababan et al, 2019). Android adalah perangkat kerja untuk perangkat seluler berbasis *Linux* yang mencakup perangkat yang berjalan (Irvansyah et al, 2020). Memesan adalah hobi yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli (Heriansyah & Triawan, 2020). Penawaran pemesanan memudahkan pelanggan untuk mengetahui fakta apa saja produk/jasa yang disediakan (Juniansyah et al, 2020). pemesanan paket kurir secara online sesuai dengan kebutuhan kita dan dapat diakses dimana saja, tidak ada batasan jarak dan waktu (Andramawan et al, 2018). Keterlibatan fakta dan teknologi percakapan dalam contoh ini akan membuat bisnis menjadi lebih mudah, lebih cepat, dan lebih dapat diandalkan untuk mengurangi kesalahan manusia (Mulyadi et al, 2019). penawaran adalah aktivitas keuangan yang melibatkan beberapa interaksi dengan klien (Janis et al, 2020). Reservasi dalam pengalaman pilihan adalah perjanjian reservasi antara 2 (dua) pihak atau ekstra, penyelesaian pemesanan (Satri & Seabtian, 2019). persembahan adalah semua olahraga dan berbagai kegiatan atau berkah yang dapat ditawarkan di pasar melalui satu perayaan ke perayaan ulang tahun lainnya (Saputra & Borman, 2020).

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 PENELITIAN

Dalam pengembangan perangkat lunak, penulis menggunakan model waterfall atau siklus gaya hidup perangkat lunak.



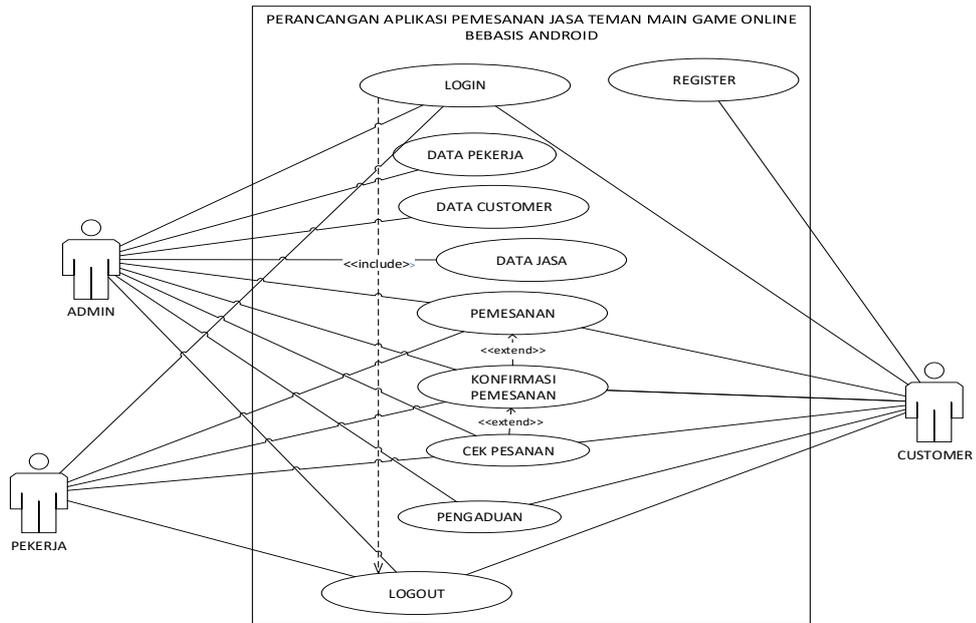
Gambar 1. Diagram Waterfall

Pada gambar 1 menunjukkan pada fase ini, informasi teoretis dikumpulkan tentang aplikasi layanan *game online* dan layanan *game investasi online*. Penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) pada laporan ini yang mana menggunakan diagram kasus, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram urutan, peneliti merancang aplikasi dan menterjemahkan rancangan tersebut ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai, setelah dibangun melalui pemrograman dilakukan proses pengujian terhadap perbaikan sistem, dimana sistem diuji dengan metode pengujian *black box*, dan pada titik terakhir ini, program sudah dapat mengirimkan pesan dari layanan rank game online. Dan program tersebut sudah sempurna untuk mendapatkan hasil yang akurat.

3. HASIL AND PEMBAHASAN

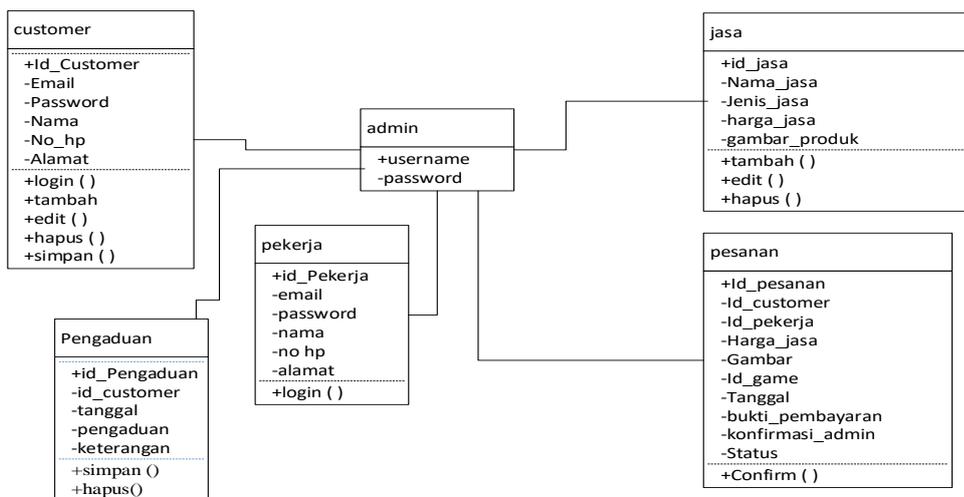
3.1 Gambar *Unified Modeling Language* (UML)

a. Use Case Diagram.



Gambar 2. *Use Case Diagram* perancangan aplikasi

b. Class Diagram Perancangan *Class Diagram*

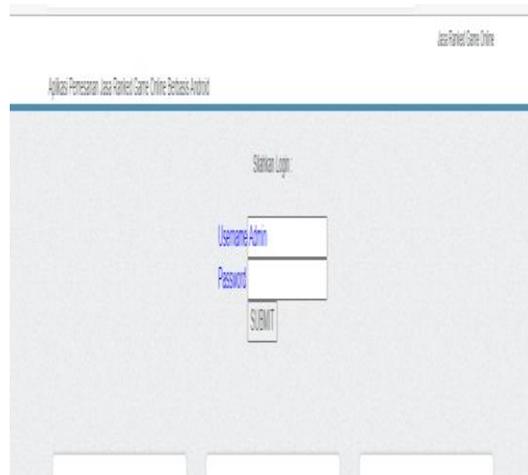


Gambar 3. *Class Diagram*

3.2. Perancangan Antar Muka

a. *Login*

Untuk masuk ke dalam *software*, admin harus *login* terlebih dahulu dan mengisi *form* *username* dan *password* agar dapat menginput *software* tersebut. Untuk *login* ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Login Admin

b. Data Pekerja

Pekerja sanggup melakukan oleh admin dengan masuk ke form data pekerja, sistem menampilkan informasi pekerja terlihat gambar 5.

Nama Pekerja	No Handphone	Email	Alamat	Sandi	AKSI
Beni	08123451111	beni@gmail.com	Medan	12345	 
glen	1234512321	glen@gmail.com	medan	12345	 

Gambar 5. Form Data pekerja

c. Data Jasa

Data Jasa adalah admin dapat mengolah data yang masuk. Untuk *form* data Jasa terlihat pada gambar 6.

Jenis Jasa	Nama Jasa	Harga	Gambar	Aksi
star	Mobile Legend -Epic	5000		
star	Mobile Legend -Legend	6000		
Tier	PUBG Bronze - Ace	20000		
Tier	PUBG - Ace To Conqueror	25000		

Gambar 6. Form Data Jasa

d. Pemesanan

Presentasi pilihan data pemesanan, ketika kita sudah bisa memilih data pemesanan, sistem ini akan menyampaikan informasi pemesanan. Untuk mengurutkan statistik di gambar 7.

ID Pemesanan	ID Customer	Jasa	Tanggal	ID Game	Total	Bukti Pembayaran	Konfirmasi Admin	Aksi
1	2	Mobile Legend - Legend's star	2022-03-01	131452	30000		DITERIMA	

Gambar 7. Form Pemesanan (Admin).

e. Konfirmasi Pemesanan

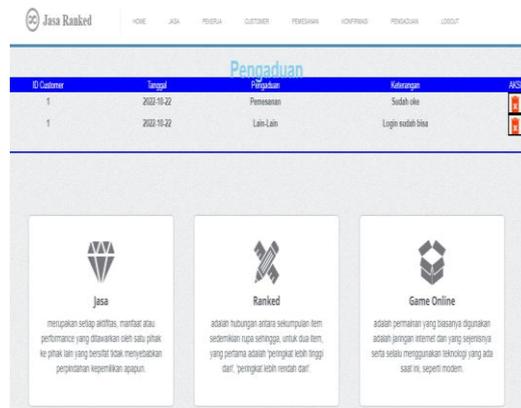
Yang muncul dapat dikonfirmasi admin pada form Konfirmasi Admin. Tampilan untuk data konfirmasi pemesanan terlihat pada gambar 8.

ID Pemesanan	ID Customer	ID Pekerja	Jasa	Tanggal	ID Game	Password	Total	Bukti Pembayaran	Konfirmasi Admin	Status	Aksi
1	2	2	Mobile Legend - Legend's star	2022-03-01	131452	12345	30000		DITERIMA	SELESAI	

Gambar 8. Form Konfirmasi Pemesanan.

f. Form Pengaduan

Saat memilih catatan keluhan, program akan menampilkan statistik yang telah dimasukkan ke dalam informasi kritik. Tampilan bentuk informasi kritik dapat dilihat pada gambar 9.



ID Customer	Tanggal	Pengaduan	Keterangan	AKSI
1	2022-10-22	Pemesanan	Sudah tiba	
1	2022-10-22	Lain-Lain	Login sudah bisa	

Jasa	Ranked	Game Online
<p>merupakan setiap aktifitas, manfaat atau performance yang ditawarkan oleh satu pihak ke pihak lain yang bersifat tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun.</p>	<p>adalah hubungan antara sekumpulan item sedemikian rupa sehingga, untuk dua item, yang pertama adalah 'peringkat lebih tinggi dari', 'peringkat lebih rendah dari'.</p>	<p>adalah permainan yang biasanya digunakan dalam jaringan internet dan yang sebagian besar selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem.</p>

Gambar 9. Form Pengaduan

g. Registrasi Customer

Tampilan ini adalah tampilan yang muncul ketika customer belum memiliki akun. Dan ingin registrasi. Untuk registrasi untuk Customer daftar terlihat pada gambar 10.



15:55 3,3KB/d

Jasa Ranked

NAMA
NO.HP
EMAIL
ALAMAT
SANDI

SUBMIT

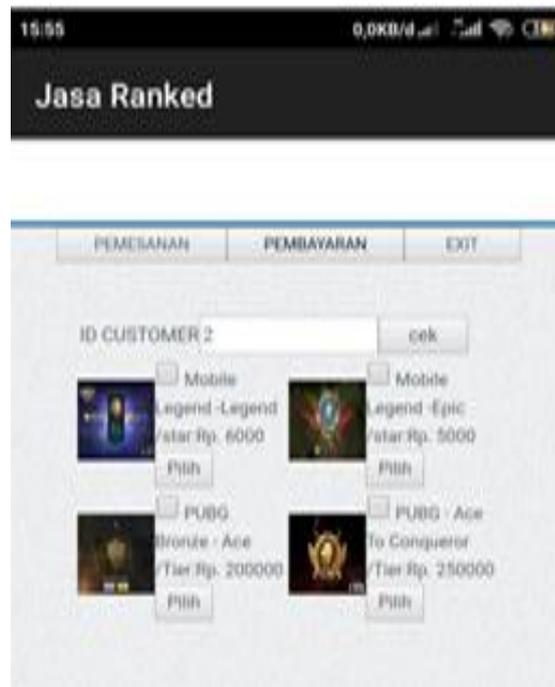
Jasa
merupakan setiap aktifitas, manfaat atau performance yang ditawarkan oleh satu pihak ke pihak lain yang bersifat tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun.

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

Gambar 10. Registrasi Customer

h. Pemesanan Untuk Customer

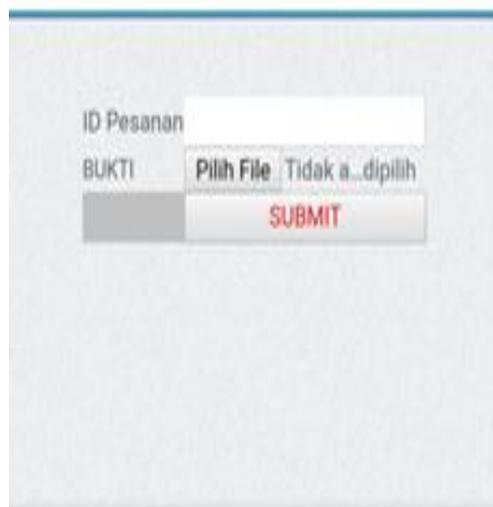
Tampilan Pemesanan yang muncul ketika ingin Memesan Jasa rank game online dalam aplikasi terlihat pada gambar 11.



Gambar 11. Pemesanan Customer

i. Konfirmasi Pemesanan (Customer)

Konfirmasi Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika customer ingin Konfirmasi Pesanan Jasa dalam aplikasi. Untuk Konfirmasi terlihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Form Konfirmasi Pemesanan Customer

j. Pemesanan (Pekerja)

Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di ambil pekerja. Ditunjukkan pada gambar 13.



The screenshot shows a mobile application interface titled "Jasa Ranked". At the top, there are three tabs: "PEMESANAN", "KONFIRMASI", and "EXIT". Below the tabs, there is a section for "ID PEKERJA" with a text input field containing the number "2" and a "cek" button. Underneath, there are two columns of order details. The first column shows "ID Pesanan:1" for "Mobile Legend - Legend/1 star" with "ID Game:131452" and a "Total Rp.6000". The second column shows "ID Pesanan:2" for "PUBG - Ace To Conqueror/1 Tier" with "ID Game:12345" and a "Total Rp 250000". Each column has a "Pilih" button at the bottom.

Gambar 13. Form Pemesanan Pekerja

k. Konfirmasi Pemesanan (Pekerja)

Konfirmasi Pemesanan merupakan tampilan yang muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di di Konfirmasi pekerja. Untuk Konfirmasi dilihat pada gambar 14.



The screenshot shows a mobile application interface for "Konfirmasi Pemesanan Pekerja". At the top, there are three tabs: "PEMESANAN", "KONFIRMASI", and "EXIT". Below the tabs, there is a section for "ID PESANAN" with a text input field. Underneath, there is a section for "STATUS" with a text input field. At the bottom, there is a "SUBMIT" button.

Gambar 14. Konfirmasi Pemesanan Pekerja

l. Cek Pesanan

Cek Pesanan merupakan tampilan muncul ketika Pesanan Jasa dalam aplikasi ingin di lihat atau dicek. Untuk tampilan cek pesanan dapat terlihat pada gambar 15.

PEMESANAN	PEMBAYARAN	PENGADUAN	EXIT
ID CUSTOMER	1	cek	
ID PESANAN #1		DITERIMA	
JASA	Mobile Legend -Epic/5 star		
PEKERJA	Beni		
NO.HP	08123451111		
TANGGAL	2022-10-21		
ID GAME	12345		
PASSWORD	qeddf		
HARGA	Rp.25000		
STATUS		DIKERJAKAN	
ID PESANAN #2		DITERIMA	
JASA	PUBG Ace /2 match		
PEKERJA	Beni		
NO.HP	08123451111		

Gambar 15. Cek Pesanan

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian penulis dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu berlangganan layanan Ranked Game Online berbasis Android memungkinkan Anda untuk berlangganan layanan Ranked Game Online dalam bahasa pemrograman yang Anda gunakan. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem dimana pelanggan dapat melihat status pesanan, yang membantu konsumen mengetahui status pesanan yang dilakukan. Aplikasi yang dirancang untuk membantu mengembangkan komunitas game online di Indonesia dan juga memperkenalkan kepada masyarakat besar tentang potensi dunia game/olahraga online.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh yayasan perguruan tinggi Universitas Potensi Utama yang telah membimbing dan membantu penulis dalam pelatihan dan penyelesaian laporan penelitian ini.

REFERENCES

- Andramawan, Y., Umami, K., & Saleh, A. (2018) Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android. *IT Journal*, Vol. 6No. 1 April 20182252-746X.
- Heriansyah, & Triawan, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Online Pada Toko Bangunan Jaya Bersama. *urnal Informatika*, Vol. 9 No. 1 Juli 2020ISSN 2301-5632.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, & Muhaqiqin. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, Vol:1, No:1, 26-32.
- Juniansyah, A. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, Vol. 14, No. 1, 2020, 41-46. P-ISSN 1412-9663, E-ISSN 2656-3525.
- Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika* Vol 15 No. 1 Januari-Maret 2020, hal.1-1.
- 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), 2017, 1501-1514.
- Mulyadi, B., Jaroji, & Tedyana, A. (2019). Aplikasi Sistem Pemesanan Jasa Laundry (E-Laundry) Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, Volume1, Nomor1, Maret 2019: 48-56.
- Nababan, M. N. K., Putra, R. S., & Hutagaol, N. A. D. (2019). Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)* Vol. 2 No. 2, Maret 2019 e-ISSN : 2580-2879.

- Satri, & Seabtian, A. T. S. (2019). Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)* Vol.10 No.2, November 2019, ISSN : 2088-3595.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSD)* Vol. 1, No. 2, Desember 2020, 87 - 94 E-ISSN: 2746-3699.