

**WEBSITE PEMBELIAN CREDIT PERMAINAN ONLINE
REX TOP UP
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Oleh :

Bagus Sutikno Putra	18081010141
Mas Adam Khalidas Hakim	18081010117
Yusa Nur Alfie Arditama	18081010138

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

Judul : Website Pembelian Credit Permainan Online (Rex Top Up)

Oleh : Bagus Sutikno Putra (18081010141)
Mas Adam Khalidas Hakim (18081010117)
Yusa Nur Alfie Arditama (18081010138)

**Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL,
Pada Hari Rabu, Tanggal 20 Januari 2021**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom

Hendra Maulana, S.Kom., M.Kom

NPT : 3 8202 06 0208 1

NPT : 201998 31 223248

Mengetahui

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Teknik Informatika



Dr. Ir. N. Setuf Sari, MT

NPT : 19650731 199203 2 001

Budi Nugroho, S.Kom, M.Kom

NPT : 3 8009 05 0205 1

Judul	: Website Pembelian Credit Permainan Online (Rex Top Up)
Studi Kasus	: -
Penulis	: Bagus Sutikno Putra, Mas Adam Khalidas Hakim, Yusa Nur Alfie A.
Pembimbing	: Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom

Abstrak

Pembelian *credit game* adalah hal yang sering dilakukan oleh beberapa orang, terutama bagi orang yang suka bermain *game*, terlebih lagi saat kondisi sedang pandemi seperti sekarang ini dimana orang-orang kebanyakan menghabiskan waktu di dalam rumah, dan salah satu hiburan yang bisa dilakukan saat merasa bosan karena dirumah saja adalah bermain *game*, banyak sekali jenis *game* yang bisa dimainkan baik itu menggunakan *smartphone*, komputer hingga *console* seperti playstation atau xbox. *Game* bisa dibedakan menjadi dua jenis bila dilihat dari segi konektivitas yaitu *game online* dan *game offline*. Pada saat ini melakukan pembelian *game online* sudah bisa dilakukan dengan berbagai cara, seperti melalui orang yang membuka lapak dengan memanfaatkan sosial media, melalui *platform* yang disediakan oleh *game* tersebut secara langsung, atau melalui *website* yang diolah oleh seorang penjual, tentunya masing-masing cara memiliki kelebihan dan kemudahan yang penilaiannya tergantung dari pembelinya, dan banyak juga variabel yang mempengaruhi hal tersebut, seperti efektivitas untuk menjangkau penjualnya, efisiensi proses, terpercayanya suatu toko, keramahan penjual, hingga harga yang ditawarkan. *Website* pembelian *credit game online* yang kami buat bertujuan untuk membantu penjual dan pembeli terhubung yang bisa disebut juga sebagai jembatan antara penjual dan pembeli. Tetapi agar berbeda dengan lapak *credit game* yang sudah beredar kami memakai sistem *voucher*, sehingga lebih unik daripada yang lain. *Website* yang kami buat tersedia untuk bagian penjual dan pembeli sehingga sistem lebih tertata.

Kata Kunci: *Credit, Permainan, Online, Website, Pembelian*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan ini dengan baik. Dan juga kami berterima kasih kepada Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom yang telah membimbing kami dalam mengerjakan proyek Praktek Kerja Lapangan yang membantu kami dalam memberikan saran sehingga membuat proyek Praktek Kerja Lapangan kami menjadi baik.

Kami harap laporan ini dapat menjelaskan tentang proyek Praktek Kerja Lapangan yang kami buat dengan baik sehingga apa yang ingin kami sampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembacanya. Kami menyadari bahwa semua sesuatu yang dibuat oleh manusia pasti tidak ada yang sempurna, oleh karena itu kami sangat menerima saran dari pembaca, karena hal tersebut akan sangat membantu untuk perkembangan kami dalam membuat sesuatu dikemudian waktu. Sebelumnya kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata – kata yang kurang berkenan. Semoga laporan yang telah disusun ini dapat berguna bagi kami sendiri maupun pembaca.

Surabaya, 20 Januari 2021

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Penulis secara khusus menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan kritik dan saran serta dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat serta karunia-Nya kami dapat menyusun dan menyelesaikan laporan PKL ini hingga selesai.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir Akhmad Fauzi, MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Budi Nugroho S.Kom, M.Kom selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Kedua Orang Tua dan Keluarga kami yang telah memberikan doa, kasih sayang, serta semangat pada saat praktek dan juga dalam pengerjaan laporan ini.
5. Ibu Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran mengenai proses pembuatan *website*.
6. Ibu Edith Bertha E. A. M, S.Kom selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan / PIA Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
7. Rekan-rekan jurusan Informatika yang telah membantu dalam penyelesaian Praktek Kerja Lapangan ini beserta laporannya.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta memberikan pemikiran baru yang bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ANGGOTA PKL

ANGGOTA 1

Nama	Bagus Sutikno Putra
NPM	18081010141
Tempat PKL	Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur
Deskripsi Tugas	Mengerjakan Website Admin, Database Website Admin dan Membantu Mengerjakan Laporan

ANGGOTA 2

Nama	Mas Adam Khalidas Hakim
NPM	18081010117
Tempat PKL	Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur
Deskripsi Tugas	Mengerjakan Database Website Rex Top Up dan Laporan

ANGGOTA 3

Nama	Yusa Nur Alfie Arditama
NPM	18081010138
Tempat PKL	Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur
Deskripsi Tugas	Mengerjakan Website Rex Top Up, Paper, dan Membantu Mengerjakan Laporan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PKL	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ANGGOTA PKL	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1. Tujuan	2
1.3.2. Manfaat	2
BAB II DASAR TEORI.....	3
2.1. Website Top up	3
2.2. Proses Bisnis	3
2.3. Sistem Informasi	4
2.4. PHP	15
2.5. HTML	16
2.6. CSS.....	20
2.7. Bootsrap	25
2.8. MySQL.....	29
2.9. Visual studio code	33
2.10. XAMPP	37

2.11.	Notepad++.....	40
2.12.	Sublime	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		47
3.1.	Website Rex Top Up.....	47
3.2.	Website Admin.....	48
3.3.	Alur Pengerjaan dan Bimbingan PKL.....	48
3.4.	Alur Pembelian.....	50
3.5.	Alur Penanganan Transaksi	52
3.6.	Jadwal Pengerjaan	53
3.7.	Database	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1.	Pembahasan.....	57
4.2.	Hasil	58
4.2.1.	Website Rex Top Up.....	58
4.2.2.	Website Admin.....	60
BAB V PENUTUP		62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 3.1. Flowchart Alur Pengerjaan dan Bimbingan PKL-----	48
Gambar. 3.2. Flowchart Alur Pembelian di Website Rex Top Up -----	50
Gambar. 3.3. Flowchart Alur Penanganan Transaksi di Website Admin-	52
Gambar. 3.4. CDM -----	54
Gambar. 3.5. PDM-----	55
Gambar. 3.6. Database Website Rex Top Up-----	55
Gambar. 3.7. Database Website Admin -----	56
Gambar. 4.1. Tampilan Awal Website-----	58
Gambar. 4.2. Tampilan Halaman Game-----	58
Gambar. 4.3. Tampilan Isi Form Pembelian -----	59
Gambar. 4.4. Tampilan Struk Pembelian-----	59
Gambar. 4.5. Tampilan Halaman Login Admin-----	60
Gambar. 4.6. Tampilan Halaman Profil Admin -----	60
Gambar. 4.7. Tampilan Halaman Penanganan Transaksi -----	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Jadwal Pengerjaan.....	53
---	----