BAB 3

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Jadwal Kerja Praktek

Dalam kesempatan ini penulis melakukan kerja praktek di PT. Agung Teknologi Sistem yang berlokasi di di jalan Gelong Baru Tengah No.17 Jakarta Barat.Kerja praktek ini dilaksanakan selama 1 (satu) bulan yaitu mulai tanggal 15 Juli 2013 sampai dengan 19 Agustus 2013.Adapun jadwal kerja yang harus dipenuhi dari mulai hari senin sampai sabtu pukul 10.00-17.00 WIB.

Table 3.1 Jadwal Kerja Praktek

No	Waktu dan Kegiatan	Juli							Agustus						
		II		III			IV		I		II			III	
		S	S	R	K	J	S	M	S	S	R	K	J	S	M
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■										
2	Analisis					■	■	■	■						
3	Desain									■	■	■	■		
4	Pengujian													■	■

3.1.1. Data Kerja Praktek

Kegiatan Kerja praktek di PT. Agung Teknologi Sistem dilaksanakan selama satu bulan.Adapun jadwal kerja yang harus dipenuhi dari mulai hari senin sampai sabtu pukul 10.00-17.00 WIB.Selama kerja praktek di kantor kami mengembangkan website Fantasy Throne, karena saat ini dinilai belum cukup untuk sebuah website game. Pertama kami menganalisis website tersebut untuk dipelajari alur programnya. Setelah mempelajarinya dan masalah ditemukan, kami membuat program tersebut dan menggabungkannya ke dalam website Fantasy Throne.

3.2. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari satu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, sehingga diperoleh solusi. Analisis merupakan tahapan paling penting karena kesalahan pada tahap ini menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya.

3.2.1. Analisis Masalah

Website game pada sekarang ini banyak yang tidak memiliki fitur – fitur tambahan yang menyulitkan para pemain untuk memaksimalkan permainannya pada level tertentu.

Oleh karena masalah itu, beberapa fitur yang nantinya dapat memudahkan pengguna dalam menjalankan game yang dimainkan. Seperti:

1. Penambahan fitur forum yang akan memudahkan para pengguna dalam berbagi informasi serta sarana diskusi.
2. Fitur pengisiian voucher secara online.
3. Fitur submit ticket untuk pengaduan adanya masalah atau bug yang dialami pengguna sama memainkan game online tersebut.

3.2.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem yang ada saat ini pada website Fantasy Throne masih sederhana hanya menyediakan fasilitas login, update user, news, gameguide, support, dan hall of fame. Fasilitas yang disediakan saat ini dinilai belum cukup untuk sebuah website game. Karena mempersulit user untuk membeli voucer dan tempat diskusi belum ada yang memudahkan para pemain dalam menjalankan game yang mereka mainkan.

3.2.3. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisi kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada program aplikasi yang akan dibangun. Kebutuhan fungsional pada PT. Agung Teknologi Sistem menggunakan tools UML, adapun tahapan analisis sistem menggunakan UML adalah *use case diagram, use case scenario,activity diagram, sequence diagram.*

3.2.4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional menggambarkan kebutuhan luar sistem yang diperlukan untuk menjalankan website yang dikembangkan. Adapun kebutuhan non-fungsional untuk mengembangkan website meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan pengguna yang akan memakai aplikasi. Analisis kebutuhan non-fungsional bertujuan agar aplikasi yang dibangun dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

3.2.4.1. Analisis Perangkat Keras

Untuk menjalankan suatu aplikasi maka diperlukan perangkat keras yang dapat mendukung proses kerja dari sistem itu sendiri. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel Pentium 4
2	Monitor	Montor LCD 19 inch
3	VGA	VGA 512MB
4	4 Memori	2 GB
5	Mouse	Standar
6	Keyboard	Standar

3.2.4.2. Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan di PT. Agung Teknologi Sistem untuk membantu membangun website adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi	Windows 7
Bahasa Pemrograman	PHP, JS, CSS, HTML
Web Browser	GoogleCrome
Web Server	Localhost
Database Server	MySQL

3.2.4.3. Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat beserta karakteristiknya sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna terhadap komputer.

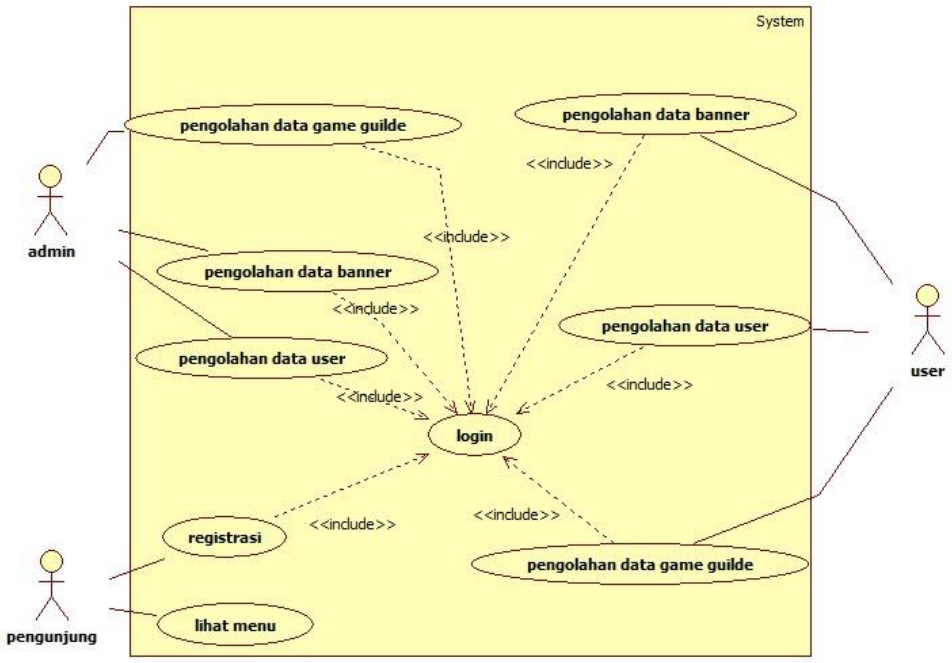
Dalam menggunakan aplikasi web ini dibutuhkan pengguna yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Karakteristik Pengguna Sistem

No	Pengguna	Deskripsi
P-01	**Pengunjung**	Merupakan aktor menggunakan aplikasi untuk mengakses berita, dan mendaftar sebagai user.
P-02	**User**	Merupakan aktor yang menggunakan aplikasi untuk mengetahui informasi, forum, dan poin.
P-03	**Admin**	Merupakan aktor yang akan mengelola konten informasi.

3. 2. 5.*Use Case Diagram*

Use casediagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran pemodelan *use case* diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan scenario penggunaan yang disepakati antara pemakai dan pengembang. Dari analisis website yang ada maka *use case* diagram untuk pengembangan website di PT.Agung Teknologi System dapat dilihat dalam Gambar 3.2:

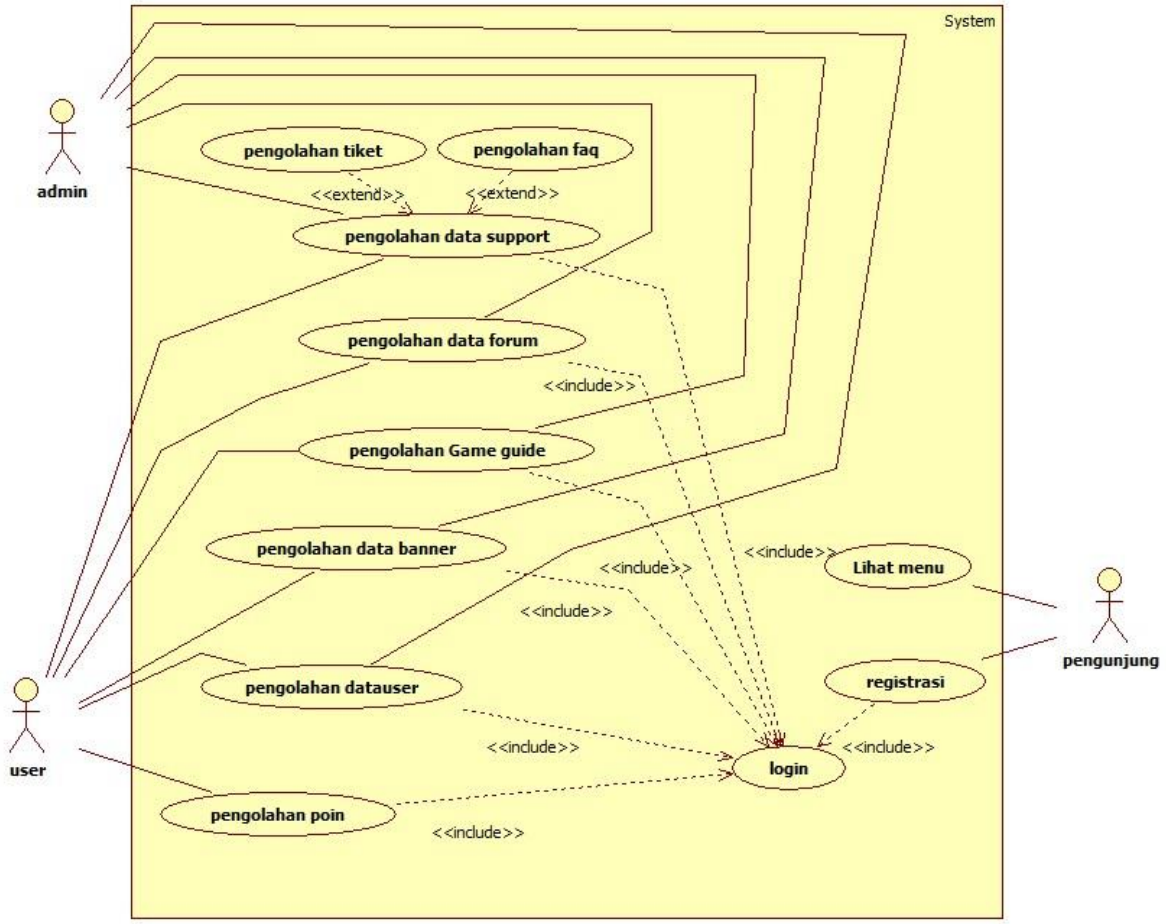


Gambar 3.1 *Use Case Diagram*Website sebelum pengembangan

3.2.5.1. Kekurangan Website Sebelum Pengembangan

Sistem pada website Fantasy Throne saat ini masih sederhana hanya menyediakan fasilitas login, update user, news, game guide, support, dan hall of fame. Oleh karena itu kekurangannya sebagai berikut:

1. Belum ada sinkronisasi id *website* dan id game.
2. Belum adanya pembelian voucher secara online untuk mengisi *point*.
3. Belum adanya forumdiskusi untuk *admin* dan *player*.
4. Belum adanya fitur support untuk user yang mengalami *error* dan *bug*.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Website setelah pengembangan

3.2.5.2Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari usecase di atas bahwa penambahan fitur-fitur forum, support, pengelolaan point dapat memudahkan user dalam memainkan game karena membantu mendapatkan informasi dan pembelian point.

3. 2. 6. *Use Case Skenario*

Use Case Skenario mendeskripsikan urutan langkah-langkah dalam proses bisnis baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor. Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 3.2 maka *usecase skenario* untuk pengembangan yang dibangun akan dijelaskan sebagai berikut :

3.2.6.1 Use Case *Skenario* Login

Use case skenario login ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

<table>
<tr><td>Use Case</td><td colspan="2">Login</td></tr>
<tr><td>Aktor</td><td colspan="2">User</td></tr>
<tr><td>Tujuan</td><td colspan="2">Masuk kedalam system</td></tr>
<tr><td>Keadaan Awal</td><td colspan="2">User membuka form Login</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Main Flow</td><td>Aksi Aktor</td><td>Reaksi Sistem</td></tr>
<tr><td>Skenario Normal</td><td></td></tr>
<tr><td>1. Memasukan username & password
2. Mengklik tombol login</td><td>3. Memeriksa kesesuaian username dan password yang diinputkan pada basis data
4. Bila sesuai menampilkan halaman menu utama</td></tr>
<tr><td>Aksi Aktor</td><td>Reaksi Sistem</td></tr>
<tr><td>Skenario Alternatif – Validasi Gagal</td><td></td></tr>
<tr><td>2. Mengisi kembali username dan password pada halaman web loginuser.</td><td>1. Menampilkan pesan bahwa username dan password tidak benar.
3. Memeriksa kesesuaianusername &</td></tr>
</table>

		password yang diinputkan pada basis data. 4. Bila sesuai menampilkan web halaman utama user.
Kondisi Akhir	User dapat mengakses menu yang dibutuhkan	

3.2.6.2 Use Case Skenario Pengolahan Data Forum

Use case skenario pengolahan data forum ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

Use Case	Pengolahan Data Forum	
Aktor	User	
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Forum	
Keadaan Awal	User berada pada halaman utama User	
Main Flow	**Aksi Aktor**	**Reaksi Sistem**
	Skenario Normal	
	1. Memilih menu forum 3. User melakukan pengolahan data forum, hapus, tambah data forum. 4. Mengklik tombol submit.	2. Sistem menampilkan form forum. 5. Melakukan validasi data. 6. Memberikan informasi telah disimpan.
Kondisi Akhir	Data forum telah diolah sesuai yang diinginkan	

3.2.6.3 Use Case Skenario User Pengolahan Data Support

Use case skenario pengolahan data support ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

Use Case	Pengolahan Data Support	
Aktor	User	
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Support	
Keadaan Awal	Sistem berada pada form utama	
Main Flow	**Aksi Aktor**	**Reaksi Sistem**
	Skenario Normal	
	1. Memilih menu Support	2. Sistem menampilkan halaman form pengolahan data support
Kondisi Akhir	Data support menampilkan halaman tiket	

3.2.6.4 Use Case Skenario Pengolahan Tiket

Use case skenario pengolahan data support ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

Use Case	Tambah Tiket	
Aktor	User	
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Ticket	
Keadaan Awal	User Berada pada form support	
Main Flow	**Aksi Aktor**	**Reaksi Sistem**
	Skenario Normal	
	1. Memilih menu Tiket. 3. Memilih tipe pertanyaan 5. Mengisi data-data pada	2. Sistem menampilkan halaman formtiket. 4. Menampilkan halaman form pengisian pertanyaan

	form pengisian. 6. Mengklik tombol submit.	7. Bila data telah terisi semua atau benar sistem memberikan informasi data telah disimpan.
	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
	2. Melengkapi data-data pada 3. Mengklik tombol submit	1. Menampilkan pesan bahwa belum diisi dengan lengkap 4. Bila data telah terisi semua atau benar sistem memberikan informasi data telah disimpan
Kondisi Akhir	Perubahan data tiket sesuai dengan yang diinginkan	

3.2.6.5 Use Case Skenario User Pengolahan FAQ

Use case skenario pengolahan FAQ ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

Use Case	Pengolahan FAQ	
Aktor	User	
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data FAQ	
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman Menu Utama	
Main Flow	**Aksi Aktor**	**Reaksi Sistem**
	Skenario Normal	
	1. Memilih menu FAQ 3. Melihat daftar FAQ yang ada.	2. Menampilkan halaman form FAQ
Kondisi Akhir	Melihat daftar FAQ yang ada	

3.2.6.6 Use Case Skenario Pengolahan Data Point

Use case skenario pengolahan data point ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan

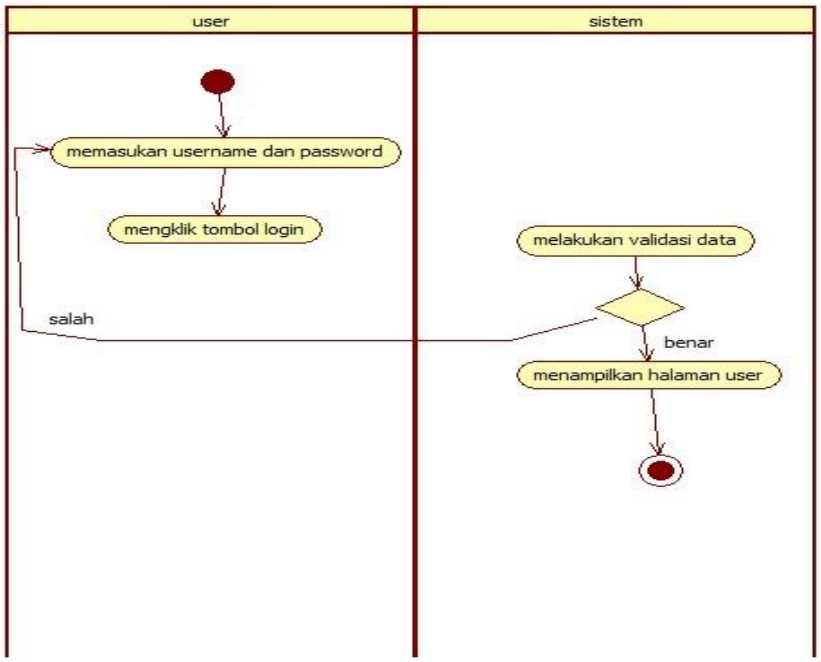
Use Case	Pengolahan Data Poin	
Aktor	User	
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Poin	
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman Menu Utama	
Main Flow	**Aksi Aktor**	**Reaksi Sistem**
	Skenario Normal	
	1. Mengklik menu My Account	2. Sistem menampilkan halaman form poin.
	3. Memilih *Add* pada pilihan data poin.	4. Menampilkan halaman form pengisian tambah poin
	5. Mengisi form tambah poin 6. Mengklik tombol submit	7. Melakukan validasi 8. Memberikan informasi poin telah bertambah.
Kondisi Akhir	Data poin bertambah sesuai yang diinginkan	

3.2.7 Activity Diagram

Activity diagram adalah sebuah cara untuk memodelkan aliran kerja (*work flow*) dari use case scenario dan aliran kejadian dalam use case system dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukan langkah-langkah didalam aliran kerja, titik-titik keputusan didalam aliran kerja,siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja.

3.2.7.1. Activity Diagram Login

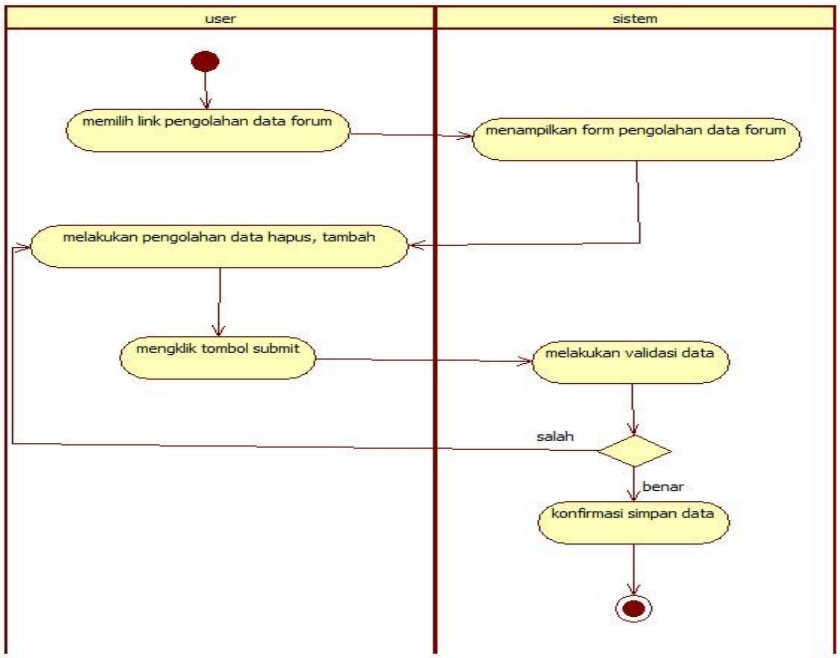
Activity diagram login ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

3.2.7.2. Activity Diagram Pengolahan Data forum

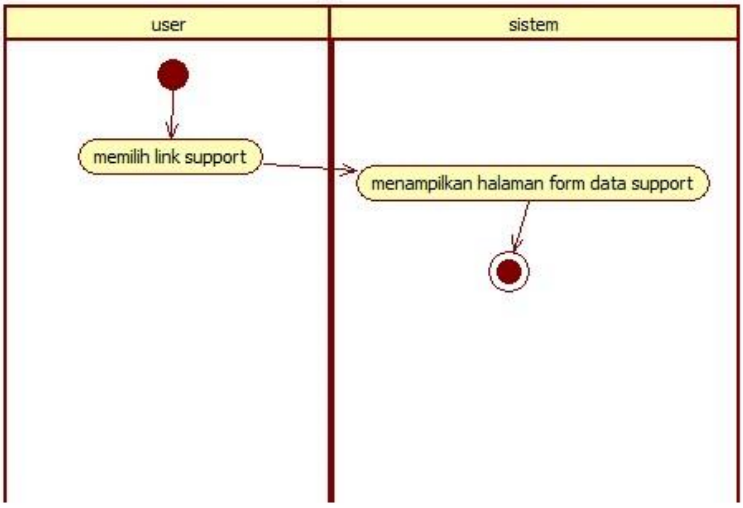
Activity diagram pengolahan data forum ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.4 Activity Diagram Pengolahan Data Forum

3.2.7.3. Activity Diagram User Pengolahan Data Support

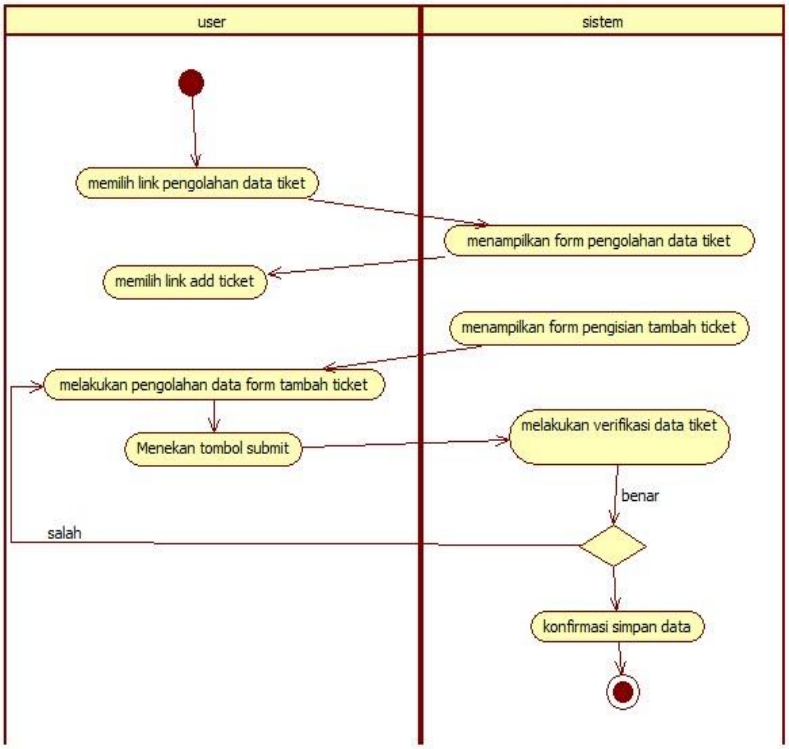
Activity diagram pengolahan data support ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.5 Activity Diagram Pengolahan Data Support

3.2.7.4. Activity Diagram User Pengolahan Tiket

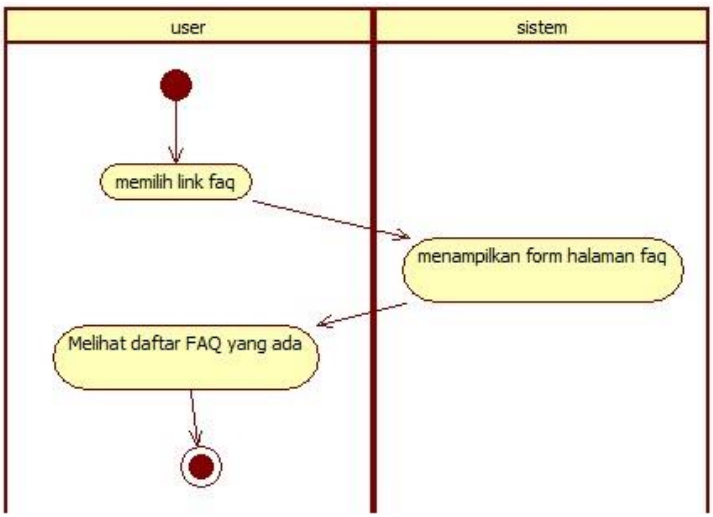
Activity diagram pengolahan tiket ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.6 Activity Diagram Pengolahan Tiket

3.2.7.5. Activity Diagram FAQ

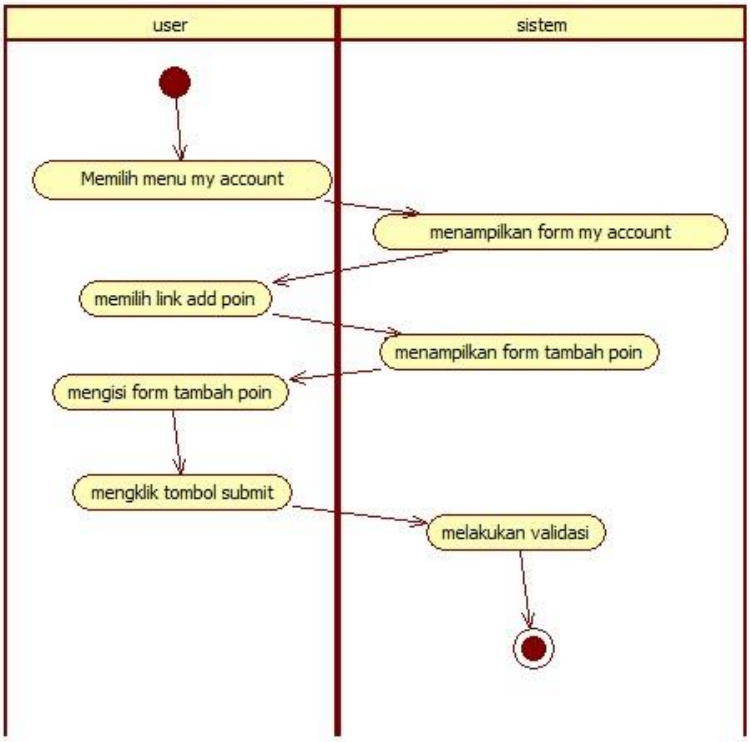
Activity diagram FAQ ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.7 Activity Diagram FAQ

3.2.7.6. Activity Diagram Pengolahan Point

Activity diagram pengolahan point ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



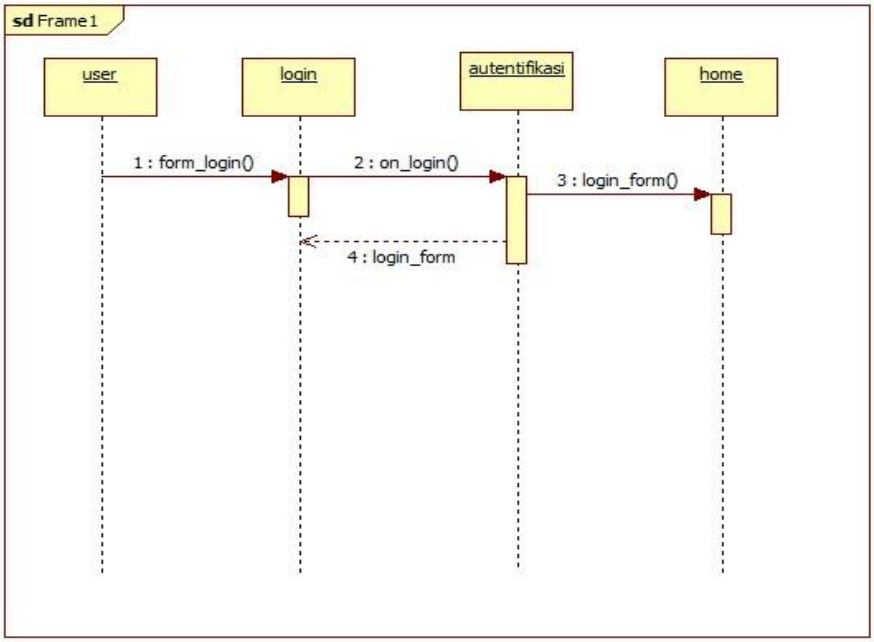
Gambar 3.8 Activity Diagram Pengolahan Point

3.2.8 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

3.2.8.1.Sequence Diagram Login

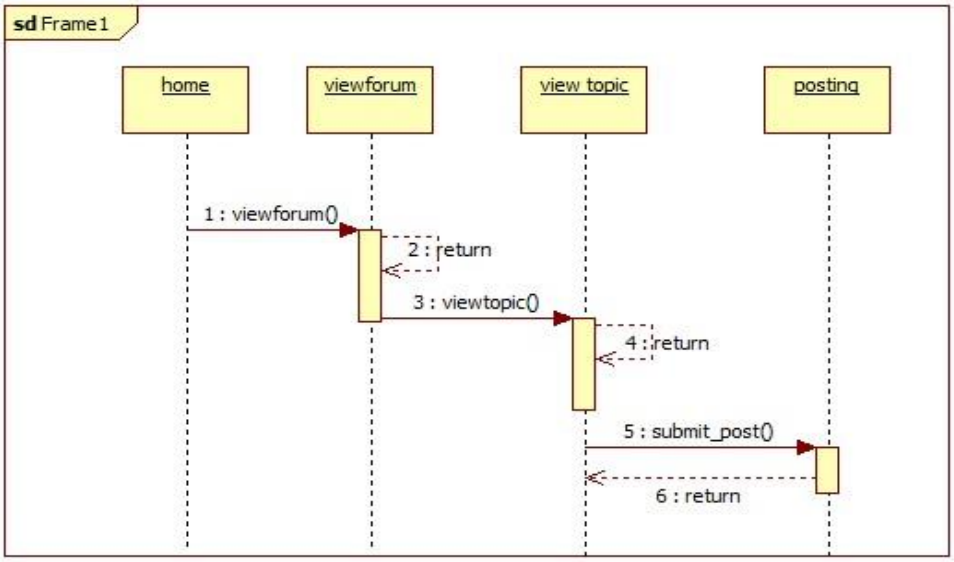
Sequence diagram login ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.9 Sequence Diagram Login

3.2.8.2. Sequence Diagram Pengolahan Data Forum

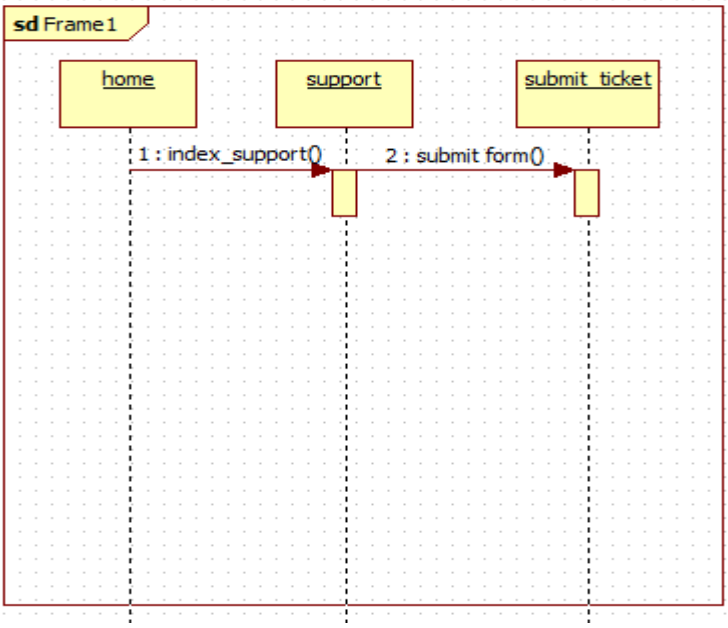
Sequence diagram pengolahan data forum ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.10 Sequence Diagram Pengolahan Data Forum

3.2.8.3. Sequence Diagram Pengolahan Submit Tiket

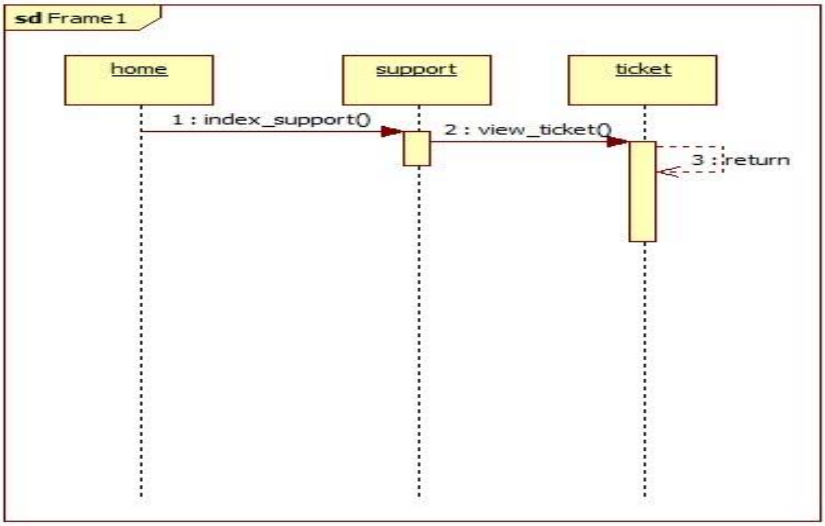
Sequence diagram pengolahan tiket ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.11 Sequence Diagram Pengolahan Tiket

3.2.8.4. Sequence Diagram View Ticket

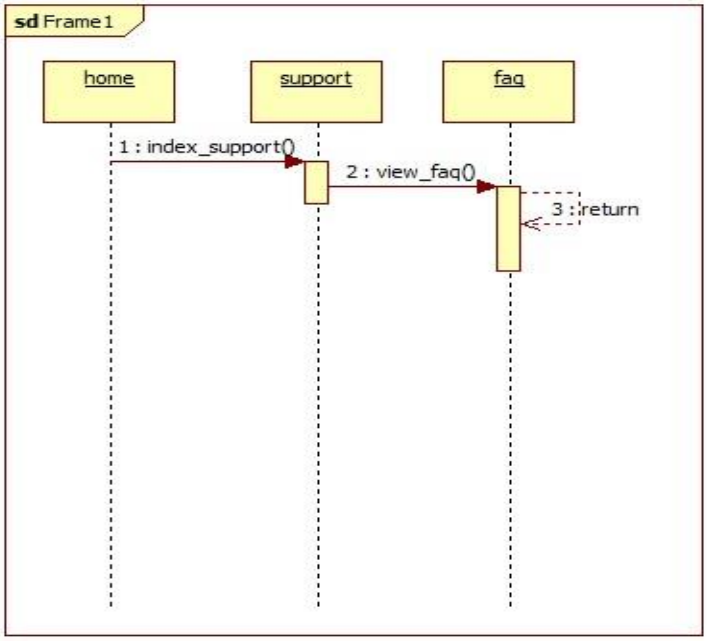
Sequence diagram view ticket ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.12 Sequence Diagram View Tiket

3.2.8.5. Sequence Diagram Faq

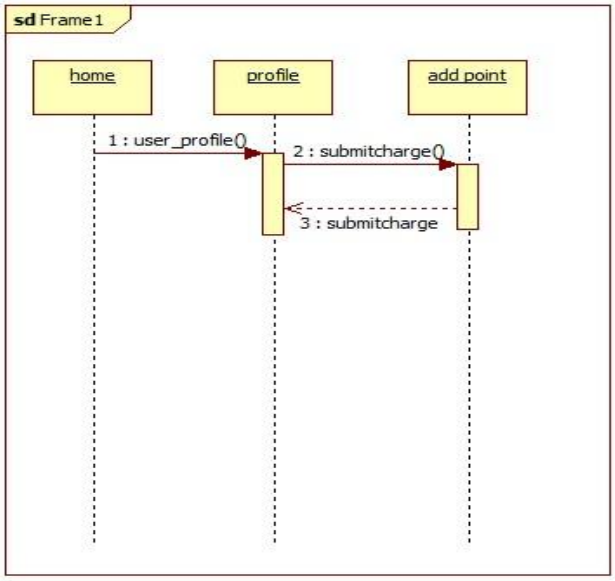
Sequence diagram faq ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.13 Sequence Diagram Pengolahan FAQ

3.2.8.6. Sequence Diagram Point

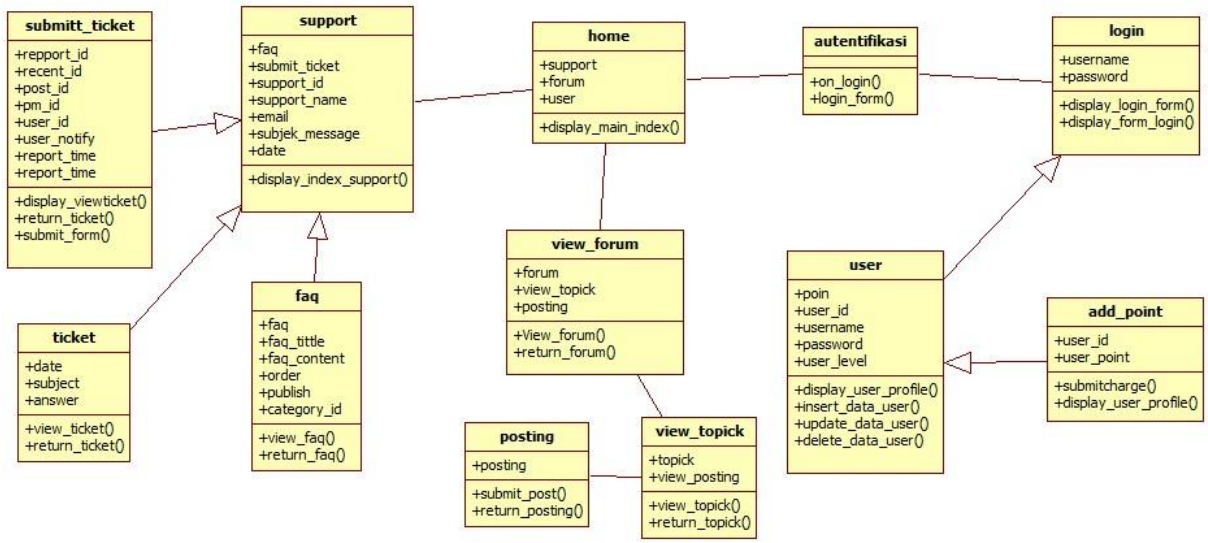
Sequence diagram point ini berdasarkan system yang telah kami kembangkan



Gambar 3.14 Sequence Diagram Point

3.2.9 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan tipe-tipe objek dalam system dan berbagai jenis hubungan atau relasi statis yang ada diantara mereka. Diagram ini memberikan gambaran umum dari sistem. Seperti tipe-tipe dari objek dengan menunjukan kelasnya dan relationship yang diantara mereka, serat penjelasan detail tiap-tiap kelas ke dalam model suatu system. Class diagram bersifat static (tidak berubah) yang akan menunjukan apa itu interaksi tapi tidak menjelaskan apa yang terjadi ketika mereka melakukan interaksi.



Gambar 3.15 Class Diagram

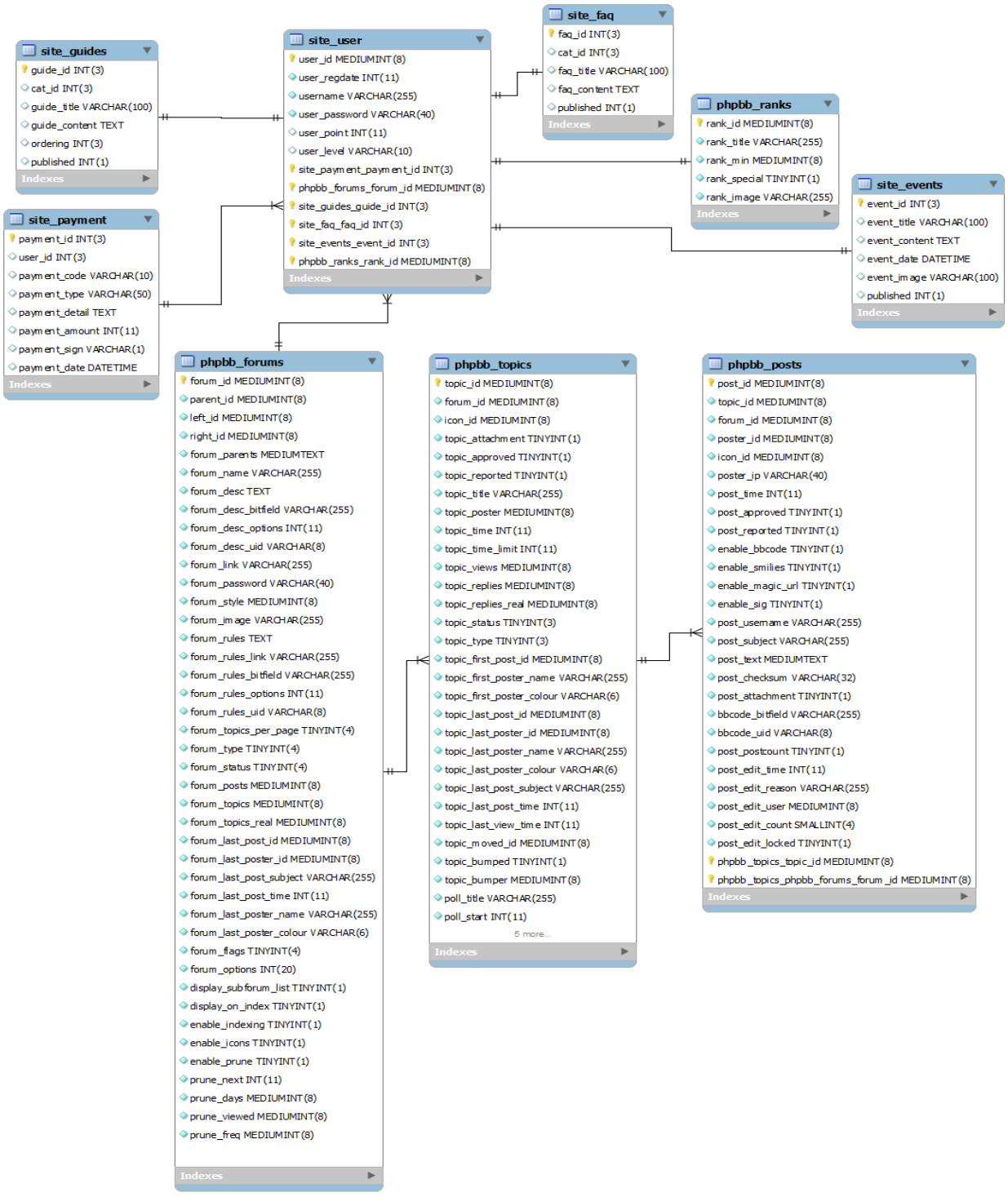
3.2.10 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk menspesifikasikan aspek yang menjadi solusi dalam perencanaan. Pada tahap ini perancangan akan didefinisikan secara detail untuk mengatasi masalah-masalah yang lebih teknis, berkaitan dengan kegiatan implementasi seperti perancangan-perancangan antarmuka.

3.2.10.1 Skema Relasi

Relasi antar table merupakan gabungan antar file yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga file-file tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh field kunci

(Primary key). Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokan menjadi satu file database beserta entitas dan hubungannya.



Gambar 3.16 Skema Relasi

3.2.10.2 Struktur Tabel

Table merupakan tempat penyimpanan aliran data yang terdapat pada database. Berikut ini adalah beberapa table sistem pada website game Fantasy Throne.

3.2.10.2.1 Tabel User

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	user_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	None		Ubah Hapus Selebihnya
2	user_regdate	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
3	username	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
4	user_password	varchar(40)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
5	user_point	int(11)			Ya	0		Ubah Hapus Selebihnya
6	user_level	varchar(10)	utf8_bin		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.17 Tabel User

3.2.10.2.2 Tabel Event

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	event_id	int(3)			Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	event_title	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
3	event_content	text	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
4	event_date	datetime			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
5	event_image	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
6	published	int(1)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.18 Tabel Event

3.2.10.2.3 Tabel Game Guide

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	guide_id	int(3)			Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	cat_id	int(3)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
3	guide_title	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
4	guide_content	text	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
5	ordering	int(3)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
6	published	int(1)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.19 Tabel Game Guide

3.2.10.2.4 Tabel Rank

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	rank_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	rank_title	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
3	rank_min	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
4	rank_special	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
5	rank_image	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.20 Tabel Rank

3.2.10.2.5 Tabel Payment

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	payment_id	int(3)			Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	user_id	int(3)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
3	payment_code	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
4	payment_type	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
5	payment_detail	text	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
6	payment_amount	int(11)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
7	payment_sign	varchar(1)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
8	payment_date	datetime			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.21 Tabel Payment

3.2.10.2.6 Tabel Forum

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	forum_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	parent_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
3	left_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
4	right_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
5	forum_parents	mediumtext	utf8_bin		Tidak	None		Ubah Hapus Selebihnya
6	forum_name	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
7	forum_desc	text	utf8_bin		Tidak	None		Ubah Hapus Selebihnya
8	forum_desc_bitfield	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
9	forum_desc_options	int(11)		UNSIGNED	Tidak	7		Ubah Hapus Selebihnya
10	forum_desc_uid	varchar(8)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
11	forum_link	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
12	forum_password	varchar(40)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
13	forum_style	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
14	forum_image	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
15	forum_rules	text	utf8_bin		Tidak	None		Ubah Hapus Selebihnya
16	forum_rules_link	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
17	forum_rules_bitfield	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
18	forum_rules_options	int(11)		UNSIGNED	Tidak	7		Ubah Hapus Selebihnya
19	forum_rules_uid	varchar(8)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
20	forum_topics_per_page	tinyint(4)			Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
21	forum_type	tinyint(4)			Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
22	forum_status	tinyint(4)			Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
23	forum_posts	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
24	forum_topics	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
25	forum_topics_real	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
26	forum_last_post_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
27	forum_last_poster_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
28	forum_last_post_subject	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
29	forum_last_post_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
30	forum_last_poster_name	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
31	forum_last_poster_colour	varchar(6)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
32	forum_flags	tinyint(4)			Tidak	32		Ubah Hapus Selebihnya
33	forum_options	int(20)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
34	display_subforum_list	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
35	display_on_index	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
36	enable_indexing	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
37	enable_icons	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
38	enable_prune	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
39	prune_next	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
40	prune_days	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
41	prune_viewed	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
42	prune_freq	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.22 Tabel Forum

3.2.10.2.7 Tabel Topic

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	topic_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	forum_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
3	icon_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
4	topic_attachment	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
5	topic_approved	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
6	topic_reported	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
7	topic_title	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
8	topic_poster	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
9	topic_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
10	topic_time_limit	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
11	topic_views	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
12	topic_replies	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
13	topic_replies_real	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
14	topic_status	tinyint(3)			Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
15	topic_type	tinyint(3)			Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
16	topic_first_post_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
17	topic_first_poster_name	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
18	topic_first_poster_colour	varchar(6)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
19	topic_last_post_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
20	topic_last_poster_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
21	topic_last_poster_name	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
22	topic_last_poster_colour	varchar(6)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
23	topic_last_post_subject	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
24	topic_last_post_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
25	topic_last_view_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
26	topic_moved_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
27	topic_bumped	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
28	topic_bumper	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
29	poll_title	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
30	poll_start	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
31	poll_length	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
32	poll_max_options	tinyint(4)			Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
33	poll_last_vote	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
34	poll_vote_change	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.23 Tabel Topic

3.2.10.2.8 Tabel Post

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	post_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	topic_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
3	forum_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
4	poster_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
5	icon_id	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
6	poster_ip	varchar(40)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
7	post_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
8	post_approved	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
9	post_reported	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
10	enable_bbcode	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
11	enable_smilies	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
12	enable_magic_url	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
13	enable_sig	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
14	post_username	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
15	post_subject	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
16	post_text	mediumtext	utf8_bin		Tidak	None		Ubah Hapus Selebihnya
17	post_checksum	varchar(32)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
18	post_attachment	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
19	bbcode_bitfield	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
20	bbcode_uid	varchar(8)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
21	post_postcount	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	1		Ubah Hapus Selebihnya
22	post_edit_time	int(11)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
23	post_edit_reason	varchar(255)	utf8_bin		Tidak			Ubah Hapus Selebihnya
24	post_edit_user	mediumint(8)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
25	post_edit_count	smallint(4)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya
26	post_edit_locked	tinyint(1)		UNSIGNED	Tidak	0		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.24 Tabel Post

3.2.10.2.9 Tabel Faq

#	Kolom	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
1	faq_id	int(3)			Tidak	None	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Selebihnya
2	cat_id	int(3)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
3	faq_title	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
4	faq_content	text	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya
5	published	int(1)			Ya	NULL		Ubah Hapus Selebihnya

Gambar 3.25 Tabel FAQ

3.2.10.3 Perancangan Antarmuka

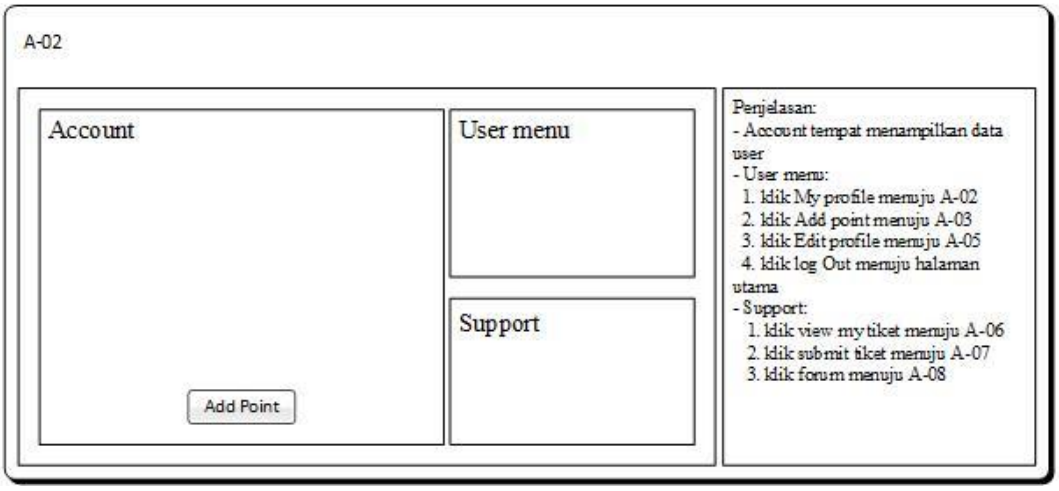
Perancangan antarmuka merupakan desain rancangan dari aplikasi yang dibangun, perancangan antarmuka dari website game di PT. Agung teknologi sistem adalah sebagai berikut :

3.2.10.3.1 Form Login



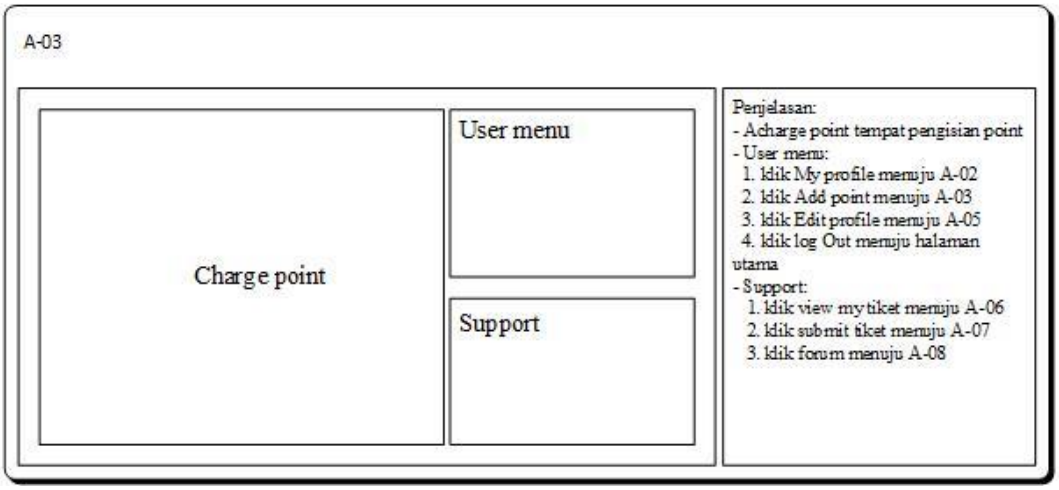
Gambar 3.26 Perancangan Login

3.2.10.3.2 Form My Account



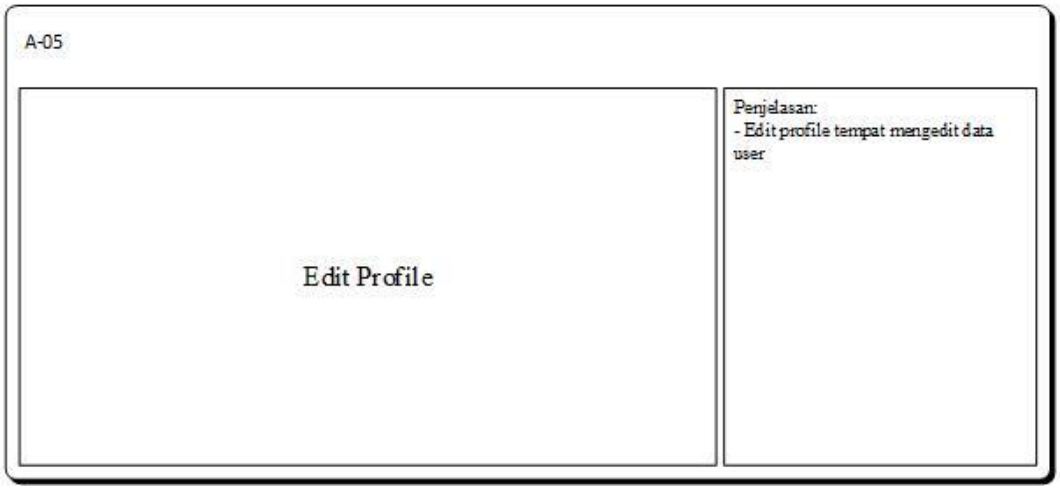
Gambar 3.27 Perancangan My Account

3.2.10.3.3 Form Charge point



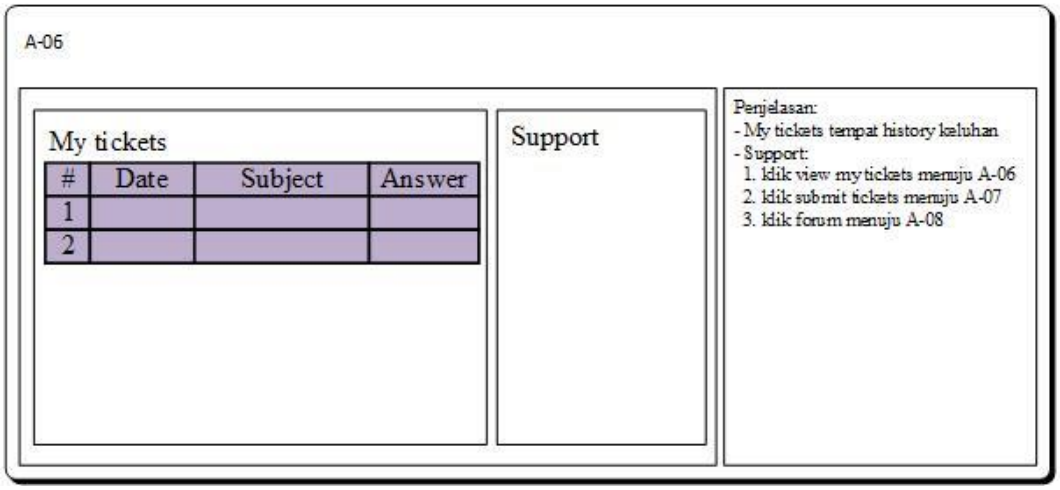
Gambar 3.28 Perancangan Charge point

3.2.10.3.4 Form Edit Profile



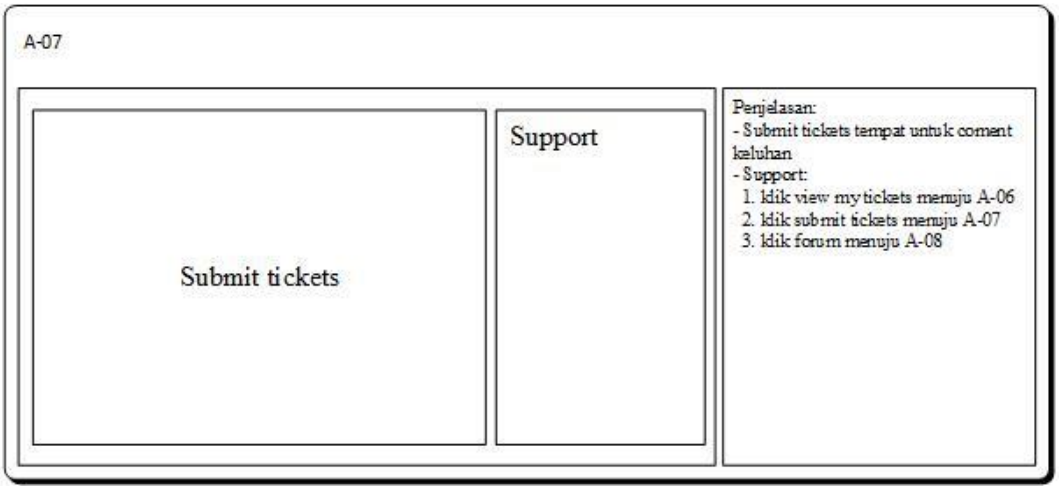
Gambar 3.29 Perancangan Edit Profile

3.2.10.3.5 Form View my tickets



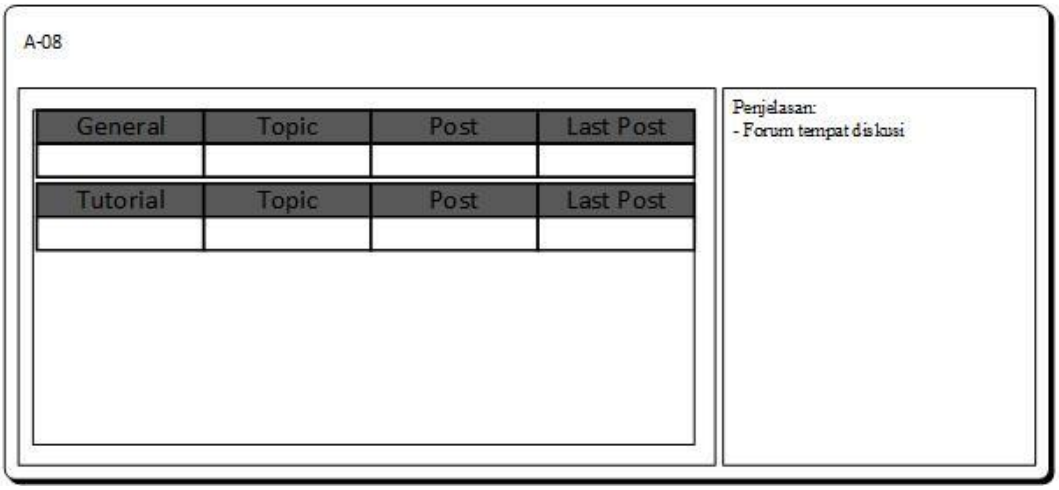
Gambar 3.30 Perancangan view my tickets

3.2.10.3.6 Form Submit tickets



Gambar 3.31 Perancangan submit tickets

3.2.10.3.7 Form Forum



Gambar 3.32 Perancangan forum

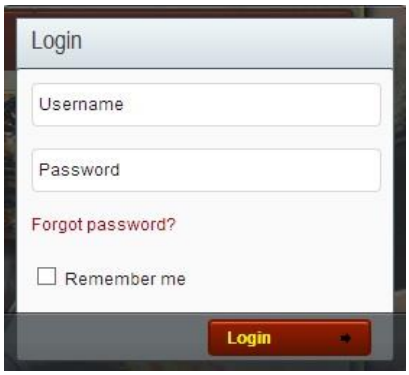
3.2.11 Implementasi

Langkah implementasi merupakan hal terpenting yang harus dilaksanakan guna mendapatkan hasil yang maksimal dari perangkat lunak yang telah dibangun. Berdasarkan perancangan sistem yang disusun, maka perangkat lunak yang digunakan adalah program aplikasi PHP dan MySQL.

Adapun hasil implementasi dari website yang dibangun adalah sebagai berikut :

3.2.11.1 Halaman Login

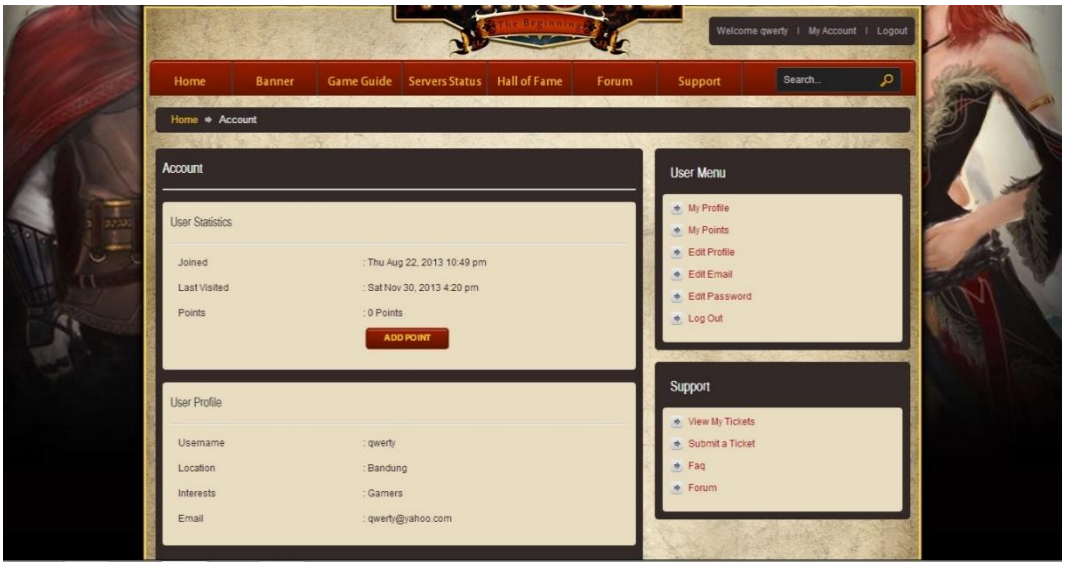
Halaman login ini adalah halaman menu admin dan user memasukan username dan password untuk mengakses account.



Gambar 3.33 Tampilan Halaman Login

3.2.11.2 Halaman My Account

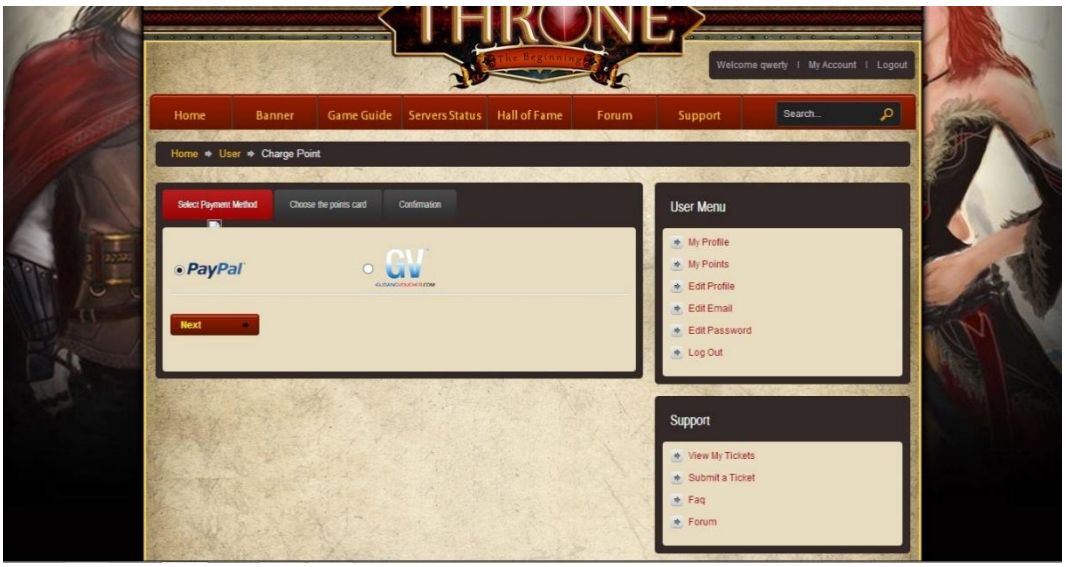
Halaman ini menampilkan data profile user dan admin.



Gambar 3.34 Tampilan Halaman My Account

3.2.11.3 Halaman Add Point

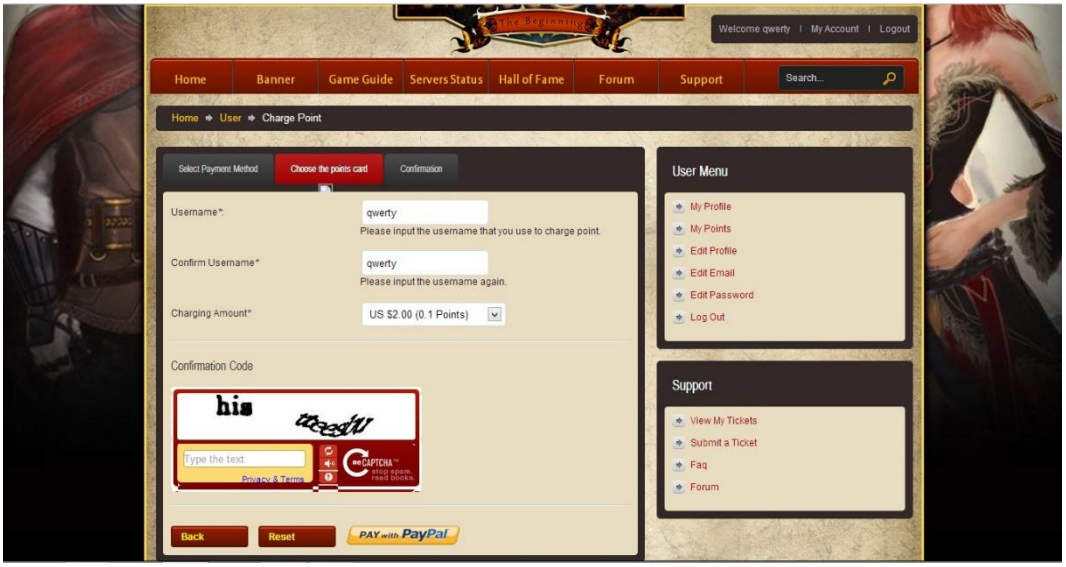
Halaman add point adalah halaman user untuk melakukan transaksi voucher.



Gambar 3.35 Tampilan Halaman Add point

3.2.11.4 Halaman Next Add Point

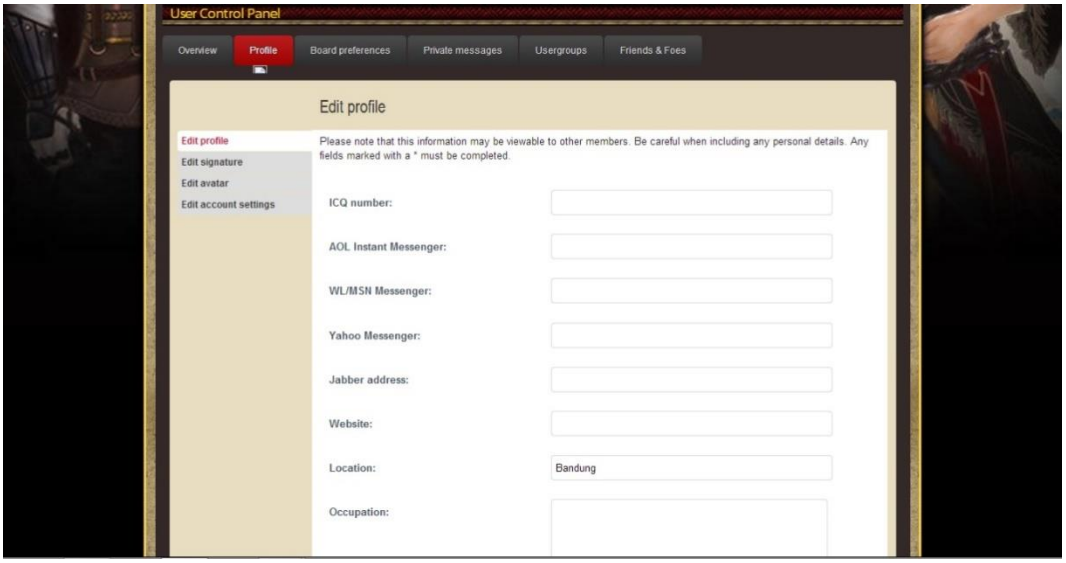
Pada halaman ini user mengisi form transaksi point.



Gambar 3.36 Tampilan Halaman Next Add point

3.2.11.5 Halaman Edit Profile

Halaman edit profile adalah halaman untuk melakukan perubahan data user dan admin.



Gambar 3.37 Tampilan Halaman Edit Profile

3.2.11.6 Halaman view my tickets

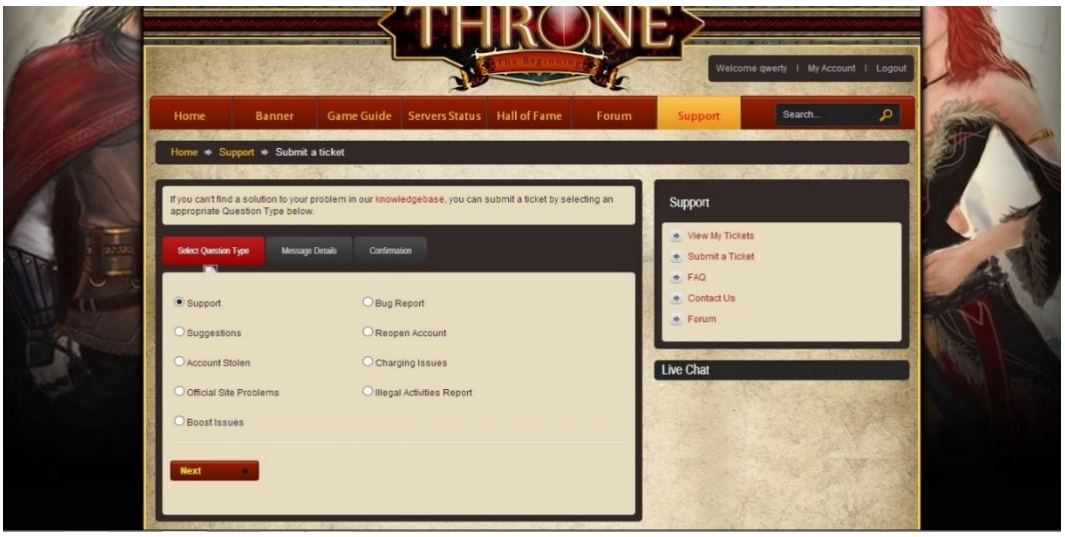
Pada halaman ini user dan admin dapat melihat status dan perkembangan tiket yang ada



Gambar 3.38 TampilanHalamanview my tickets

3.2.11.7 Halaman Submit tickets

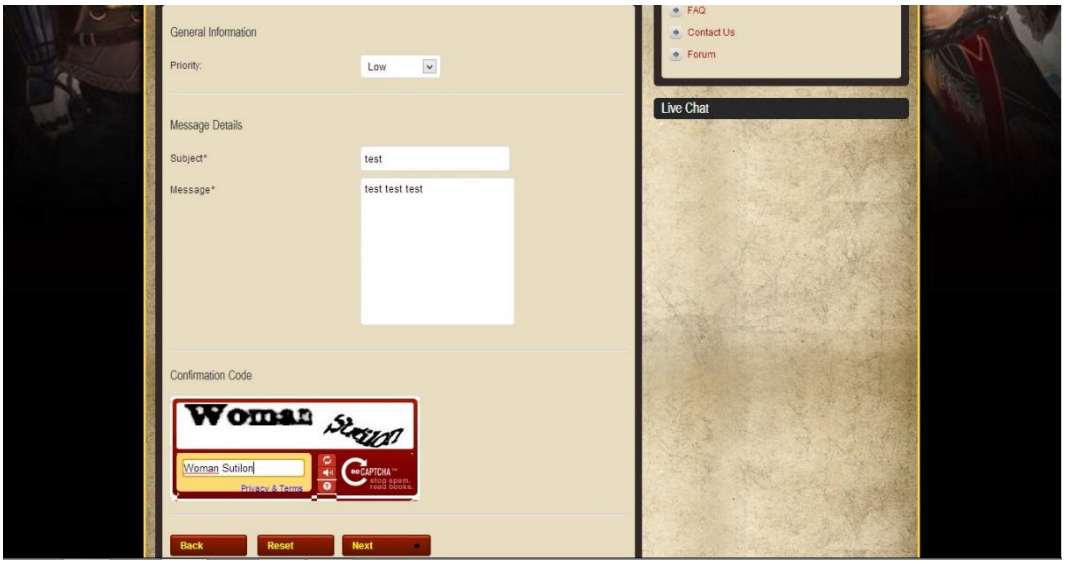
Submit ticket digunakan untuk mengirimkan ticker ke support jika user sedang mengalami masalah. Pada halaman ini user dan admin memilih jenis pertanyaan yang akan di ajukan



Gambar 3.39 Tampilan Halaman Submit tickets

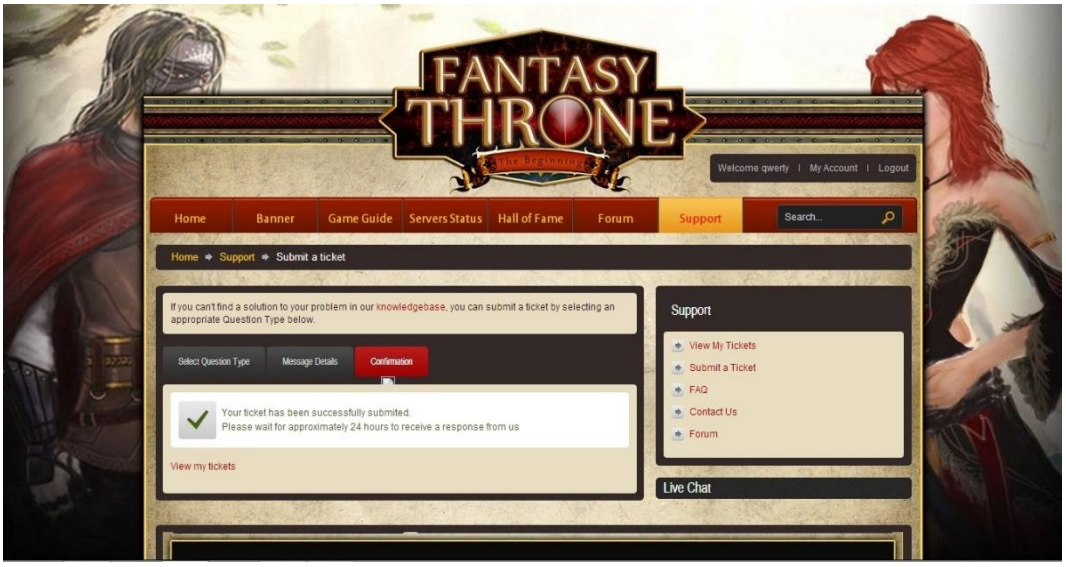
3.2.11.8 Halaman Next Submit tickets

Pada halaman ini user dan admin melakukan pengisian form pertanyaan yang telah dipilih.



Gambar 3.40 Tampilan Halaman Next Submit ticket

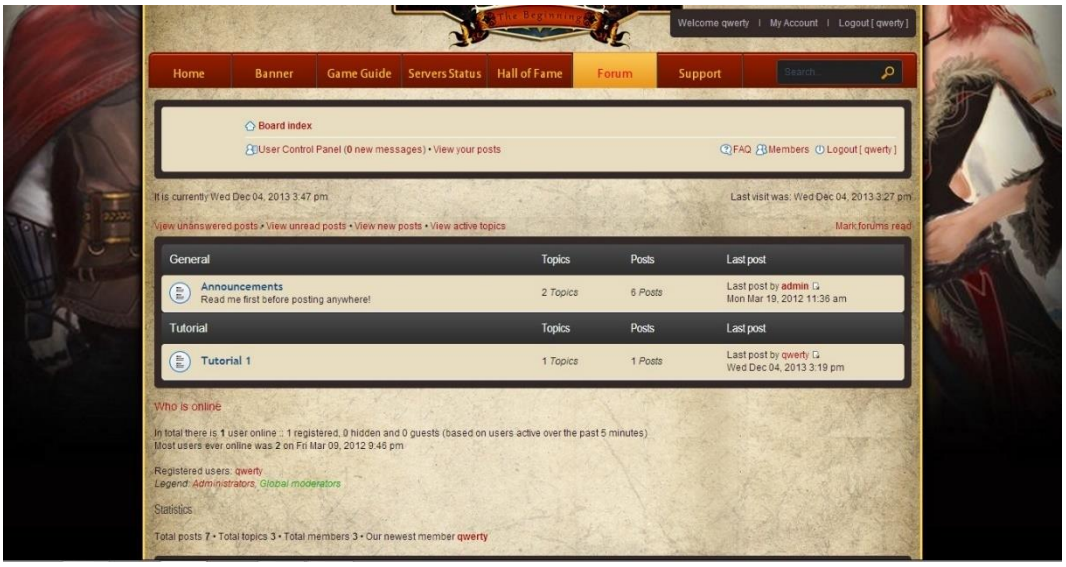
3.2.11.9 Halaman Next 2 Submit tickets



Gambar 3.41 Tampilan Halaman Next 2 Submit ticket

3.2.11.10 Halaman Forum

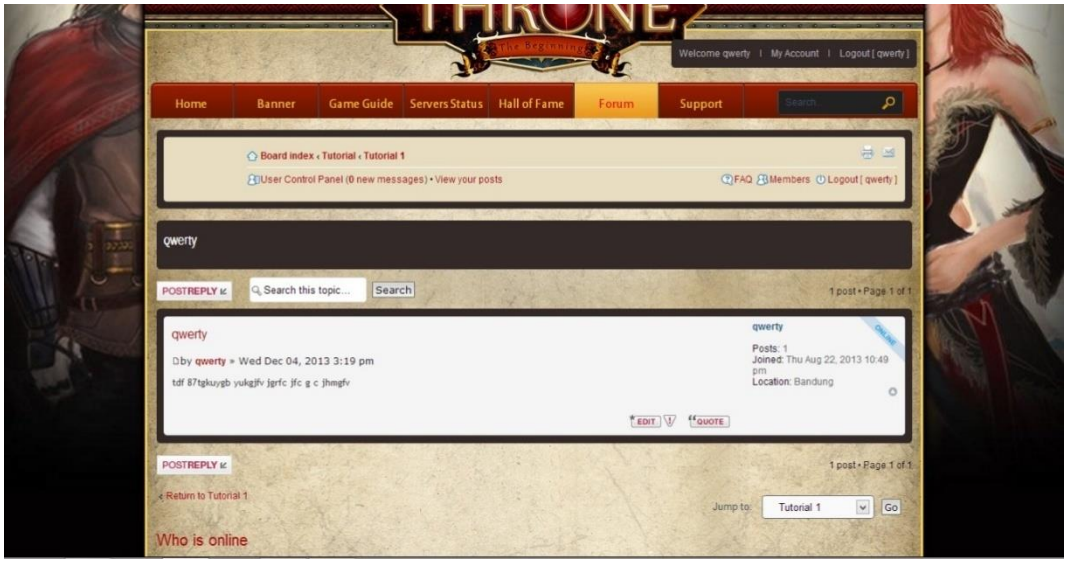
Halaman ini adalah halaman utama forum user dan admin



Gambar 3.42 Tampilan Halaman Forum

3.2.11.11 Halaman View Topic

Pada halaman ini user dan admin dapat memilih topik yang tersedia pada forum.



Gambar 3.43 Tampilan Halaman View Topic

3.2.11.12 Halaman New Topic

Halaman ini halaman dimana user dan admin dapat menambahkan topik pada forum.



Gambar 3.44 Tampilan Halaman New Topic