

ABSTRAK

Belakangan ini, banyak sekali bermunculan *game-game* provider di internet yang menawarkan pengunduhan *content game*, yang pada umumnya merupakan *game-game* kecil. Sehingga *player* yang telah terdaftar sebagai member pada *website* tersebut dapat dengan mudah mengunduh *content game* tersebut.

Aplikasi ini menekankan kepada proses sinkronisasi antara data yang terdapat di *server web* dan juga di perangkat *desktop*. Hal lainnya yang menjadi penekanan adalah penggunaan *voucher* dalam melakukan transaksi, terutama dari segi verifikasi data *voucher*, dan pengelolaan *content game* yang akan digunakan dalam pengunduhan data. *Content game* yang digunakan adalah *game* yang berukuran kecil dan merupakan *game-game flash*.

Mekanisme dari aplikasi ini dimulai ketika *player* mendaftarkan data dirinya dengan lengkap melalui pengisian sebuah *form* data pada aplikasi *web* yang telah disediakan. Setelah *player* tersebut terdaftar, ia akan memiliki akses untuk mengunduh sebuah *installer* yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pengunduhan *game*. Untuk melakukan pengunduhan *game* sendiri pun, *player* harus memasukkan kode *voucher*, yang telah dimilikinya, untuk dapat memiliki akses mengunduh *game*. Satu kode *voucher* hanya berlaku untuk satu *game*. Lamanya seorang *player* dapat memainkan *game* tersebut memiliki batas waktu tertentu. Apabila batas waktunya telah habis, maka *player* tersebut tidak lagi memiliki akses untuk *download game*, dan juga ia tidak dapat memainkan *game* lagi. Sinkronisasi yang dilakukan adalah agar supaya "waktu" yang ada di *Server* dan waktu yang ada di *desktop player* dapat tersinkronisasi dengan baik.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam tugas ini, dapat ditarik kesimpulan, yaitu *FTP* dapat memudahkan *user* dalam melakukan pemindahan data, khususnya pemindahan data *game*. Selain itu *voucher* dapat dipergunakan untuk mengatur lamanya bermain seorang *player* dan mengurangi kecurangan dalam memasukkan data *voucher* tersebut, sehingga diperlukan aturan khusus untuk membuat kode *voucher* tersebut.

Kata Kunci: *Game, Pengunduhan, Voucher, Super Admin, Admin, Moderator, Player*

ABSTRACT

There have been a lot of provider of games in the internet which offer *downloaded content* game which mostly consist of small-sized games, thus players who are registered as members of these websites can easily *download* the *content* game.

This application focused on the synchronization *process* between data in the *server* and the *desktop*, thus in this application the web-based application will be made as well as the *desktop*-based one. In addition, the other matter focused is ways of using *vouchers*, especially in terms of the *voucher* data verification. *Content* game which will be used in data *downloading* consist of a variety of small-sized games.

The mechanism of the application begin when a player signing up to register the personal data completely by filling in the data form. Afterwards, the player will have the access to *download* an installer which will be used to *download* games. To *download*, the player should fill in the *voucher* code in order to have the access. One *voucher* code is valid for only one game. There is a duration of time for playing a particular game. Whenever the time for playing is up, the player will not have anymore access to *download* the game; thus the player will not be able to play. Synchronization is done to synchronize the time in the *server* and in the player's *desktop*.

Based on result that we got from this project, it can conclude that *FTP* can help user to easier move the data, especially data for game. Beside of that voucher can used to determine how long the player can play the game and minimize falseness in entering the data voucher. In result we decide to use special rules to generate the voucher code

Keyword: Game, Download, Voucher, Super Admin, Admin, Moderator, Player

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iv
ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	7
BAB 1 PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Perumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan	10
1.4 Batasan Masalah.....	11
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB 2 LANDASAN TEORI	13
2.1 PHP: Hypertext Preprocessor.....	13
2.1.1 Pengertian PHP	13
2.1.2 Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain.....	13
2.2 MySQL	14
2.3 <i>FTP (File Transfer Protocol)</i>	15
2.3.1 Pengertian <i>FTP</i>	15
2.3.2 Cara kerja <i>FTP</i>	16
2.3.3 Kegunaan <i>FTP</i>	17
2.4 Spesifikasi Produk	18
2.4.1 Perspektif Produk.....	18
2.4.2 Fungsi Produk.....	18
2.4.3 Kategori Pengguna	19
BAB 3 ANALISA DAN PEMODELAN.....	20
3.1 Arsitektur Aplikasi Sistem	20
3.2 Entity Relational Diagram	21
3.3 Kamus Data.....	23
3.4 Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>).....	25
3.5 <i>Unified Markup Language (UML)</i>	26
3.5.1 Use Case Diagram.....	26
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	40
BAB 4 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	57
4.1 Sisi <i>web</i>	57
4.1.1 Register	57
4.1.2 Login.....	58
4.1.3 Index.....	59
4.1.4 Edit <i>Profile</i>	60
4.1.5 Show Recent Games	61
4.1.6 Show All Games	62
4.1.7 Add New Games.....	63
4.1.8 Show All News.....	64

4.1.9	Add New News	65
4.1.10	Show <i>Admin</i>	66
4.1.11	Add New <i>Admin</i>	67
4.1.12	Show <i>Moderator</i>	68
4.1.13	Add New <i>Moderator</i>	69
4.1.14	<i>Download</i> Installer	70
4.2	<i>Sisi desktop</i>	71
4.2.1	Show My Game	71
4.2.2	Properties	72
4.2.3	Show All Games	73
BAB 5	PENGUJIAN.....	76
5.1	Pengujian Web	76
5.1.1	Pengujian untuk Use Case Add <i>Admin</i>	76
5.1.2	Pengujian untuk Use Case Edit <i>Admin</i>	78
5.1.3	Pengujian untuk Use Case Delete <i>Admin</i>	79
5.1.4	Pengujian untuk Use Case Add <i>Moderator</i>	80
5.1.5	Pengujian untuk Use Case Edit <i>Moderator</i>	81
5.1.6	Pengujian untuk Use Case Delete <i>Moderator</i>	82
5.1.7	Pengujian untuk Use Case Add Game	83
5.1.8	Pengujian untuk Use Case Delete Game	84
5.1.9	Pengujian untuk Use Case View All Player <i>Profile</i>	85
5.1.10	Pengujian untuk Use Case Add <i>Voucher</i>	85
5.1.11	Pengujian untuk Use Case View <i>Profile</i>	86
5.1.12	Pengujian untuk Use Case Edit <i>Profile</i>	87
5.1.13	Pengujian untuk Use Case <i>Download</i> Installer.....	88
5.1.14	Pengujian untuk Use Case Sign Up	88
5.2	<i>Sisi Desktop</i>	89
5.2.1	Pengujian untuk Use Case <i>Download</i> Game	89
5.2.2	Pengujian untuk Use Case Memainkan Game	90
5.3	Kuesioner	91
BAB 6	Kesimpulan dan Saran	93
6.1	Kesimpulan.....	93
6.2	Saran.....	93
	Daftar Pustaka	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar cara kerja <i>FTP</i> Server	17
Gambar 3.1 Entity Relational Diagram (sisi <i>web</i>).....	22
Gambar 3.2 Entity Relational Diagram (sisi <i>desktop</i>).....	23
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Antar Muka 1	25
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Antar Muka 2.....	26
Gambar 3.5 Use Case Diagram (sisi <i>web</i>).....	26
Gambar 3.6 Use Case Diagram (sisi <i>desktop</i>).....	38
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Sign Up	41
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Login.....	42
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Add Admin	43
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Edit Admin	44
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Delete Admin	45
Gambar 3.12 <i>Activity</i> Add Moderator.....	46
Gambar 3.13 <i>Activity</i> Edit Moderator.....	47
Gambar 3.14 <i>Activity</i> Delete Moderator.....	48
Gambar 3.15 <i>Activity</i> Add Game.....	49
Gambar 3.16 <i>Activity</i> Delete Game.....	50
Gambar 3.17 <i>Activity</i> View All <i>Player Profile</i>	51
Gambar 3.18 <i>Activity</i> Add Voucher	52
Gambar 3.19 <i>Activity</i> View <i>Profile</i>	53
Gambar 3.20 <i>Activity</i> Edit <i>Profile</i>	54
Gambar 3.21 <i>Activity</i> Download Installer	55
Gambar 3.22 <i>Activity</i> Download Game.....	56
Gambar 4.1 Tampilan gambar halaman sign up	58
Gambar 4.2 Tampilan halaman login	59
Gambar 4.3 Tampilan halaman muka web	60
Gambar 4.4 Tampilan Edit <i>Profile</i>	61
Gambar 4.5 Tampilan <i>show recent games</i>	62

Gambar 4.6 Tampilan <i>Show All Games</i>	63
Gambar 4.7 Tampilan <i>form add new games</i>	64
Gambar 4.8 Tampilan <i>Show All news</i>	65
Gambar 4.9 Tampilan <i>Add New News</i>	66
Gambar 4.10 Tampilan <i>Show Admin</i>	67
Gambar 4.11 Tampilan <i>Add New Admin</i>	68
Gambar 4.12 Tampilan <i>Show All Moderator</i>	69
Gambar 4.13 Tampilan <i>Add New Moderator</i>	70
Gambar 4.14 Tampilan fitur <i>Download Installer</i>	71
Gambar 4.15 Tampilan <i>Show My Games</i>	72
Gambar 4.16 Tampilan halaman <i>Properties</i>	73
Gambar 4.17 Tampilan halaman <i>Show All Games</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kamus Data Developer	23
Tabel 3.2 Kamus Data games.....	24
Tabel 3.3 Kamus Data <i>game developer</i>	24
Tabel 3.4 Kamus Data <i>kode voucher</i>	24
Tabel 3.5 Kamus Data <i>news</i>	24
Tabel 3.6 Use Case <i>Add Admin</i>	28
Tabel 3.7 Use Case <i>Edit Admin</i>	28
Tabel 3.8 Use Case <i>Delete Admin</i>	29
Tabel 3.9 Use Case <i>Add Moderator</i>	30
Tabel 3.10 Use Case <i>Edit Moderator</i>	30
Tabel 3.11 Use Case <i>Delete Moderator</i>	31
Tabel 3.12 Use Case <i>Add Game</i>	32
Tabel 3.13 Use Case <i>Delete Game</i>	33
Tabel 3.14 Use Case <i>View All Player Profile</i>	33
Tabel 3.15 Use Case <i>Add Voucher</i>	34
Tabel 3.16 Use Case <i>View Profile</i>	35
Tabel 3.17 Use Case <i>Edit Profile</i>	35
Tabel 3.18 Use Case <i>Download Installer</i>	36
Tabel 3.19 Use Case <i>Download Game</i>	36
Tabel 3.20 Use Case <i>Sign Up</i>	37
Tabel 3.21 Use Case <i>Memasukkan Kode Voucher(sisi desktop)</i>	38
Tabel 3.22 Use Case <i>Memainkan Game</i>	39
Tabel 3.23 Use Case <i>Men-download game</i>	40
Tabel 5.1 Tabel Pengujian untuk Use Case <i>Add Admin</i>	77
Tabel 5.2 Pengujian untuk Use Case <i>Edit Admin</i>	78
Tabel 5.3 Pengujian untuk Use Case <i>Delete Admin</i>	79
Tabel 5.4 Pengujian untuk Use Case <i>Add Moderator</i>	80

Tabel 5.5 Pengujian untuk Use Case Edit <i>Moderator</i>	81
Tabel 5.6 Pengujian untuk Use Case Delete <i>Moderator</i>	81
Tabel 5.7 Pengujian untuk Use Case Add Game	83
Tabel 5.8 Pengujian untuk Use Case Delete Game	84
Tabel 5.9 Pengujian untuk Use Case View All Player <i>Profile</i>	85
Tabel 5.10 Pengujian untuk Use Case Add Voucher	85
Tabel 5.11 Pengujian untuk Use Case View <i>Profile</i>	86
Tabel 5.12 Pengujian untuk Use Case Edit <i>Profile</i>	87
Tabel 5.13 Pengujian untuk Use Case <i>Download</i> Installer	88
Tabel 5.14 Pengujian untuk Use Case Sign Up	88
Tabel 5.15 Pengujian untuk Use Case <i>Download</i> Game	89
Tabel 5.16 Pengujian untuk Use Case Memainkan Game	90

Daftar Program

Program 4.1 Pseudocode Register	58
Program 4.2 <i>Pseudocode Login</i>	59
Program 4.3 <i>Pseudocode Edit Profile</i>	61
Program 4.4 <i>Pseudocode show recent games</i>	62
Program 4.5 <i>Pseudocode Show All Games</i>	63
Program 4.6 <i>Pseudocode Add New Games</i>	63
Program 4.7 <i>Pseudocode Show All News</i>	64
Program 4.8 <i>Pseudocode Add New News</i>	65
Program 4.9 <i>Pseudocode Show All Admin</i>	66
Program 4.10 <i>Pseudocode add New Admin</i>	67
Program 4.11 <i>Pseudocode Show All Moderator</i>	68
Program 4.12 <i>Pseudocode add new moderator</i>	69
Program 4.13 <i>Pseudocode download Installer</i>	70
Program 4.14 <i>Pseudocode Show All Games</i>	71
Program 4.15 <i>Pseudocode Play Game</i>	72
Program 4.16 <i>Pseudocode edit Properties</i>	73
Program 4.17 <i>Pseudocode Show All Games</i>	74
Program 4.18 <i>Pseudocode Download Game</i>	74