

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Sports adalah sebuah fenomena unik dikalangan masyarakat khususnya mudamudi. Fenomena E-Sports pada tahun 2017 kemarin sangatlah pesat hingga mencengangkan bagi beberapa pihak baik, investor, media, pemerintah, serta masyarakat secara umum. Tetapi E-Sports yang kita kenal sekarang tidaklah muncul begitu saja, sejarah ESports dapat dilacak kebelakang, kebelakang sampai pada tahun 1972-1989 atau masa-masa sebelum Internet. Untuk turnamen besar dihelad oleh Atari dengan kontestan mencapai angka 10.000 kontestan. E-Sports berlanjut pada era After Internet atau pada jenjang waktu 1990-1999. Pada masa ini adalah masa-masa dimana protocol TCP/IP diperkenalkan pertama kali yang ditunjukan untuk di gunakan pada ARPANET. Saat ini, E-Sports mulai mengalami perkembangan yang sangat cepat. Didukung oleh fanbase yang terus tumbuh setiap tahunnya dan juga teknologi Internet serta perangkat keras komputer yang juga berkembang sangat pesat.

Stunning Squad yang berlokasi di Jl. Pangkalan Raja No 49 RT02 RW06 Desa Padamulya Kec. Majalaya Kab Bandung 40382 merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang game khususnya E-Sport Team. Saat ini sudah memiliki E-Sports Team berupa para pemain game mobile diantaranya PUBG Mobile dengan jumlah 4 tim, Mobile Legend dengan 1 tim dan Call Of Duty Mobile dengan 1 tim.

Dikarenakan perusahaan tidak memiliki sistem untuk mengelola data pemain, tidak memiliki media untuk pendaftaran anggota baru, dan memastikan para anggota baru memiliki keahlian yang di butuhkan oleh Stunning Squad hal ini karena pemain yang ada saat ini menunjukan belum memiliki keahlian yang di harapkan.

Aplikasi pendaftaran pada jurnal Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Menggunakan VB.NET Pada Klinik Pratama RBG RZ Bandung disebutkan menggunakan bahasa pemrograman visual basic dalam metode pendaftaran berbasis desktop, sedangkan pada jurnal Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru SMA/SMK Provinsi Gorontalo Berbasis Android aplikasi pendaftaran menggunakan android dan bisa di akses melalui playstore, sedangkan pada jurnal Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu Menggunakan Bahasa Pemrograman HTML 5 dan Database My SQL aplikasi pendaftaran bisa di akses melalui web mobile, aplikasi pendaftaran Stunning Team yang akan saya buat menggunakan bahasa pemrograman php dengan database MySql dan di rencanakan bisa di akses online melalui browser.

Dari latar belakang di atas untuk memastikan Stunning Squad memiliki tim yang diharapkan dan bisa mengembangkan perusahaan menjadi lebih baik maka penulis akan mengambil judul Aplikasi Pendaftaran Stunning Team Menggunakan PHP dan MySQL untuk membentuk tim Stunning Squad

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perusahaan memiliki sistem untuk mengelola data pemain?
2. Bagaimana perusahaan memiliki media untuk pendaftaran anggota baru?
3. Bagaimana perusahaan memastikan para anggota baru memiliki keahlian yang di butuhkan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan dari aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya menyediakan pendaftaran online bagi player yang ingin bergabung.
2. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database

MySql

3. Data pendaftaran berupa nama lengkap, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, kota, jenis kelamin, email, nomor handphone, game yang dimainkan (PUBGM, Mobile Legend dan CODM) dan angka match making rating (MMR).
4. Daftar pemain di tampilkan dalam bentuk statistic jumlah masing-masing kategori game.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Perusahaan memiliki sistem untuk mengelola data pemain
2. Perusahaan memiliki media untuk pendaftaran anggota baru?
3. Perusahaan dapat memastikan para anggota baru memiliki keahlian yang di butuhkan?

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1 Observasi.

Observasi adalah pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan di teliti. Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai sistem management di Stunning Squad.

2 Wawancara.

Penelitian di lakukan dengan proses tanya jawab kepada pihak management yang mengelola Stunning Squad untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada manajemen pengelolaan pendataan pemain.

3 Studi pustaka.

- a. Menemukan laporan hasil pertandingan game dengan kategori game PUBGM, Mobile Legend dan CODM.

- b. Menemukan jurnal, buku, tulisan artikel yang bersesuaian dengan pendataan pemain atau penerimaan pemain.

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

a. Bab 1 Pendahuluan

- 1. Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah,
- 2. Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini membahas mengenai kajian teoritis yang meliputi:

- 1. Landasan Teori
- 2. Dasar Teori

c. Bab III Metodologi Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu:

- 1. Kerangka Pikir
- 2. Dasar Teori

d. Bab IV Analisis dan Perancangan

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian berupa:

- 1. Analisis
- 2. Instrumen Penelitian
- 3. Analisis Sistem
- 4. Analisis Kebutuhan
- 5. Hasil Analisis
- 6. Perancangan

e. Bab V Implementasi dan Pengujian

Bagian ini membahas mengenai pengimplementasian dan pengujian pada aplikasi yang dibangun

1. Implementasi
2. Pengujian

f. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian berupa:

1. Kesimpulan
2. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Dalam pembahasan Landasan Teori ini berisi referensi dari jurnal yang berkaitan dengan judul dan objek penelitian, jurnal tersebut dijadikan suatu acuan untuk berjalannya pembuatan penelitian yang penyusun gunakan sebagai penunjang informasi ataupun meningkatkan dan pengembangan dari sebuah sistem yang telah ada sebelumnya.

Untuk pelaksanaan penelitian, peserta skripsi menggunakan sebuah jurnal berikut adalah 3 jurnal yang dipakai dalam penelitian ini :

a. Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Menggunakan VB.Net Pada Klinik Pratama RBG RZ Bandung

Klinik Pratama RBG RZ merupakan salah satu klinik yang berlokasi di Bandung yang mana kegiatannya melayani kesehatan baik seperti pasien rawat jalan, pasien rawat inap, Poli Gigi dan ruang rawat inap pasien. Sistem informasi yang ada di klinik yang sedang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual sehingga mengakibatkan kurang maksimal dalam hal pelayanan. Administrasi pendaftaran pasien di Klinik Pratama RBG RZ Bandung merupakan salah satu kegiatan yang utama dalam industri yang bergerak bidang pelayanan kesehatan, belum menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu pengelolaan data pasien dan data pembayaran oleh pasien. Perencanaan pengembangan sistem yang penulis lakukan untuk sistem informasi pendaftaran pasien berbasis desktop adalah dengan menggunakan metode Waterfall. Sedangkan tools untuk perancangan sistem adalah metode/teknik yang disebut dengan Unified Modelling Language (UML). Untuk keperluan pengembangan aplikasi administrasi pendaftaran

pasien, penulis m suatu perangkat lunak yang sudah teruji kehandalannya dan banyak digunakan pengembang aplikasi saat ini yaitu VB.Net dengan editor berikut compiler nya Visual Studio 2013 dan database My SQL. Uraian laporan akan membahas tentang kegiatankegiatan beserta produk-produk yang dihasilkan untuk tiap tahapan pengembangan. Data-data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem pendaftaran pasien terdiri atas : pendaftaran pasien, pasien, pemeriksaan pasien, serta pembayaran yang dilakukan oleh pasien.

b. Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru SMA/SMK Provinsi Gorontalo Berbasis Android

Setiap tahun ajaran baru terjadi proses penerimaan siswa baru di setiap sekolah yang berada di Provinsi Gorontalo. Proses penerimaan siswa baru pada tahun ajaran 2017-2018 menerapkan aplikasi pendaftaran online penerimaan peserta didik baru berbasis web. Dalam proses tersebut telah mampu mendistribusikan siswa secara proporsional untuk masing-masing sekolah. Namun penerapan aplikasi ini mempunyai beberapa kendala dalam hal proses pendaftaran, karena aplikasi ini membutuhkan komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet untuk proses pendaftaran. Sedangkan di beberapa wilayah Provinsi Gorontalo masih ada yang belum terfasilitasi dengan media computer yang terkoneksi dengan jaringan internet. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi pendaftaran siswa baru SMA/SMK di Provinsi Gorontalo berbasis android. Aplikasi ini di bangun dengan menggunakan ADT Eclipse dengan bahasa pemrograman java. Dengan aplikasi ini calon siswa baru dapat mengisi form pendaftaran dan melihat informasi berkaitan dengan pendaftaran secara mobile. Aplikasi ini sangat membantu calon siswa baru untuk melakukan pendaftaran menggunakan perangkat mobile. Dimana sebagian besar masyarakat Gorontalo telah menggunakan smartphone. Sehingga masyarakat Gorontalo yang berada di daerah yang tidak terjangkau dengan jaringan internet bisa mengakses aplikasi menggunakan smartphone.

c. Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu

Penerimaan siswa baru merupakan salah satu proses yang ada di instansi pendidikan seperti sekolah. Proses penerimaan siswa baru (PSB) di SMAN 1 Ulu Belu yang masih menggunakan sistem konvensional, sehingga calon siswa terkadang kesulitan mendapatkan informasi untuk melakukan proses pendaftaran. Proses pendaftaran juga cenderung lambat, karena data belum terintegrasi dan terkelola dengan baik. Proses ini juga masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik yang rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada pendaftaran siswa baru di SMAN 1 Ulu Belu dibuatlah perancangan dan pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile. Metode yang digunakan untuk pembangunan sistem informasi menggunakan permodelan Entity Relationship Diagram. Hasil akhir dari perancangan dan pembangunan sistem informasi ini adalah adanya sebuah web berbasis web mobile yang dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran sehingga proses penerimaan siswa baru menjadi lebih efektif dan efisien.

2.2 Dasar Teori

Berikut adalah teori-teori yang berhubungan dengan mengembangkan sebuah konsep-konsep dari penelitian skripsi tersebut :

2.2.1 PHP

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan pertama kali tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf seorang pemrogram C. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari Personal Home Page Tools. Selanjutnya diganti menjadi Forms Interpreter (FI). Sejak

versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi Hypertext Preprocessor dengan singkatannya “PHP”. PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat. Tujuan dari penulisan PHP ini adalah memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat dan untuk membuat aplikasi yang dijalankan di atas teknologi web (Kadir, 2003). Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemrogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini, interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi. Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek. Server web bawaan ditambahkan pada versi 5.4 untuk mempermudah

pengembang menjalankan kode PHP tanpa menginstall software server. Versi terbaru dan stabil dari bahasa pemrograman PHP saat ini adalah versi 7.0.16 dan 7.1.2 yang resmi dirilis pada tanggal 17 Februari 2017.

2.2.2 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, heading, link atau tautan, dan blockquote untuk halaman web dan aplikasi. HTML bukanlah bahasa pemrograman, dan itu berarti HTML tidak punya kemampuan untuk membuat fungsionalitas yang dinamis. Sebagai gantinya, HTML memungkinkan user untuk mengorganisir dan memformat dokumen, sama seperti Microsoft Word. Ketika bekerja dengan HTML, kami menggunakan struktur kode yang sederhana (tag dan *attribute*) untuk *mark up* halaman website. Misalnya, kami membuat sebuah paragraf dengan menempatkan *enclosed text* di antara tag pembuka `<p>` dan tag penutup `</p>`. Kesimpulannya, pengertian HTML sebagai bahasa mark up sangatlah mudah untuk dipahami bahkan bagi webmaster pemula di bidang web development sekalipun. HTML dibuat oleh **Tim Berners-Lee**, seorang ahli fisika di lembaga penelitian CERN yang berlokasi di Swiss. Dia memiliki ide tentang sistem hypertext yang berbasis internet. Hypertext merujuk pada teks yang memuat referensi (link) ke teks lain yang bisa diakses langsung oleh viewer. Tim merilis versi pertama HTML pada tahun 1991, dan di dalamnya terdiri atas 18 HTML tag. Sejak saat itu, setiap kali bahasa HTML merilis versi teranyarnya, selalu ada tag dan attribute (tag modifier) terbaru. Berdasarkan HTML Element Reference milik Mozilla Developer Network, untuk saat ini, ada 140 HTML tag meskipun sebagiannya sudah usang (tidak lagi didukung oleh versi terbaru browser). Berkat popularitasnya yang terus meningkat, HTML kini dianggap sebagai web standard yang resmi. Spesifikasi HTML di-*maintain* dan dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C). Cek versi terbaru dari bahasa ini

di Website W3C. Upgrade HTML besar-besaran terjadi pada tahun 2014, dan hasilnya adalah pengenalan **HTML5**. Pada upgrade tersebut, terdapat semantic baru yang memberitahukan arti dari kontennya sendiri, seperti `<article>`, `<header>`, dan `<footer>`. Dokumen HTML adalah file yang diakhiri dengan ekstensi *.html* atau *.htm*. Ekstensi file ini bisa dilihat dengan menggunakan web browser apa pun (seperti Google Chrome, Safari, atau Mozilla Firefox). Browser tersebut membaca file HTML dan *render* kontennya sehingga user internet bisa melihat dan membacanya. Biasanya, rata-rata situs web menyertakan sejumlah halaman HTML yang berbeda-beda. Contohnya, beranda utama, halaman ‘tentang kami’, halaman kontak yang semuanya memiliki dokumen HTML terpisah. Masing-masing halaman HTML terdiri atas seperangkat **tags** (bisa disebut juga **elements**), yang mengacu pada *building block* halaman website. Tag tersebut membuat hirarki yang menyusun konten hingga menjadi bagian, paragraf, heading, dan *block* konten lainnya. Sebagian besar element HTML memiliki tag pembuka dan penutup yang menggunakan syntax `<tag></tag>`. Tag HTML memiliki dua tipe utama: *block-level* dan *inline tags*. Elemen *block-level* memakai semua space yang tersedia dan selalu membuat line baru di dalam dokumen. Contoh dari tag *block* adalah heading dan paragraf. Sedangkan Elemen *inline* hanya memakai space sesuai dengan kebutuhannya dan tidak membuat line baru di halaman. Biasanya elemen ini akan memformat isi konten dari elemen *block-level*. Contoh dari tag inline adalah link dan *emphasized strings*.

2.2.3 MySQL

Menurut Kustiyahningsih (2011:145), “MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel”. Menurut Wahana Komputer (2010:21), MySQL adalah database server open

source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (Application Programming Interface yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam – macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL. Tipe data MySQL, menurut Kustiyahningsih (2011:147), “Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa field – field yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam field memiliki tipe sendiri – sendiri”.

2.2.4 Browser

Web adalah suatu layanan informasi di internet yang berbasis grafis dan memungkinkan siapapun untuk berada 24 jam/sehari di internet (Andi. 2001. Kamus Istilah Internet. Yogyakarta). Jenis-jenis web menurut kamus istilah internet penerbit Wahana Komputer Semarang adalah sebagai berikut:

- a. Web Browser Web browser adalah suatu program dimana kita dapat mengambil dokumen-dokumen HTML dari web server dengan menggunakan protokol dan format HTTP yang satu ke yang lainnya di web server yang sama atau di server lain, misalnya : Internet Explorer, Opera.
- b. Web Edit Web edit adalah editor teks HTML berbasis Windows, seperti : Ms. Front Page, NotePad.
- c. Web Page Web page adalah kemasan yang berisi suara, grafis, film dan teks yang berasal dari file-file data HTML.
- d. Web Server Web server adalah sistem komputer di suatu organisasi yang berfungsi sebagai server untuk fasilitas WWW, dan dapat diakses oleh seluruh pemakai internet, seperti PWS, IIS, dan Apache.
- e. Website Website adalah lokasi –lokasi yang berada di internet. Website juga merupakan tempat atau alamat di internet yang merupakan sampul halaman yang berisi sebuah situs web.

2.2.5 Database

Database adalah kumpulan dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna (Informatika. 2004. Konsep Pengembangan Basis Data. Bandung). Database juga berfungsi sebagai basis penyediaan informasi bagi para pemakai ketika terjadi pengkopian data berulang-ulang disimpan pada lokasi berbeda dalam suatu organisasi. Database disebut juga basis data dan dianggap sebagai suatu sistem, komponen penunjang database yaitu perangkat lunak dan perangkat keras, perangkat lunak dapat berupa aturan prosedur pengolahan data dan perangkat keras dapat berupakertas atau perangkat komputer (Fantansyah, 1999).

2.2.6 Game

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan. Game berasal dari kata bahasa Inggris

yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual(Intellectual Playability Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Adapun jenis game berdasarkan jenis *platform* atau alat yang digunakan:

1. *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
2. *PC Games* , yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers..
3. *Console games*, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii..
4. *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP..
5. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA..

Berdasarkan genre permainannya:

1. Aksi – Shooting, (tembak-tembakan , atau hajar-hajaran bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya), video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak.

Termasuk didalam-nya:

- a. *First person shooting (FPS)* seperti Counter Strike dan Call of Duty
- b. *Drive n' shoot*, menggunakan unsur simulasi kendaraan tetapi tetap dengan tujuan utama menembak dan menghancurkan lawan, contoh : Spy Hunter, Rock and Roll Racing, Road Rash.
- c. *Shoot em' up*, seperti Raiden, 1942, dan gradius.
- d. *Beat 'em up* (tonjok hajar) seperti Double Dragon dan Final Fight, lalu ***hack and slash*** (tusuk tebas) seperti Shinobi dan Legend of Kage.
- e. *Light gun shooting*, yang menggunakan alat yang umumnya berbentuk seperti senjata, seperti Virtua Cop dan Time Crisis.

2. Fighting (pertarungan) Ada yang mengelompokan video game fighting di bagian Aksi, namun penulis berpendapat berbeda, jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata-tangan, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan jurus (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, o iya, *combo*-pun menjadi esensial untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Dan berbeda seperti game Aksi pada umumnya yang umumnya hanya melawan Artificial Intelligence atau istilah umumnya *melawan komputer* saja, pemain jenis *fighting game* ini baru teruji kemampuan sesungguhnya dengan melawan pemain lainnya. Seri Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur dan King of Fighter adalah contohnya.

3. Aksi – Petualangan. Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam video game jenis ini. Menurut penulis, game jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi genre campuran *action beat-em up* juga, dan sekarang, di tahun 2000 an, jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D dan sudut pandang orang ketiga. Tomb Rider, Grand Theft Auto dan Prince of Persia termasuk didalamnya.

4. Petualangan. Bedanya dengan jenis video game aksi-petualangan, refleks dan kelihaian pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diperlukan di sini. Video Game murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. Termasuk didalamnya:
 - a. *Petualangan dengan teks* atau sistem tunjuk dan klik, contoh: Kings Quest, Space Quest, Heroes Quest, Monkey Island, Sam and Max,
 - b. *Novel atau film interaktif*, seperti game “*dating*” yang banyak beredar di Jepang, Dragons Lair dan Night Trap.
5. Simulasi, Konstruksi dan manajemen. Video Game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia kehidupan rumah tangga sampai bisnis membangun konglomerasi, dari jualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium cloning. Video Game jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: Sim City, The Sims, Tamagotchi.
6. Role Playing. Video game jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh, dll) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya **level**, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun makhluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang game Jepang biasanya membuat

Role Playing Game (RPG) ke arah cerita linear yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu, seperti Final Fantasy, Dragon Quest dan Xenogears. Sedangkan pengembang game RPG Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara non-linear, seperti Ultima, Never Winter Nights, Baldur's Gate, Elder Scroll, dan Fallout.

7. Strategi. Kebalikan dari video game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Pemain game strategi melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan game action. Unsur-unsur permainannya biasanya berkisar sekitar, prioritas pembangunan, peletakan pasukan, mencari dan memanfaatkan sumberdaya (uang, besi, kayu,minyak,dll), hingga ke pembelian dan peng-upgrade-an pasukan atau teknologi. Game jenis ini terbagi atas:

- a. Real time Strategy, game berjalan dalam waktu sebenarnya dan serentak antara semua pihak dan pemain harus memutuskan setiap langkah yang diambil saat itu juga berbarengan mungkin saat itu pihak lawan juga sedang mengeksekusi strateginya. Contoh: Starcraft, Warcraft , dan Command and Conquer.
- b. *Turn based Strategy* , game yang berjalan secara bergiliran, saat kita mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya, layaknya catur. contoh: Front Mission, Super robot wars, Final Fantasy tactics, Heroes of might and magic, Master of Orion.

Sebenarnya ada yang memilah lagi menjadi jenis tactical dan strategi, namun penulis cenderung untuk menggabungkannya karena perbedaannya hanya ada di masalah skala dan ke-kompleks-an dalam manajemen sumber daya-nya saja.

8. *Puzzle*. Video game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam video game petualangan maupun game edukasi. Tetris, Minesweeper, Bejeweled, Sokoban dan Bomberman.

9. *Simulasi kendaraan*. Video Game jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detil dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Terbagi atas beberapa jenis:

a. *Perang*. Video game simulasi kendaraan yang sempat tenar di tahun 90-an ini mengajak pemain untuk menaiki kendaraan dan berperang melawan kendaraan lainnya. Dan kebanyakan diantaranya memiliki judul sama dengan nama kendaraannya. Contoh : Apache 64, Comanche, Abrams, YF-23, F-16 fighting eagle.

Tetapi game kehidupan bajak laut seperti 'Pirates!' pun dapat dikategorikan disini.

b. *Balapan*. Dari namanya sudah jelas, siapa sampai duluan di garis finish dialah pemenangnya! Terkadang malah pemain dapat memilih kendaraan, mendandani, upgrade mesin bahkan mengecatnya. Contoh: Top Gear, Test Drive, Sega Rally Championship, Daytona, Grand Turismo, Need For Speed, Mario Kart, ManXTT.

c. *Luar Angkasa*. Walau masih dapat dikategorikan simulasi kendaraan perang, tetapi segala unsur fiksi ilmiah dan banyaknya judul yang beredar membuat subgenre ini pantas dikategorikan diluar simulasi kendaraan

perang. Jenis ini memungkinkan pemain untuk menjelajah luar angkasa, berperang dengan makhluk alien, mendarat di planet antah berantah atau sekedar ingin merasakan bagaimana menjadi kapten di film fiksi ilmiah kesayangan kamu. Contoh: Wing Commander, Freelancer, Star Wars X-Wing, Star Wars Tie Fighter, dll.

d. *Mecha*. Pendapat bahwa hampir tidak ada orang yang terekspos oleh film robot jepang saat kecilnya tidak memimpikan ingin mengendalikan robot, memang sulit dibantah. Dipopulerkan oleh serial Mechwarrior oleh Activision, subgenre Simulasi Mecha ini memungkinkan pemainnya untuk mengendalikan robot dan menggunakannya untuk menghancurkan gedung, helikopter dan tentu saja robot lainnya. Contoh: Mechwarrior, Gundam Last war Chronicles, dan Armored Core.

10. *Olahraga*. Singkat padat jelas, bermain sport di PC atau konsol anda. Biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin walau kadang ada yang menambah unsur fiksi seperti NBA JAM. Contohnya pun jelas, Seri Winning Eleven, seri NBA, seri FIFA, John Madden NFL, Lakers vs Celtics, Tony hawk pro skater, dll.

Kategori-kategori lainnya:

1. *Multiplayer Online*. Game yang lagi trend di Indonesia bahkan dunia, menjadi salah satu titik balik mengapa dunia game dan internet di Indonesia dapat berkembang. Dan karena dimainkan online dan dengan sistem pembayaran menggunakan voucher, pembajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. Game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di PC dan bertema RPG, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online

2. Casual games. Sesuai namanya, game yang casual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demo-nya di website resminya. Genre permainannya biasanya puzzle atau action sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (biasanya game lain menggunakan banyak tombol tergantung game-nya). Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.

3. Edugames. Video Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh edugames : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.

4. Advergames. Sering mengunjungi website merek-merek kesayangan anda? Permen coklat M&M, Coca-cola, Nike, A-Mild, atau Rexona? Anda pasti menemukan game-game yang dapat dimainkan lalu dapat anda beritahukan / mengundang langsung ke teman-teman anda. jenis game yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau brand mereka baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, billboard dan radio, video game sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Baik melalui internet maupun di mainkan di event-event mereka, edugames terasa semakin dibutuhkan untuk menjaring calon konsumen bagi produk yang

menggunakan advergames ini. Contoh produk di Indonesia yang membuat advergames: A-Mild, Rexona teens, Axe.

2.2.7 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi **7.3.9** yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License). Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP memiliki arti sebagai berikut ini:

1. X = Cross Platform

Merupakan kode penanda untuk software cross platform atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi.

2. A = Apache

Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (open source).

3. M = MySQL / MariaDB

MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. MySQL berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

4. P = PHP

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini

biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

5. P = Perl

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya website offline. XAMPP bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang. Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran.

2.2.8 Domain

Domain adalah nama yang diberikan untuk mengidentifikasi sebuah jaringan tanpa menggunakan *internet protocol* (IP), mengingat biasanya IP menggunakan angka-angka yang sulit dihafal. Dalam dunia internet, domain merupakan aspek penting dalam sebuah *website*. Fungsinya adalah sebagai alamat yang memudahkan para pengunjung untuk mencari informasi yang mereka inginkan. Perkembangan domain saat ini sangat meningkat dari tahun ke tahun. Pada awalnya, domain mulai digunakan pada tahun 1985 oleh perusahaan komputer asal Massachusetts, Amerika Serikat bernama Symbolics.com. Di akhir tahun 1985 hanya ada enam domain yang terdaftar. Namun, saat ini ada ratusan juta domain yang teregistrasi di seluruh dunia, meskipun menurut Slashdot, sekitar 50 ribu di antaranya sudah tidak aktif.

Bagi kamu yang ingin membuat *website*, ada baiknya untuk mengenal lebih dalam apa itu domain dan seluk beluknya. Mulai dari jenis-jenis yang paling banyak digunakan, bagaimana memilih nama yang efektif hingga memilih jasa penyedia *hosting* untuk mendapatkan domain tersebut. Sebagai satu rangkaian dalam *website*, domain tidak berdiri sendiri. Setidaknya ada tiga jenis domain yang paling sering digunakan. Yakni *top level domain*, *second level domain*, dan *third level domain*.

1. TLD (*Top Level Domain*)

Top level domain (TLD) adalah ekstensi yang terdapat di akhir nama sebuah domain. Contohnya, dalam “www.dewaweb.com,” yang disebut TLD adalah akhiran “.com.” TLD sendiri terbagi menjadi dua jenis, yakni Global Top Level Domain dan Country Code Level Domain. Kategori Global Top Level Domain biasanya menggunakan domain seperti .com, .net, .org, .edu, dan lain sebagainya. Domain .com digunakan untuk website komersial, sedangkan .net digunakan untuk website jaringan, dan .edu untuk edukasi. Ada pula domain lain seperti .org untuk organisasi, .mil untuk situs angkatan bersenjata dan lain sebagainya. Sementara itu, Country Code Level Domain lebih sering digunakan untuk domain lokal di negara-negara tertentu. Misalnya .id untuk domain Indonesia, .cn untuk negara Tiongkok, dan .my untuk Malaysia. Domain untuk website pemerintahan dan instansi pendidikan negara juga menggunakan ekstensi Country Code Level Domain.

2. SLD (*Second Level Domain*)

Jenis domain selanjutnya adalah *Second Level Domain*, biasa disebut juga dengan SLD atau “2LD.” SLD merujuk pada nama instansi, organisasi, atau nama pilihan yang digunakan. Bila mencontoh dari nama domain pada poin di atas, “dewaweb” merupakan SLD yang dimaksud. Penting bagimu untuk membuat SLD yang mudah diingat, diketik, maupun dieja oleh pengunjung. Oleh karena itu, kamu harus menggunakan nama yang familiar dan tidak terlalu panjang. Domain SLD ini bisa kamu buat dengan cara mendaftar dan

membelinya. Jangan lupa, lakukan pembaruan secara berkala paling tidak selama satu tahun.

3. 3LD (*Third Level Domain*)

Secara umum *Third Level Domain* atau 3LD ini adalah nama domain yang kamu berikan sebelum TLS dan SLD. Contohnya, bila kamu membuat untuk keperluan *email*, kamu bisa menambahkan `webmail.namadomain.com`. Begitu pula untuk hal-hal lainnya seperti blog (`blog.namadomain.com`), promo (`promo.namadomain.com`), dan sebagainya. Dalam dunia internet, 3LD juga sering disebut dengan subdomain. Nama tersebut bisa dibuat sesuai kebutuhan setelah kamu memiliki SLD.

2.2.9 Hosting

Hosting (disebut juga Web Hosting / sewa hosting) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website dan sehingga dapat diakses lewat Internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script dan database. Pengertian Hosting dapat diibaratkan sebagai contoh berikut; sebuah website diibaratkan sama dengan kios/ruangan di Mall. Manajemen Mall menyewakan ruangan, infrastruktur, listrik, telepon dan fasilitas lainnya agar orang-orang dapat membuka usaha. Setiap kios pengelolanya dapat berbeda, dekorasinya berlainan dan beroperasi masing-masing dengan caranya sendiri. Dalam hal ini kios atau ruangan yang disewa tentu mempunyai batasan ruangan (mis: 10m x 7m) dan maksimum adalah besarnya gedung Mall tersebut. Perusahaan Hosting seperti menyediakan hardware, jaringan (infrastruktur), email (telepon), dan sebagainya agar anda dapat membuka/membuat website. Server (gedung Mall) kami dihuni oleh banyak pelanggan, masing-masing pelanggan mempunyai batas penggunaan diskspace (batasan ruangan) dan tentu saja setiap pelanggan mengoperasikan websitenya masing-masing.

2.2.10 Cpanel

cPanel adalah suatu kontrol panel dari web hosting memiliki fungsi untuk mengelola pengaturan domain, hosting ataupun website. Menurut Wikipedia, cPanel akan memberikan tampilan grafis dan automasi untuk memudahkan proses hosting di sebuah situs web. cPanel dapat berjalan dalam server/ hosting dengan sistem operasi centos, Red Hat Linux, dan FreeBSD.

cPanel biasanya dipasang pada Dedicated Server atau Virtual Private Server (VPS) yang menggunakan sistem operasi Linux, FreeBSD, dan sejenisnya. Aplikasi-aplikasi yang didukung cPanel meliputi Apache, PHP, mySQL, Postgres, Perl, Python, and BIND, dengan email seperti POP3, IMAP, layanan-layanan SMTP.

Sebenarnya cPanel bukan merupakan satu-satunya kontrol panel pada hosting, masih ada banyak lagi seperti Vdeck, Plesk, sPanel, DirectAdmin, dan sebagainya. Namun yang paling banyak digunakan dan populer adalah cPanel.

Tampilan cPanel yang sederhana dan secara reguler terus di update untuk meningkatkan kemudahan dan keamanan, sehingga banyak perusahaan web hosting yang menggunakan cPanel untuk membantu pelanggan mengelola situs website mereka sendiri.

Fungsi lain dari cPanel adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah proses manajemen web hosting.
2. Mempermudah customer dalam melakukan setting website.
3. Mempermudah pengelolaan email.
4. Mengatur pengelolaan domain seperti pembuatan subdomain, addon.
4. domain dan sebagainya.
5. Melakukan pengaturan file.
6. Mempermudah dalam manajemen database website.
7. Memudahkan konfigurasi yang berkaitan dengan domain dan hosting.

2.2.11 CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda(markup language. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web.

2.2.12 Sublime Text

Sublime text adalah text editor yang kini cukup banyak peminatnya, dan penggunaan software ini bisa digunakan juga oleh berbagai macam platform OS (Operating System). Sublime text juga banyak sekali mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup.

2.2.13 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework CSS yang paling banyak diminati oleh para developer website. Class-class CSS dalam bootstrap sudah dibakukan sehingga pengerjaan sebuah project berbasis web menjadi semakin mudah dilakukan secara bersama-sama dalam sebuah tim. Kita dengan mudah dapat mendesain tampilan website yang responsif dengan menggunakan bootstrap. Responsif maksudnya adalah lebar halaman website akan disesuaikan secara otomatis berdasarkan perangkat yang digunakan untuk mengaksesnya baik itu ketika diakses menggunakan PC laptop tablet ataupun smartphone sehingga

website akan menyesuaikan dengan lebar perangkat yang digunakan pengunjung (Kaban, 2019:1).

Bootstrap memudahkan seorang developer web untuk membuat tampilan website tanpa harus membuatnya dari awal. Karena bootstrap menyediakan beberapa component yang siap pakai dengan cara menambahkan sebuah class didalam tag HTML. Dengan begitu, untuk membuat tampilan website akan menjadi sangat cepat. Untuk dapat menggunakan bootstrap, setidaknya pengguna sudah bisa dasar HTML dan CSS.

2.2.14 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa dan Shalahuddin, 2018:133).






a. Use Case Diagram


Usecase diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat secara kasar yang digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. (Rosa dan Shalahuddin, 2018:155).

Simbol Simbol yang digunakan pada use case diagram bisa dilihat pada tabel 1.1.

Table 1.1 Simbol Use Case Diagram

NO	Simbol	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------



1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

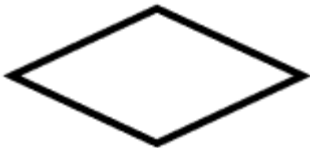


6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
---	---	----------------	---

b. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. (Rosa dan Shalahuddin, 2018:161). Simbol Simbol yang digunakan pada Activty diagram bisa dilihat pada tabel 1.2.

Table 1.2 Simbol Activity Diagram

NO	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
2		Aktivitas	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor



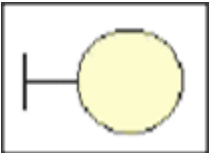
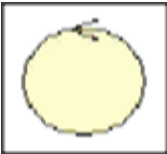

3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

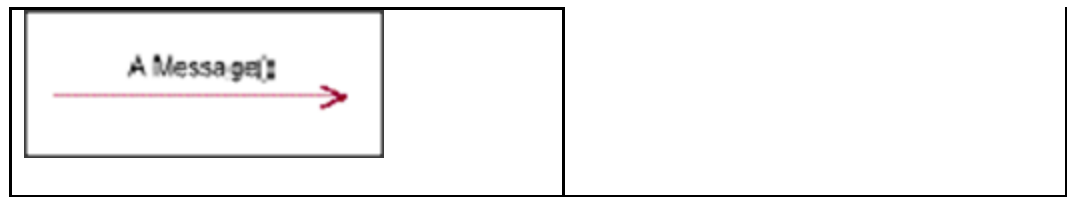
c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada

pada use case. (Rosa dan Shalahuddin, 2018:165). Simbol Simbol yang digunakan pada use case diagram bisa dilihat pada tabel 1.3.

Table 1.3 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Actor 	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
Entity Class 	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
Boundary Class 	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
Control Class 	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
Lifeline 	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
Line Message	Menggambarkan pengiriman pesan.



2.2.15 PHP Mailer

PHP Mailer adalah fungsi PHP yang digunakan untuk mengirim e-mail, sayangnya fungsi ini hanya berjalan untuk sesama localhost. Oleh karena itu dibutuhkan tambahan support agar PHP dapat menjalankan fungsinya sebagai pengirim e-mail. PHP Mailer dapat menjalankan fungsinya sebagai pengirim e-mail jika kita mensupportnya dengan Simple Mail Transfer Protocol (SMTP).

2.2.16 SMTP

Simple Mail Transfer Protocol atau SMTP adalah suatu protokol untuk berkomunikasi dengan server guna mengirimkan email dari lokal email ke server, sebelum akhirnya dikirimkan ke server email penerima. Proses ini dikontrol dengan Mail Transfer Agent (MTA) yang ada dalam server email Anda.

2.2.17 Esports

E-Sport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. Pertama kali budaya eSport berkembang adalah dari sebuah kompetisi game. Menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi game berskala internasional di Indonesia dengan menjadi event organizer (EO) kejuaraan World Cyber Games (WCG) pada Tahun 2002. Penetapan eSport sebagai cabor telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (Olympic Council of Asia/OCA) sejak 17 April 2017. Cabang eSport kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017. Dalam dunia olahraga eSport bisa

masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan bridge. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas olahraga yang banyak melibatkan motorik kasar. E-Sport masih dapat digolongkan sebagai kategori olahraga. IeSPA perlu komunikasikan tingkat lanjut ke KEMENPORA, KOI maupun KONI terkait keberadaan dalam organisasi olahraga yang dinaungi. Kompetisi eSports di Indonesia lebih sering diadakan.

2.2.18 Metode Waterfall

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012).

2.2.19 Diagram Arus Data

Diagram Arus Data (DAD) (Data Flow Diagram) atau DFD adalah “*Suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk simbol-simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan*”. Walau nama diagram ini menekankan pada data, situasinya justru sebaliknya penekanannya ada pada proses.

DAD menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

DAD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

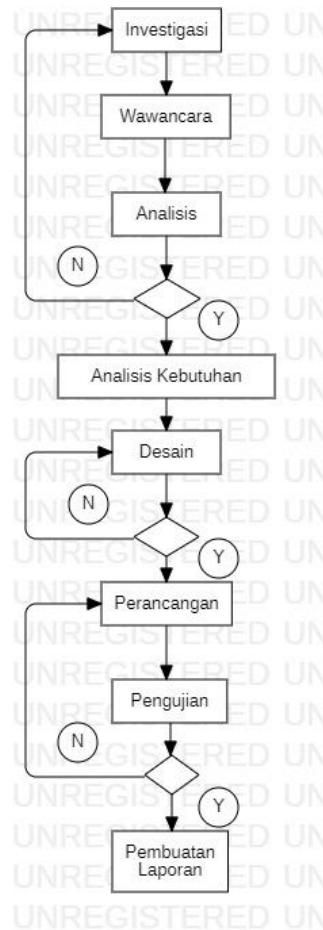
DFD merupakan salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu metode yang digunakan oleh penyusun untuk dapat mengetahui masalah/kekurangan yang berada di Stunning Squad E-Sports Team dan membuatkan suatu solusi untuk permasalahan yang di alami oleh Stunning Squad E-Sports Team. Berikut gambaran kerangka pemikirannya :



Gambar 3.1 Kerangka Pikir

3.2 Deskripsi

3.2.1 Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam melakukan penelitian yaitu dengan pengumpulan data dan fakta-fakta dan bukti tentang penelitian yang dilakukan untuk membangun rancangan sarana teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas perusahaan. Dimulai dengan mengunjungi Gaming House Stunning Squad E-Sports Team yang berada di Jl. Pangkalan Raja No 49 RT02 RW06 Desa Padamulya Kec. Majalaya Kab Bandung 40382.

Untuk melaksanakan penelitian langkah awal yang dilakukan adalah :

1. Wawancara

Wawancara dimulai dengan menemui Manager dari Stunning Squad E-Sports Team yaitu Anggi Rizki Muhammad Ravi untuk meminta izin dalam melakukan wawancara tentang management team yang berada di Stunning Squad E-Sports Team.

Setelah dilakukan wawancara penulis mendapatkan kesimpulan sementara mengenai management team yang berada di Stunning Squad E-Sports Team lalu oleh penulis di implementasikan agar mempermudah dalam pengolahan data beserta memahami alur proses managemennya.

2. Studi Pustaka

Setelah melakukan wawancara penulis melakukan studi pustaka dengan mencari beberapa jurnal terkait perancangan sarana teknologi informasi.

Sebagai penunjang dan mencari beberapa referensi dari website, jurnal, buku digital (*ebook*). Berikut adalah judul dari referensi :

- a) Johnson Sihombing (2019) pada penelitian ini untuk membuat Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru SMA/SMK Provinsi Gorontalo Berbasis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
- b) Johnson Sihombing, dll (2018) pada penelitian ini merancang Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Menggunakan VB.Net Pada Klinik

Pratama RBG RZ Bandung dengan menggunakan bahasa pemograman Visual Basic.

- c) Muhamad Muslihudin (2019) pada penelitian ini mengembangkan Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu dengan menggunakan bahasa pemograman HTML 5.

3.2.2 Analisa Masalah

Pada tahap ini penulis mencoba membuat perancangan sarana teknologi informasi menggunakan PHP guna untuk meningkatkan kualitas perusahaan dalam hal penerimaan member baru dan dalam hal promosi.

Jika di dalam tahap ini masih ada kekurangan maka akan kembali ke tahap investigasi awal sampai mendapat hasil yang tepat, kemudian di lanjutkan ketahap berikutnya.

3.2.3 Analisa Kebutuhan

Tahap analisa ini penulis menggunakan identifikasi masalah, menganalisa kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem serta pemecahan masalah menggunakan metode observasi dan wawancara yang di usulkan oleh penulis.

Adapun analisis kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sistem teknologi informasi, untuk menjawab pertanyaan dan permasalahan yang ada terdiri dari 4 yaitu :

1. Kebutuhan Prosedur

Prosedur yang berada di Stunning Squad E-Sports Team yang masih dibutuhkan dengan mengumpulkan data-data yang akan digunakan dalam pengambilan keputusan. Berikut adalah data-data yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan :

- a. Pendataan Player
- b. Form Surat Perekrutan Player

c. Syarat perekrutan Player

2. Aplikasi Utama

Berikut adalah analisis kebutuhan yang diperlukan untuk implementasi untuk menjawab semua pertanyaan yang ada yaitu :

- a. Membuat sarana teknologi informasi menggunakan PHP di Stunning Squad E-Sports Team.

3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak (*Software*) yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. XAMPP.
- b. MySQL.
- c. PHP.
- d. Browser.
- e. Internet.
- f. Notepad.
- g. Microsoft Word, digunakan untuk membuat laporan penelitian.

4. Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan minimum perangkat keras (*Hardware*) yaitu :

Tabel 3.1 Spesifikasi Minimum Hardware

Laptop	Acer TravelMate P
Processor	Inter® Core TM i5 5200U CPU @2.20Ghz 2.20Ghz
RAM	8GB
VGA	HD Graphics 520
Harddisk	500 GB

3.2.4 Desain

Desain bertujuan untuk merancang bagaimana suatu website atau aplikasi yang dibuat terlihat seperti apa dan menerapkan hasil alur *flow chart* yang sudah dibuat. Desain yang dibuat antara lain desain *interface* pencarian kata pada kamus, desain pencarian kata didalam file pada kamus, desain perbandingan dan desain diagram. Desain interface adalah gambaran dari sebuah website atau aplikasi untuk memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan didalam sebuah website atau aplikasinya. Sedangkan desain diagram adalah gambaran alur kerja sebuah sistem yang akan di buat, dengan menggunakan UML maka gambaran secara garis besar sebuah sistem yang akan dibuat dapat di rencanakan. Dalam penelitian ini pembuatan desain interface dan diagram menggunakan *creately*.

3.2.5 Implementasi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan identifikasi masalah, menganalisa kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem serta pemecahan masalah menggunakan metode observasi dan wawancara yang di usulkan oleh penulis yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Perekrutan Karyawan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan dan dilakukan sebuah implementasi. Data yang dikumpulkan adalah para calon pelamar yang mendaftar ke Stunning Squad E-Sports Team, setelah terkumpul semua data nantinya para pelamar akan diproses seleksi terlebih dahulu.

b. Pendataan Karyawan

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan semua data untuk membuat database pendataan semua Player Stunning Squad E-Sports Team untuk dibuatkan databasenya.

3.2.6 Testing and Integration

Pengujian merupakan tahapan dimana aplikasi akan dijalankan. Tahap pengujian dilakukan untuk menguji dari sarana teknologi informasi yang telah dibuat. Dalam penelitian ini pengujian dilakukan untuk menguji mengenai sarana teknologi informasi berbasis PHP.

Pengujian ini bertujuan untuk melihat hasil dari sistem yang baru dibuat, hal ini berguna untuk mengetahui sejauhmana sistem yang baru ini sesuai yang diharapkan oleh perusahaan tersebut.

3.2.7 Pelaporan

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam melakukan penelitian yang terdiri dari 6 bab.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1. Analisis

Analisis dilakukan sebagai langkah awal peneliti untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pengguna. Dalam analisis ini penyusun mempunyai instrumen penelitian dan melakukan beberapa tahapan yaitu, analisis sistem, analisis kebutuhan, *user interface*, fitur-fitur dan hasil analisis.

4.1.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada penelitian ini terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras dan observasi pada studi pustaka.

A. Perangkat Lunak

Penyusun menggunakan beberapa perangkat lunak pada penelitian kali ini, yaitu :

1. Menggunakan Microsoft Windows 10 Home Single Language 64-bit
2. Menggunakan XAMPP sebagai web server yang berdiri sendiri (localhost)
3. *Code editor* menggunakan Sublime Text versi 3
4. Google Chrome untuk melihat hasil *compile* pembuatan web

B. Perangkat Keras

Penyusun menggunakan perangkat keras dengan spesifikasi berikut :

Table 4.0.1 Instrumen Penelitian Perangkat Keras

Perangkat Keras Laptop

Spesifikasi	Deskripsi
Tipe Laptop	Acer TravelMate P
Prosesor	Intel Core i5

RAM	4GB
HDD	500GB

C. Server

Penyusun menggunakan server hosting pada penelitian kali ini, dengan spesifikasi berikut :

Table 4.2 Server Hosting

Server Hosting

Spesifikasi	Deskripsi
Core	1
RAM	768 MB
SSD	2 GB
OS	Linux
Apache Version	2.4.43
PHP Version	7.3.17

D. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh penyusun dalam penelitian ini yaitu observasi pada penelitian sebelumnya yang membahas topik serupa dengan penelitian ini yang mencakup tentang aplikasi kamus, serta membahas tentang implementasi menggunakan algoritma sequential search dan binary search.

4.1.2. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah tahapan yang memberikan gambaran tentang sistem yang akan berjalan nantinya. Dalam aplikasi Stunning Squad menggunakan PHP dan MySQL, untuk mempermudah user baru yang ingin mendaftar, dibutuhkan kebutuhan sistem yang meliputi:

a. *Input*

User membuka halaman web, selanjutnya user membuka aplikasi pendaftaran

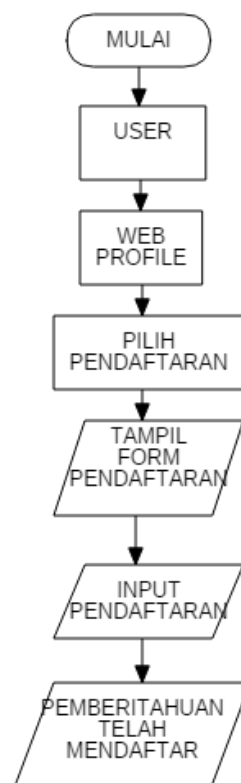
b. *Proses*

User mengisi form pendaftaran

c. *Output*

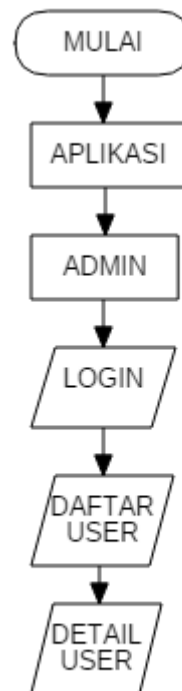
User mendapatkan pemberitahuan berupa konfirmasi pendaftaran ke email.

Berikut adalah *flow chart* sistem yang akan dibuat :



Gambar 4.0.1 Flowchart User

Pada gambar 4.0.1 menjelaskan tentang alur kerja sistem yang nantinya akan diterapkan pada Aplikasi Stunning Squad berupa form pendaftaran player. Berikut adalah Flow Chart dari Aplikasi Stunning Squad



Gambar 4.2 Flowchart Admin

4.1.3. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini yaitu menyiapkan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat lunak yang akan di bangun. Pada tahap ini dibentuk kebutuhan perangkat lunak dan fungsi perangkat lunak yang dibutuhkan.

1. Kebutuhan Software

Berikut *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi , antara lain :

- a) XAMPP digunakan sebagai web server yang berdiri sendiri (localhost)
- b) *Framework* Bootstrap digunakan untuk mempercepat dan mempermudah pembuatan tampilan website agar bisa di buka secara *responsive* sehingga dapat mendukung untuk segala jenis resolusi, baik itu tablet, smartphone ataupun juga PC dan laptop
- c) *Library* PHP Mailer digunakan untuk menggunakan fitur email

2. Kebutuhan Antar Muka

Kebutuhan antar muka pada pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

- a) Aplikasi harus mampu menampilkan web profile
- b) Aplikasi harus mampu menjalankan aplikasi user baru
- c) Aplikasi harus menampilkan pemberitahuan email kepada user yang baru mendaftar
- d) Aplikasi harus bisa login
- e) Aplikasi harus bisa menampilkan user berdasarkan MMR tertinggi

3. Kebutuhan Data

Data yang diolah pada aplikasi ini antara lain :

- a) Data user baru

4. Kebutuhan Fungsional

Penjelasan secara rinci dari setiap fungsi pada aplikasi. Fungsi-fungsi yang dimiliki aplikasi adalah :

- a) Saat user masuk ke dalam form pendaftaran, user mengisi form pendaftaran, ketika user telah mengisi form pendaftaran user dapat melihat pemberitahuan di email yang telah user isi.

4.1.4. Hasil Analisis

Hasil analisis yang didapat dalam penelitian ini yaitu pencarian kata pada aplikasi Stunning Squad yang dapat memudahkan user untuk mendaftar sebagai player baru. Aplikasi Stunning Squad bisa mengurutkan user berdasarkan MMR tertinggi. Untuk menunjang tercapainya penelitian ini maka pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa *library* PHP Mailer dan *framework* yang terdiri dari Bootstrap dan MySQL.

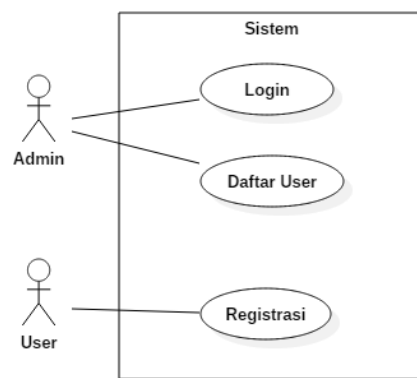
4.2. Perancangan

Sebelum masuk dalam pembuatan aplikasi dibutuhkan perancangan yaitu merancang *software* dalam bentuk UML yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* serta desain keseluruhan aplikasi.

4.2.1 UML

1. *Usecase diagram*

Usecase diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem dan siapa yang menggunakan fungsi tersebut. Berikut adalah usecase pada aplikasi Stunning Squad



Gambar 4.0.2 Usecase Diagram Stuninng Squad

Aktor	Deskripsi
User	User adalah orang yang ingin mendaftar sebagai anggota baru di Stunning Squad E-Sports Team
Admin	Admin adalah orang yang dapat melihat semua anggota baru yang telah mendaftar beserta detail usernya

Penjelasan usecase Stunning Squad sebagai berikut :

No	Usecase	Deskripsi
1	Login	Tahapan dimana admin harus memasukkan username dan password untuk dapat masuk ke

Table 4.0.2 Usecase Aktor Stunning Squad

		dalam sistem
2	Daftar User	Menampilkan user baru yang telah mendaftar
3	Registrasi	Proses dimana user mendaftar sebagai anggota baru di Stunning Squad

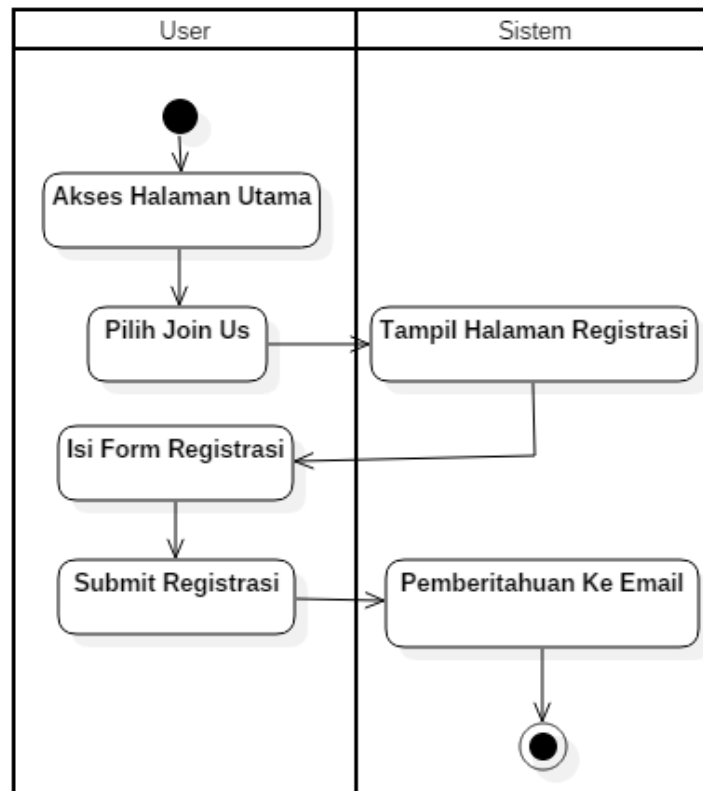
Table 4.0.3 Deskripsi usecase Stunning Squad

2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan urutan aktifitas proses pada sebuah sistem. Berikut adalah *activity* diagram pada aplikasi Stunning Squad :

A. Activity User

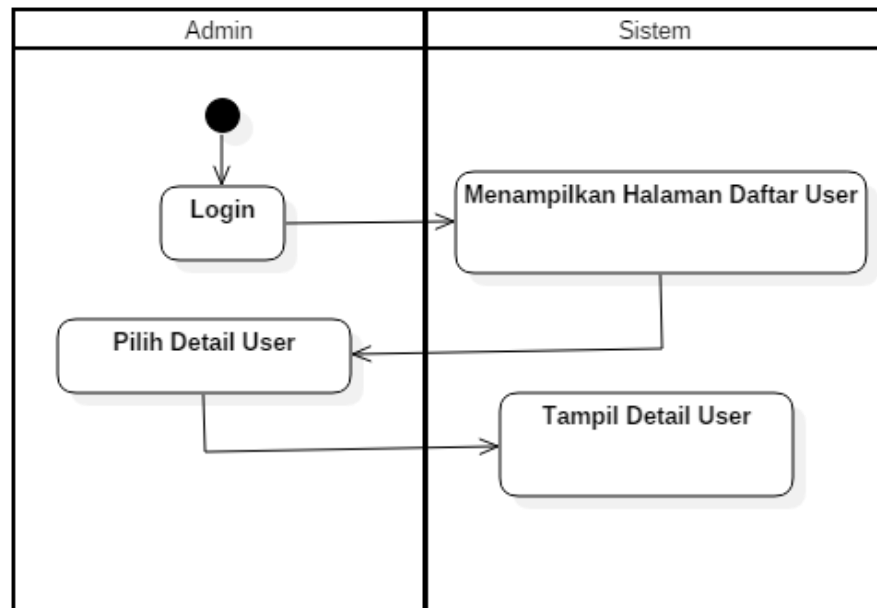
Pertama user mengakses halaman utama. Selanjutnya user memilih tombol join us, sistem akan menampilkan halaman registrasi, lalu user di persilahkan mengisi form pendaftaran dan apabila user telah selesai mengisi form registrasi user submit registrasi. Langkah terakhir user menunggu pemberitahuan di email yang telah di isi di form pendaftaran.



Gambar 4.0.3 Activity User

B. Activity Admin

Pertama admin melakukan login untuk mengakses halaman user, setelah admin melakukan login aplikasi akan menampilkan halaman daftar user, admin dapat memilih detail user untuk melihat detail dari user yang mendaftar.



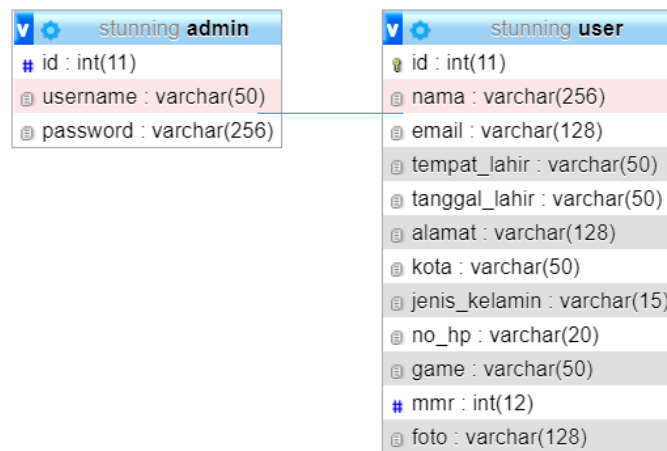
Gambar 4.0.4 Activity Admin

3. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Pada aplikasi Stunning Squad terdapat 2 aktor penting, yaitu admin dan user.

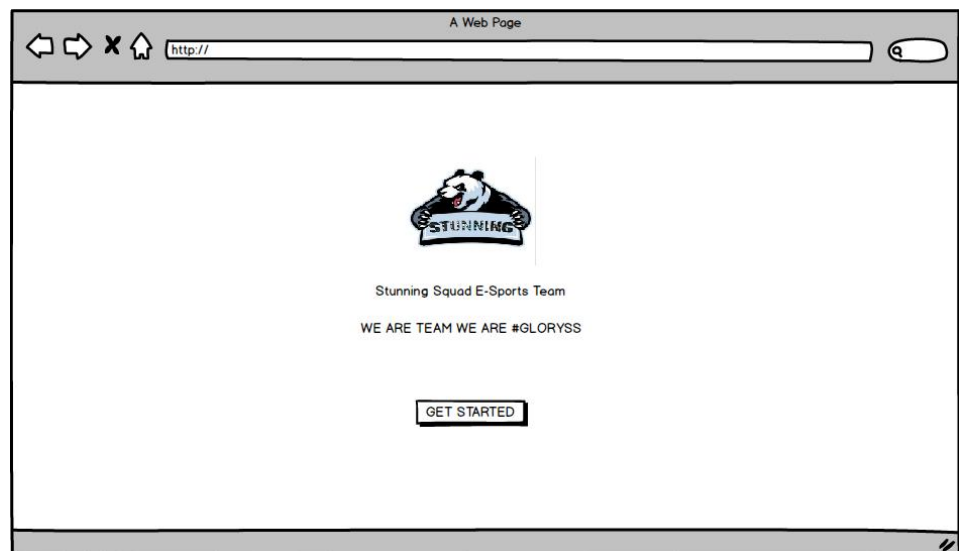
Berikut adalah *class* diagram pada aplikasi Stunning Squad



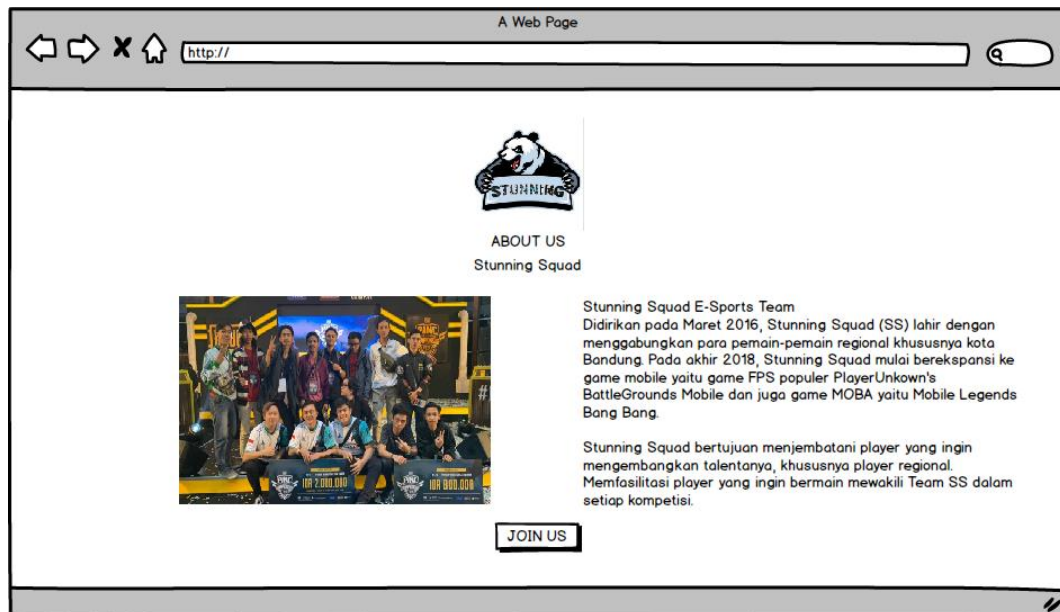
Gambar 4.0.5 Class Diagram Aplikasi Stunning Squad

4.2.1. User Interface

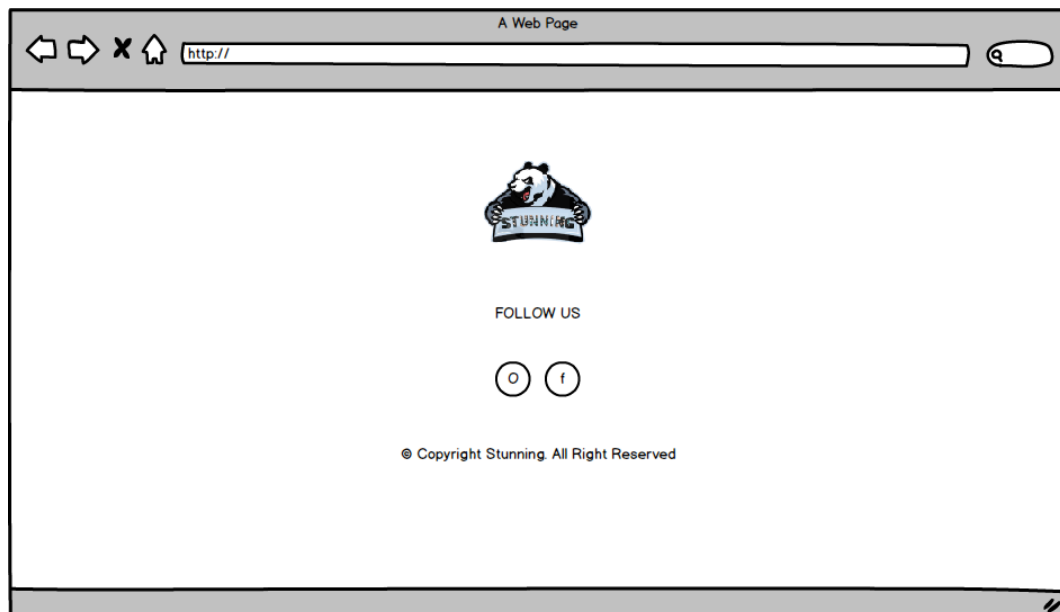
User Interface dari aplikasi Stunning Squad ini adalah tampilan dari halaman awal, profil perusahaan, form registrasi, halaman admin dan detail user. *User Interface* disesuaikan dari kebutuhan dalam penelitian.



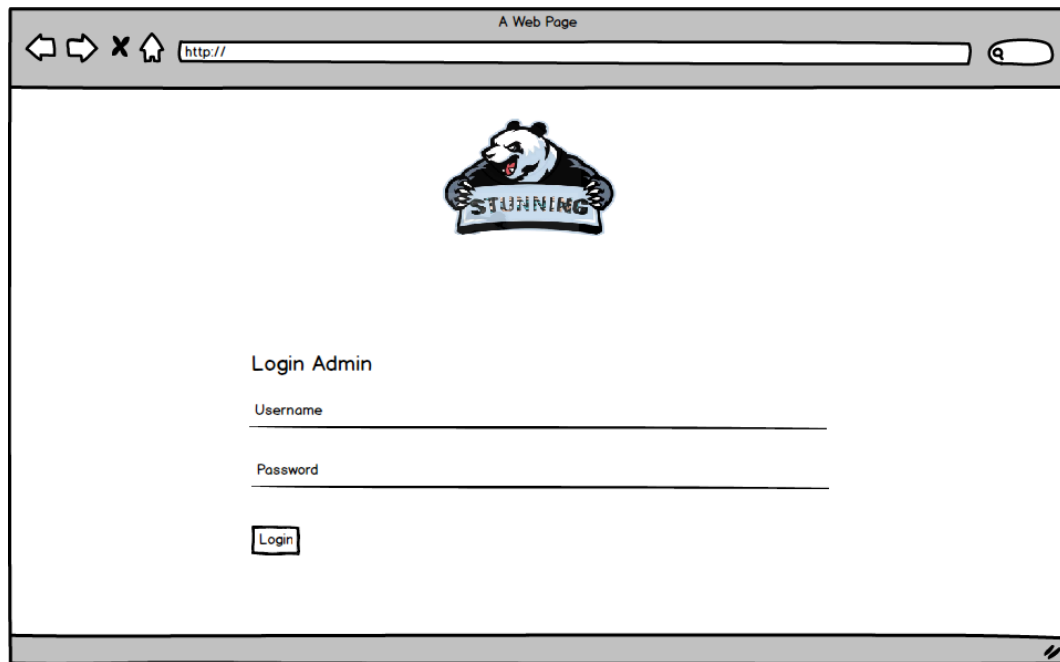
Gambar 4.0.6 User Interface Halaman Awal



Gambar 4.0.7 User Interface Profil Perusahaan




Gambar 4.0.8 User Profile Perusahaan



A Web Page

http://

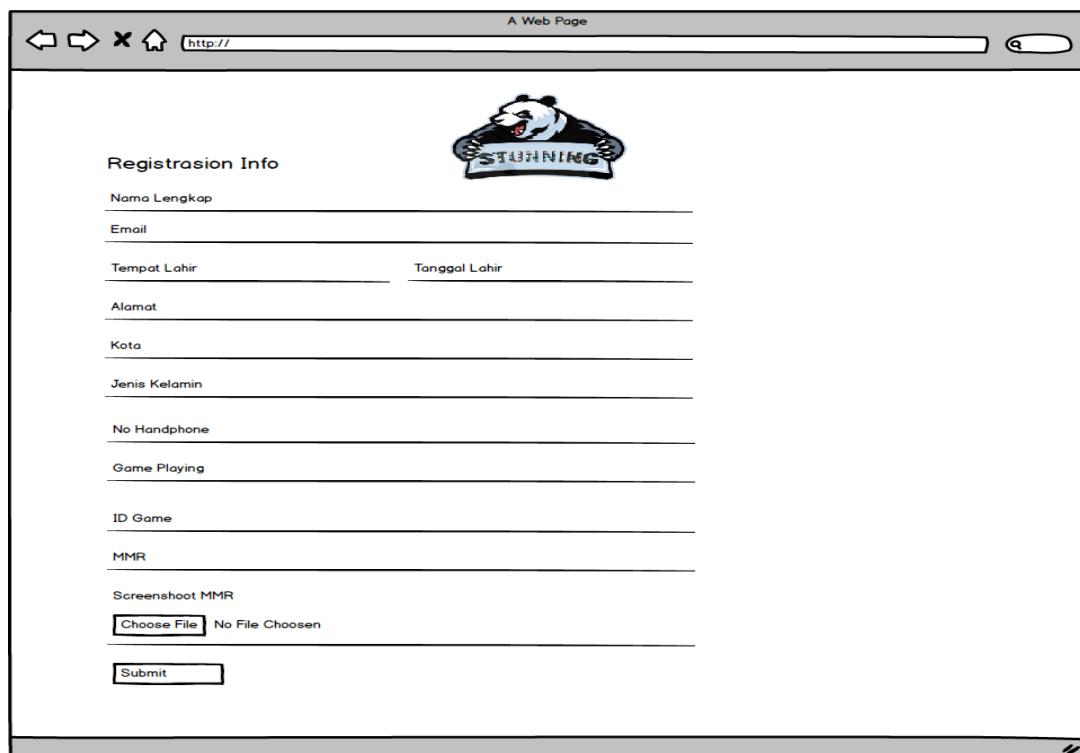


Login Admin

Username


Password

Gambar 4.0.9 Halaman Login Admin



A Web Page

http://



Registrasion Info

Nama Lengkap

Email

Tempat Lahir Tanggal Lahir

Alamat

Kota

Jenis Kelamin

No Handphone

Game Playing

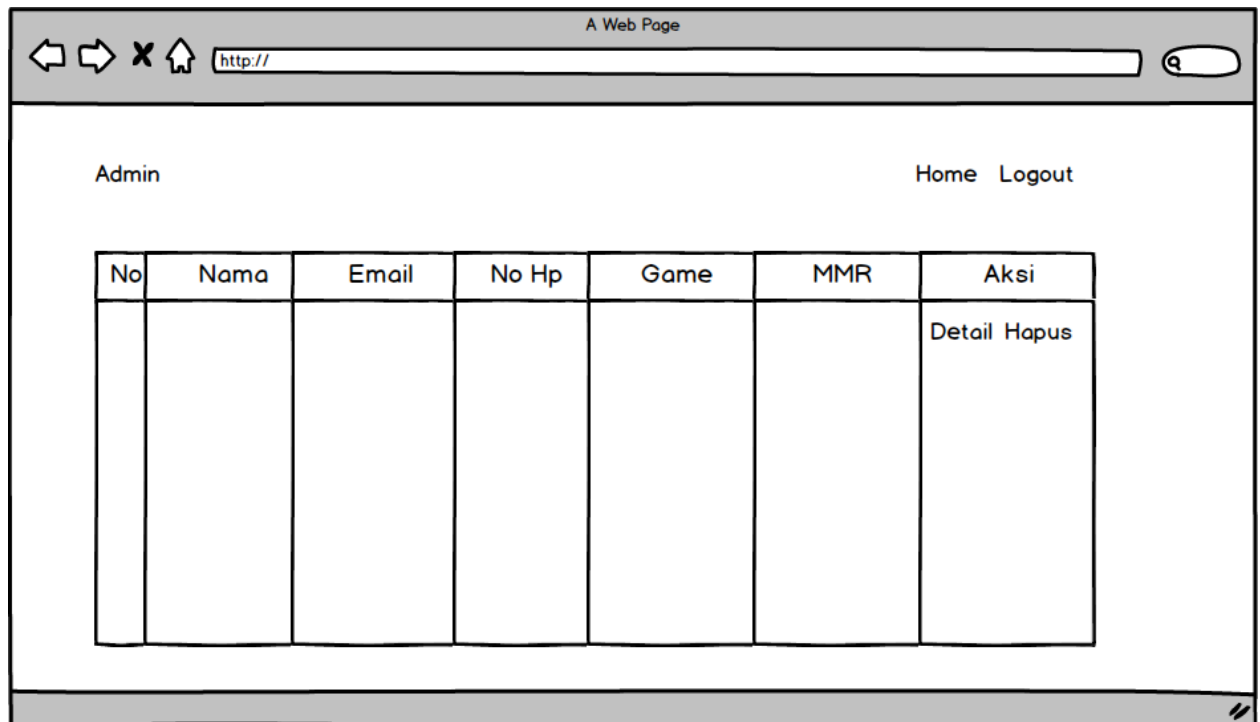
ID Game

MMR

Screenshoot MMR

No File Chooosen

Gambar 4.0.10 Form Pendaftaran User



Gambar 4.0.11 Halaman Detail User

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

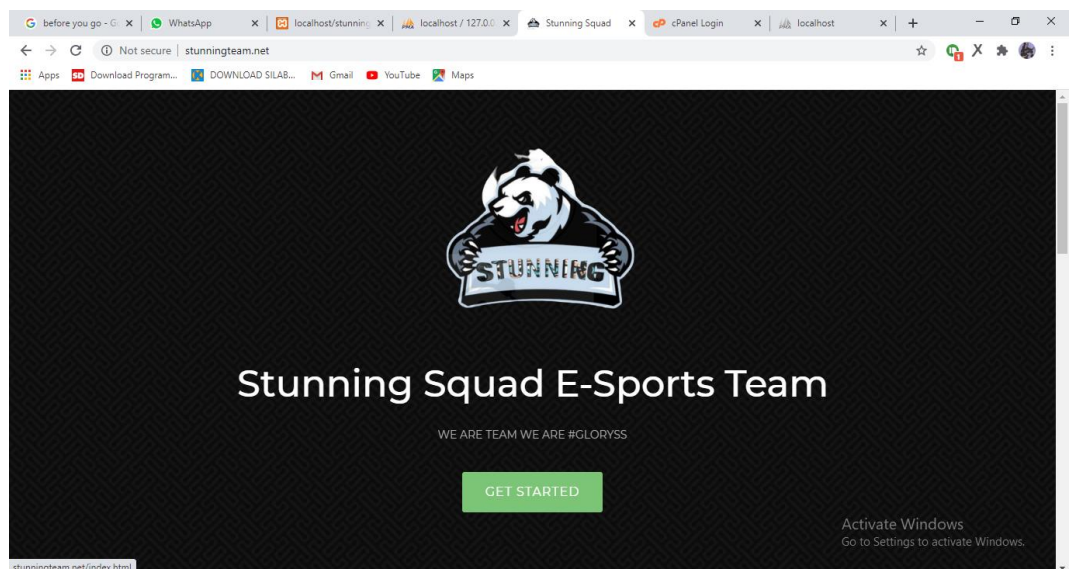
Implementasi adalah tahapan penerapan sistem berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang dilakukan pada Bab IV. Pada bab V ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi Aplikasi Stunning Squad Untuk memudahkan player dalam melakukan pendaftaran untuk bergabung dengan Stunning Squad E-Sports Team serta membantu management dalam melakukan pendataan terhadap player yang berminat bergabung dan mencari player dengan kriteria yang dibutuhkan oleh Stunning Squad E-Sports Team.

5.1.1 User Interface

Berikut adalah beberapa gambar hasil dari implmentasi user interface :

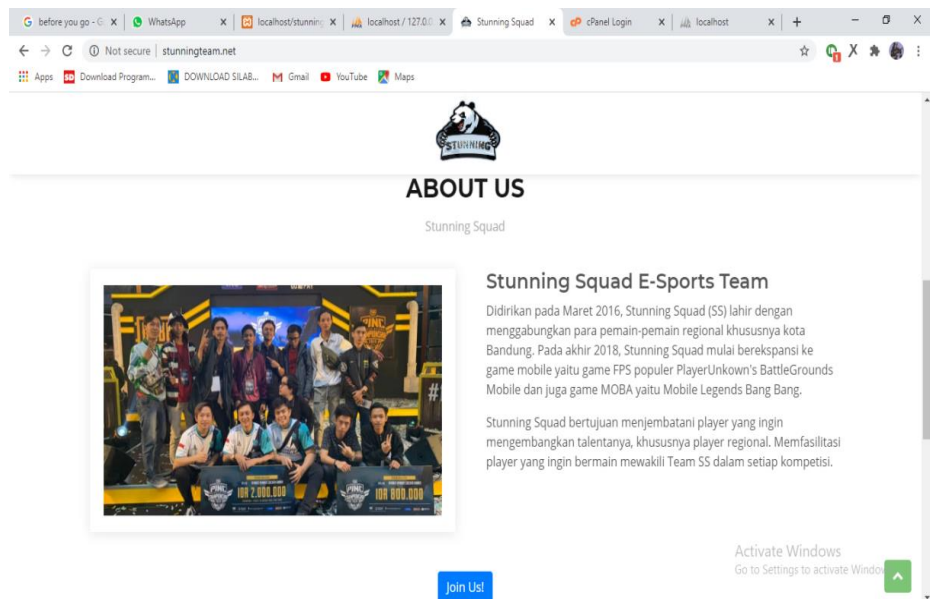
1. Tampilan User

a. Tampilan Halaman Awal

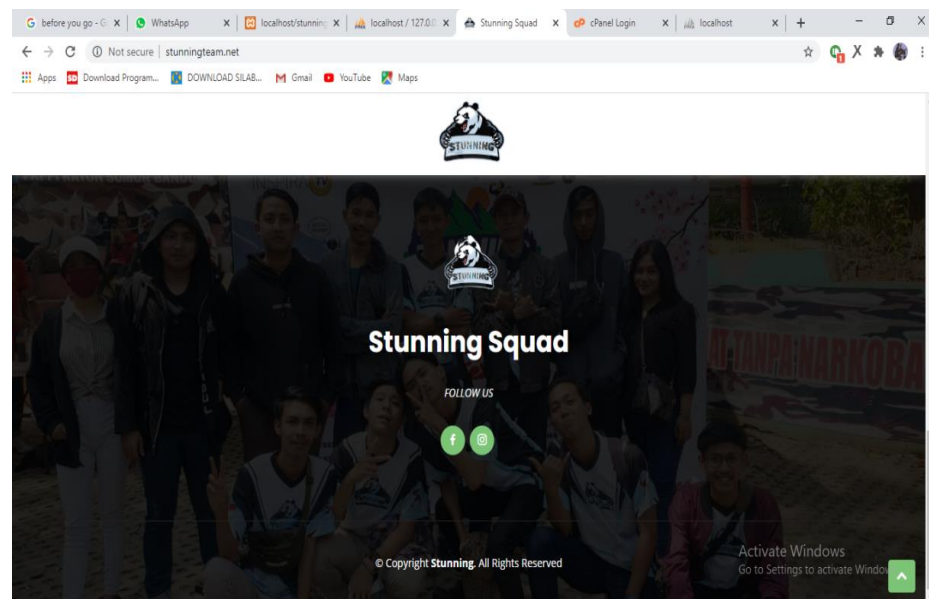


Gambar 5.1 User Interface Halaman Awal

b. Tampilan halaman utama



Gambar 5.2 User Interface Halaman Utama

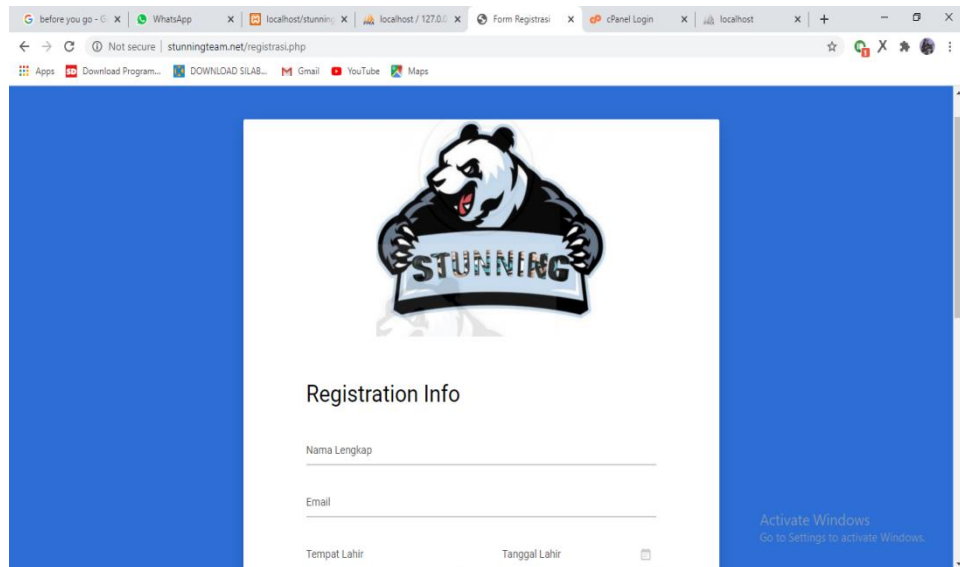


Gambar 5.3 User Interface Halaman Utama

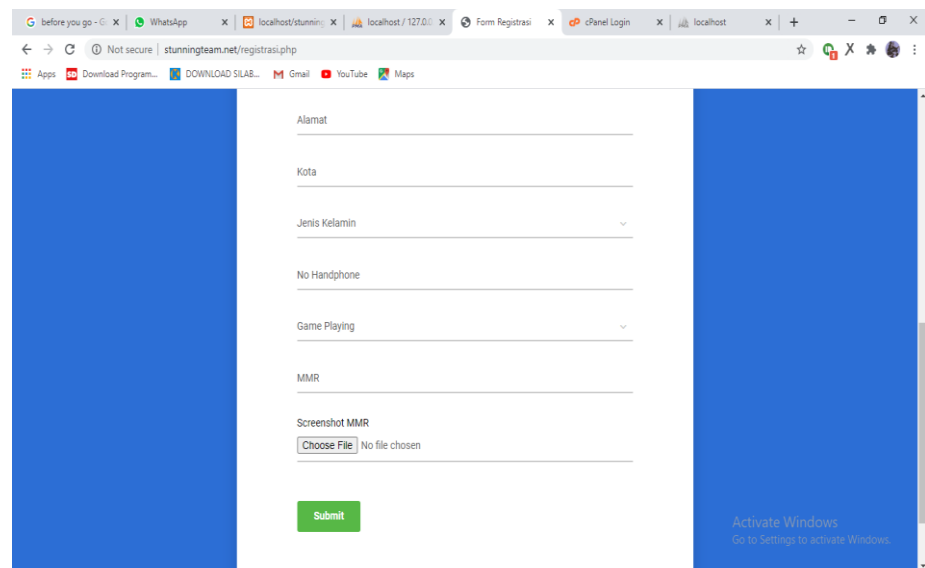
Pada gambar diatas adalah halaman utama pada saat user telah mengakses site, user akan masuk ke halaman seperti gambar di atas dan di persilahkan untuk memilih button join us untuk masuk ke halaman form pendaftaran. Jika ingin melihat social

media Stunning Squad E-Sports Team user di persilahkan memilih button yang tersedia seperti gambar di atas.

c. Tampilan Upload Persyaratan selanjutnya



Gambar 5.4 User Interface Halaman Pendaftaran



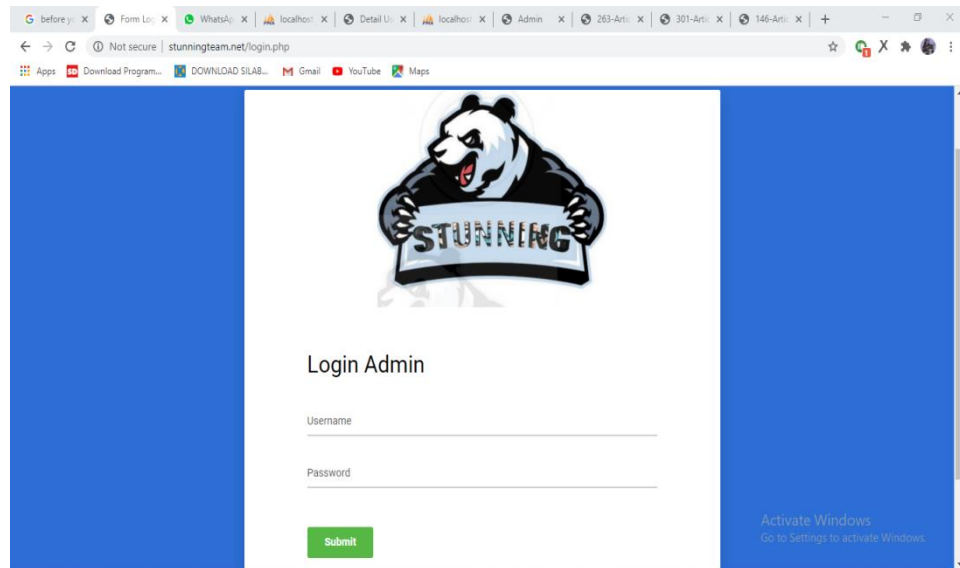
Gambar 5.5 User Interface Halaman Pendaftaran

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman form pendaftaran, user di persilahkan untuk mengisi form dengan lengkap. setelah melakukan pendaftaran user akan menerima

pemberitahuan berhasilnya pendaftaran yang dilakukan ke email yang telah diisi di form pendaftaran.

2. Tampilan Admin

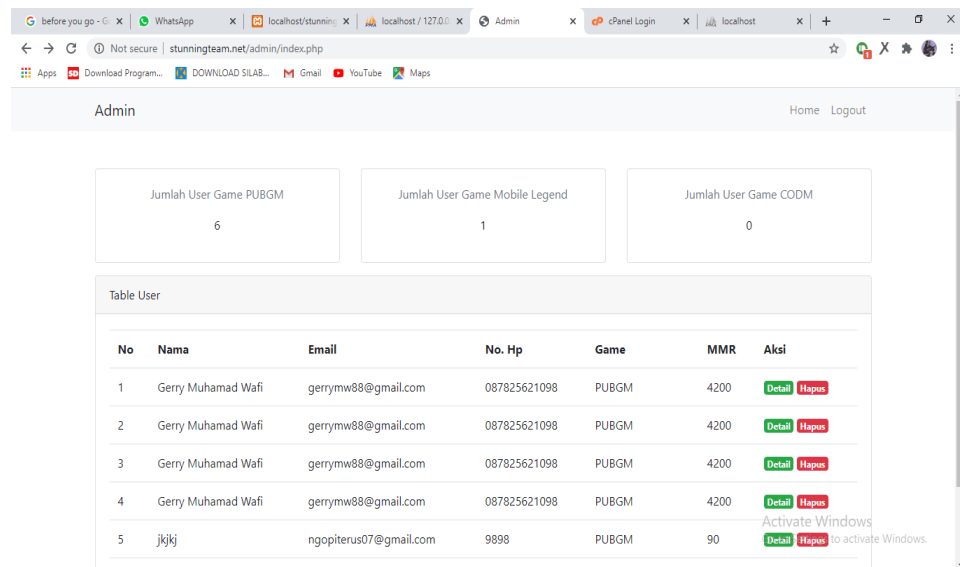
a. Tampilan Login Admin



Gambar 5.5 User Interface Tampilan Login Admin

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman login admin. Admin melakukan login user name dan password sebelum masuk ke halaman seanjutnya.

b. Tampilan Menu Utama Admin



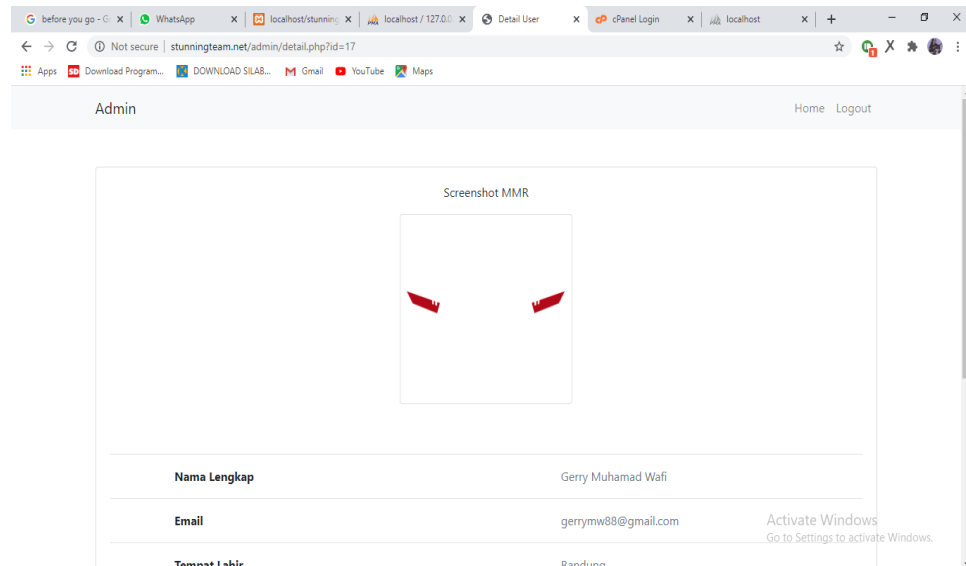
The screenshot shows the Admin Dashboard interface. At the top, there's a navigation bar with 'Admin' and 'Logout' links. Below this, there are three summary cards for different games: 'Jumlah User Game PUBGM' (6), 'Jumlah User Game Mobile Legend' (1), and 'Jumlah User Game CODM' (0). Below these cards is a table titled 'Table User' containing a list of users with their details and actions.

No	Nama	Email	No. Hp	Game	MMR	Aksi
1	Gerry Muhamad Wafi	gerrymw88@gmail.com	087825621098	PUBGM	4200	Detail Hapus
2	Gerry Muhamad Wafi	gerrymw88@gmail.com	087825621098	PUBGM	4200	Detail Hapus
3	Gerry Muhamad Wafi	gerrymw88@gmail.com	087825621098	PUBGM	4200	Detail Hapus
4	Gerry Muhamad Wafi	gerrymw88@gmail.com	087825621098	PUBGM	4200	Detail Hapus
5	jkj	ngopiterus07@gmail.com	9898	PUBGM	90	Detail Hapus

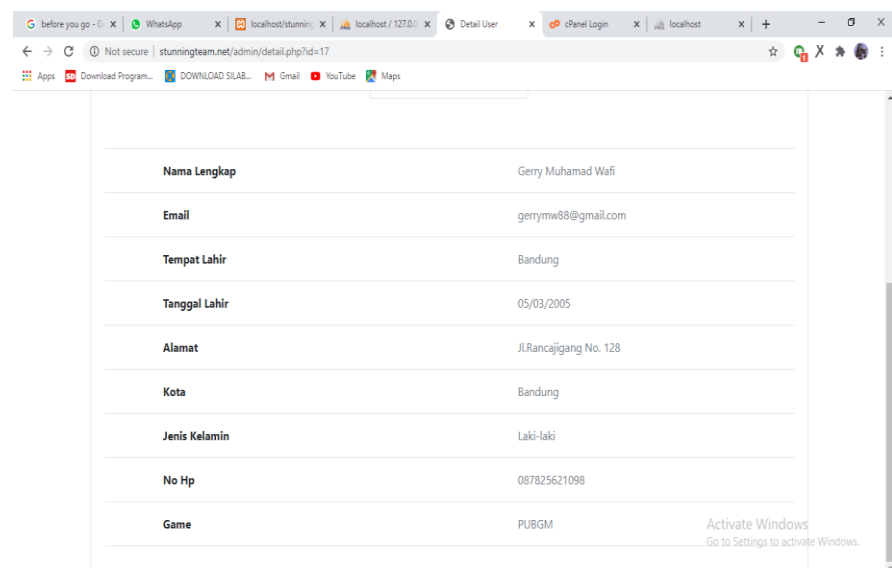
Gambar 5.6 User Interface Tampilan Menu Utama Admin

Gambar di atas adalah tampilan menu utama admin disini admin dapat melihat jumlah keseluruhan player yang telah mendaftar sesuai dengan genre game yang di pilih oleh pendaftar, admin dapat melihat player terbaik dengan melihat MMR yang terbesar yang telah di urutkan oleh aplikasi dan admin di persilahkan untuk memilih button detail untuk melihat detail lengkap dari pendaftar atau user baru.

c. Tampilan Halaman Detail User



Gambar 5.7 User Interface Tampilan Detail User



Gambar 5.7 User Interface Tampilan Detail User

Gambar di atas adalah Tampilan detail user, disini admin dapat melihat detail pendaftar dengan lengkap.

5.2 Pengujian

Pengujian membangun aplikasi Stunning Squad pada penelitian ini, melakukan pendaftaran untuk bergabung dengan Stunning Squad E-Sports Team serta membantu management dalam melakukan pendataan terhadap player yang berminat bergabung dan mencari player dengan kriteria yang dibutuhkan oleh Stunning Squad E-Sports Team.. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut pada saat user mengakses halaman website, di halaman awal user di persilahkan untuk memilih button get started untuk melihat halaman utama atau profile perusahaan dan di persilahkan untuk memilih button join us untuk masuk ke halaman form pendaftaran. Jika ingin melihat social media Stunning Squad E-Sports Team user di persilahkan memilih button yang tersedia. tampilan halaman form pendaftaran, user di persilahkan untuk mengisi form dengan lengkap. setelah melakukan pendaftaran user akan menerima pemberitahuan berhasilnya pendaftaran yang dilakukan ke email yang telah diisi di form pendaftaran. Admin melakukan login user name dan password sebelum masuk ke halaman selanjutnya. Setelah masuk ke halaman berikutnya disini admin dapat melihat jumlah keseluruhan player yang telah mendaftar sesuai dengan genre game yang dipilih oleh pendaftar, admin dapat melihat player terbaik dengan melihat MMR yang terbesar yang telah di urutkan oleh aplikasi dan admin di persilahkan untuk memilih button detail untuk melihat detail lengkap dari pendaftar atau user baru.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penyusun melalui beberapa tahapan yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penyusun dapat menyimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Stunning Squad dapat membantu memudahkan player dalam melakukan pendaftaran untuk bergabung dengan Stunning Squad E-Sports Team
2. Aplikasi Stunning Squad dapat membantu memudahkan admin dalam melakukan pendataan terhadap player yang berminat untuk bergabung dengan Stunning Squad E-Sports Team
3. Aplikasi Stunning Squad memudahkan manajemen tim untuk mencari player yang memiliki kriteria terbaik dengan mengurutkan poin terbesar berdasarkan MMR yang diisi oleh pendaftar.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis merekomendasikan atau menyarankan beberapa hal, yaitu :

1. Melakukan pendaftaran menggunakan aplikasi.
2. Melakukan input form pendaftaran selengkap-lengkapnyanya.

DAFTAR PUSTAKA

Muhamad Nuslihudin, M. Arif Imamudin. 2019 *“Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu”*, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, Vol. 5, No. 2.

<https://www.chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya>

<https://www.idcloudhost.com/panduan/mengenal-sejarah-dan-pengertian-pemograman-php/>

<https://www.journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>

Johnson Sihombing, Irwan Budi Irawan. 2019 *”Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Menggunakan VB.Net Pada Klinik Pratama RBG RZ Bandung”*, Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Volume 5, No. 3.

Ismail Mohidin, Saiful Bahri Musa, Fadliyanto. 2018 *”Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru SMA/SMK Provinsi Gorontalo Berbasis Android”*, JTII, Vol. 3, No. 2.

Pedoman Skripsi FTI UNIBBA.

<https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%201234.pdf>

<http://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/5575/Cover%20-%20Bab1%20-%203310288sc-p.pdf>

Raharjo dan Budi: 2018. *“Modul Pemrograman Web (HTML, PHP & MySQL/MariaDB) Edisi Keempat”*. Modula: Bandung.

Kaban Roberto: 2018. *“Bootstrap CSS Framework”*. Penerbit Andi: Medan

Web Browser <http://www.martinrecords.com/technology/pengertian-web-browser-sejarah-fungsi-serta-contohnya/>

DAFTAR LAMPIRAN

1. Koding Program User

A. Program Pendaftaran

```
<?php
```

```
require 'koneksi.php';
```

```
use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
```

```
use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
```

```
if(isset($_POST['submit'])){
```

```
    $nama = $_POST['nama'];
```

```
    $email = $_POST['email'];
```

```
    $tempat_lahir = $_POST['tempat_lahir'];
```

```
    $tanggal_lahir = $_POST['tanggal_lahir'];
```

```
    $alamat = $_POST['alamat'];
```

```
    $kota = $_POST['kota'];
```

```
    $jenis_kelamin = $_POST['jenis_kelamin'];
```

```
    $no_hp = $_POST['no_hp'];
```

```
    $game = $_POST['game'];
```

```
    $mmr = $_POST['mmr'];
```

```
    $foto = time()."$_FILES['foto']['name'];
```

```
    $lokasi = './images/'.$foto;
```

```
    move_uploaded_file($_FILES['foto']['tmp_name'], $lokasi);
```

```

        $sql = "INSERT INTO
user(nama,email,tempat_lahir,tanggal_lahir,alamat,kota,jenis_kelamin,no_hp,g
ame,mmr,foto)
VALUES('$nama','$email','$tempat_lahir','$tanggal_lahir','$alamat','$kota','$je
nis_kelamin','$no_hp','$game','$mmr','$foto')";
        $query = mysqli_query($koneksi, $sql);

        require 'vendor/autoload.php';
        $mail = new PHPMailer(true);
        $mail->SMTPDebug = 0;
        $mail->isSMTP();
        $mail->Host = 'smtp.gmail.com';
        $mail->SMTPAuth = true;
        //ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email
pengirim
        $mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
        $mail->Password = 'akucakep123';
        $mail->SMTPSecure = 'ssl';
        $mail->Port = 465;
        //ganti dengan email dan nama kamu
        $mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Admin Stuning Squad');

        $mail->addAddress($email, $nama);
        $mail->isHTML(true);
        $mail->Subject = "Informasi Pendaftaran";
        $mail->Body = "<p>Anda sudah berhasil mendaftar ke stuning
squad</p>";
        $mail->send();
        require 'email-admin.php';
        header('Location: pendaftaran-berhasil.html');
    }

```


?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<!-- Required meta tags-->

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-fit=no">

<meta name="description" content="Colorlib Templates">

<meta name="author" content="Colorlib">

<meta name="keywords" content="Colorlib Templates">

<!-- Title Page-->

<title>Form Registrasi</title>

<!-- Icons font CSS-->

<link href="vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-font.min.css" rel="stylesheet" media="all">

<link href="vendor/font-awesome-4.7/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet" media="all">

<!-- Font special for pages-->

<link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Roboto:100,100i,300,300i,400,400i,500,500i,700,700i,900,900i" rel="stylesheet">

<!-- Vendor CSS-->

<link href="vendor/select2/select2.min.css" rel="stylesheet" media="all">

<link href="vendor/datepicker/daterangepicker.css" rel="stylesheet" media="all">

```

<!-- Main CSS-->
<link href="css/main.css" rel="stylesheet" media="all">
</head>

<body>
  <div class="page-wrapper bg-blue p-t-100 p-b-100 font-robo">
    <div class="wrapper wrapper--w680">
      <div class="card card-1">
        <div class="card-heading"></div>
        <div class="card-body">
          <h2 class="title">Registration Info</h2>
          <form action="" method="POST" enctype="multipart/form-data">
            <div class="input-group">
              <input class="input--style-1" type="text" placeholder="Nama
Lengkap" name="nama">
            </div>
            <div class="input-group">
              <input class="input--style-1" type="email"
placeholder="Email" name="email">
            </div>
            <div class="row row-space">
              <div class="col-2">
                <div class="input-group">
                  <input class="input--style-1" type="text"
placeholder="Tempat Lahir" name="tempat_lahir"></i>
                </div>
              </div>
              <div class="col-2">
                <div class="input-group">

```

```

        <input class="input--style-1 js-datepicker" type="text"
placeholder="Tanggal Lahir" name="tanggal_lahir">
        <i class="zmdi zmdi-calendar-note input-icon js-btn-
calendar"></i>
    </div>
</div>
<!-- <div class="col-2">
    <div class="input-group">
        <div class="rs-select2 js-select-simple select--no-
search">
            <select name="gender">
                <option disabled="disabled"
selected="selected">GENDER</option>
                <option>Male</option>
                <option>Female</option>
                <option>Other</option>
            </select>
            <div class="select-dropdown"></div>
        </div>
    </div>
</div> -->
</div>
<div class="input-group">
    <input class="input--style-1" type="text"
placeholder="Alamat" name="alamat">
</div>

<div class="input-group">
    <input class="input--style-1" type="text" placeholder="Kota"
name="kota">
</div>

```

```

<div class="input-group">
  <div class="rs-select2 js-select-simple select--no-search">
    <select name="jenis_kelamin">
      <option disabled="disabled" selected="selected">Jenis
Kelamin</option>
      <option value="Laki-laki">Laki-laki</option>
      <option value="Perempuan">Perempuan</option>
    </select>
    <div class="select-dropdown"></div>
  </div>
</div>

```

```

<div class="input-group">
  <input class="input--style-1" type="number"
placeholder="No Handphone" name="no_hp">
</div>

```

```

<div class="input-group">
  <div class="rs-select2 js-select-simple select--no-search">
    <select name="game">
      <option disabled="disabled" selected="selected">Game
Playing</option>
      <option>PUBGM</option>
      <option>Mobile Legend</option>
      <option>CODM</option>
    </select>
    <div class="select-dropdown"></div>
  </div>
</div>
<div class="input-group">

```

```

        <input          class="input--style-1"          type="number"
placeholder="MMR" name="mmr">
    </div>

    <div class="input-group">
        <label>Screenshot MMR</label>
        <input class="input--style-1" type="file" placeholder="Foto"
name="foto">
    </div>
    <div class="p-t-20">
        <button class="btn btn--radius btn--green" type="submit"
name="submit">Submit</button>
    </div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!-- JQuery JS-->
<script src="vendor/jquery/jquery.min.js"></script>
<!-- Vendor JS-->
<script src="vendor/select2/select2.min.js"></script>
<script src="vendor/datepicker/moment.min.js"></script>
<script src="vendor/datepicker/daterangepicker.js"></script>

<!-- Main JS-->
<script src="js/global.js"></script>

</body><!-- This templates was made by Colorlib (https://colorlib.com) -->

```

```
</html>
<!-- end document-->
```

B. Program Index

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta content="width=device-width, initial-scale=1.0" name="viewport">

  <title>Stunning Squad</title>
  <meta content="" name="description">
  <meta content="" name="keywords">

  <!-- Favicons -->
  <link href="images/bg.png" rel="icon">
  <link href="knight/assets/img/apple-touch-icon.png" rel="apple-touch-icon">

  <!-- Google Fonts -->
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans:300,300i,400,400i,
600,600i,700,700i|Montserrat:300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i|P
oppins:300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i" rel="stylesheet">

  <!-- Vendor CSS Files -->
  <link          href="knight/assets/vendor/bootstrap/css/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet">
  <link href="knight/assets/vendor/icomfont/icomfont.min.css" rel="stylesheet">
```

```

<link          href="knight/assets/vendor/boxicons/css/boxicons.min.css"
rel="stylesheet">
<link href="knight/assets/vendor/venobox/venobox.css" rel="stylesheet">
<link
href="knight/assets/vendor/owl.carousel/knight/assets/owl.carousel.min.css"
rel="stylesheet">
<link href="knight/assets/vendor/aos/aos.css" rel="stylesheet">

<!-- Template Main CSS File -->
<link href="knight/assets/css/style.css" rel="stylesheet">

<!--
=====

* Template Name: Knight - v2.1.0
* Template URL: https://bootstrapmade.com/knight-free-bootstrap-theme/
* Author: BootstrapMade.com
* License: https://bootstrapmade.com/license/

=====
-->
</head>

<body>

<!-- ===== Hero Section ===== -->
<section id="hero">
  <div class="hero-container">
    <a href="index.html" class="hero-logo" data-aos="zoom-in"></a>
    <h1 data-aos="zoom-in">Stunning Squad E-Sports Team</h1>
    <h2 data-aos="fade-up">We are team we are #GlorySS</h2>

```

```

    <a data-aos="fade-up" href="#about" class="btn-get-started scrollto">Get
Started</a>

```

```

</div>

```

```

</section>

```

```

<!-- End Hero -->

```

```

<!-- ===== Header ===== -->

```

```

<header id="header" class="d-flex align-items-center">

```

```

    <div class="container">

```

```

        <nav class="nav-menu d-none d-lg-block">

```

```

            <ul class="nav-inner">

```

```

                <li class="nav-logo"></li>

```

```

            </ul>

```

```

        </nav><!-- .nav-menu -->

```

```

    </div>

```

```

</header><!-- End Header -->

```

```

<main id="main">

```

```

<!-- ===== About Us Section ===== -->

```

```

<section id="about" class="about">

```

```

    <div class="container">

```

```

        <div class="section-title" data-aos="fade-up">

```

```

            <h2>About Us</h2>

```

```

            <p>Stunning Squad</p>

```



```
</div>
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col-lg-6" data-aos="fade-right">
```

```
<div class="image">
```

```

```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="col-lg-6" data-aos="fade-left">
```

```
<div class="content pt-4 pt-lg-0 pl-0 pl-lg-3 ">
```

```
<h3>Stunning Squad E-Sports Team</h3>
```

```
<p>
```

Didirikan pada Maret 2016, Stunning Squad (SS) lahir dengan menggabungkan para pemain-pemain regional khususnya kota Bandung. Pada akhir 2018, Stunning Squad mulai berekspansi ke game mobile yaitu game FPS populer PlayerUnknown's BattleGrounds Mobile dan juga game MOBA yaitu Mobile Legends Bang Bang.

```
</p>
```

```
<p>
```

Stunning Squad bertujuan menjembatani player yang ingin mengembangkan talentanya, khususnya player regional. Memfasilitasi player yang ingin bermain mewakili Team SS dalam setiap kompetisi.

```
</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div align="center" class="mt-5"><a href="registrasi.php" class="btn btn-primary">Join Us!</a></div>
```

```
</section><!-- End About Us Section -->
```

```
</main><!-- End #main -->
```

```
<!-- ===== Footer ===== -->
```

```
<footer id="footer">
```

```
<div class="footer-top">
```

```
<div class="container">
```

```
<div class="row justify-content-center">
```

```
<div class="col-lg-6">
```

```
<a href="#header" class="scrollto footer-logo"></a>
```

```
<h3>Stunning Squad</h3>
```

```
<p>FOLLOW US
```

```
</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="social-links">
```

```
<a href="https://facebook.com/stunningsquad" target="_blank"  
class="facebook"><i class="bx bxl-facebook"></i></a>
```

```
<a href="https://instagram.com/stunningteam" target="_blank"  
class="instagram"><i class="bx bxl-instagram"></i></a>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="container footer-bottom clearfix">
```

```
<div class="copyright">
```

```
&copy; Copyright <strong><span>Stunning</span></strong>. All Rights  
Reserved
```

```
</div>
```

```
<div class="credits">
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</footer><!-- End Footer -->
```

```
<a href="#" class="back-to-top"><i class="icofont-simple-up"></i></a>
```

```
<!-- Vendor JS Files -->
```

```
<script src="knight/assets/vendor/jquery/jquery.min.js"></script>
```

```
<script
```

```
src="knight/assets/vendor/bootstrap/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>
```

```
<script
```

```
src="knight/assets/vendor/jquery.easing/jquery.easing.min.js"></script>
```

```
<script src="knight/assets/vendor/php-email-form/validate.js"></script>
```

```
<script src="knight/assets/vendor/jquery-sticky/jquery.sticky.js"></script>
```

```
<script src="knight/assets/vendor/venobox/venobox.min.js"></script>
```

```
<script
```

```
src="knight/assets/vendor/isotope-  
layout/isotope.pkgd.min.js"></script>
```

```
<script src="knight/assets/vendor/owl.carousel/owl.carousel.min.js"></script>
```

```
<script src="knight/assets/vendor/aos/aos.js"></script>
```

```
<!-- Template Main JS File -->
```

```
<script src="knight/assets/js/main.js"></script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

C. Program PHP Mailer

```
<?php
```

```
    use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
```

```
    use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
```

```
    require 'vendor/autoload.php';
```

```
    $mail = new PHPMailer(true);
```

```
    $mail->SMTPDebug = 0;
```

```
    $mail->isSMTP();
```

```
    $mail->Host = 'smtp.gmail.com';
```

```
    $mail->SMTPAuth = true;
```

//ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email pengirim

```
    $mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
```

```
    $mail->Password = 'akucakep123';
```

```
    $mail->SMTPSecure = 'ssl';
```

```
    $mail->Port = 465;
```

//ganti dengan email dan nama kamu

```
    $mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Admin Stuning Squad');
```

```
    $mail->addAddress('amifahmi70@gmail.com', 'Admin Stunning Squad');
```

```
    $mail->isHTML(true);
```

```
    $mail->Subject = "Informasi Member baru";
```

```
    $mail->Body = "<p>Ada member baru yang telah mendaftar</p>";
```

```
    $mail->send();
```

```
?>
```

D. Program Admin

```

<?php

    require '../koneksi.php';

    session_start();

    if(!isset($_SESSION['admin'])){
        header('Location: ../login.php');
    }

    $id = $_GET['id'];
    $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id =
'$id'");
    $row = mysqli_fetch_assoc($query);

?>

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="Colorlib Templates">
    <meta name="author" content="Colorlib">

```

```

<meta name="keywords" content="Colorlib Templates">

<!-- Title Page-->
<title>Detail User</title>

<!-- Icons font CSS-->
<link      href="../vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-font.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
<link      href="../vendor/font-awesome-4.7/css/font-awesome.min.css"
rel="stylesheet" media="all">

<!-- Font special for pages-->
<link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Roboto:100,100i,300,300i,400,
400i,500,500i,700,700i,900,900i" rel="stylesheet">

<!-- Vendor CSS-->
<link href="../vendor/select2/select2.min.css" rel="stylesheet" media="all">
<link href="../vendor/daterangepicker/daterangepicker.css" rel="stylesheet"
media="all">

<!-- Main CSS-->
<!-- <link href="../css/main.css" rel="stylesheet" media="all"> -->
<link href="../vendor/bootstrap/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet"
media="all">
</head>

<body>
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-light bg-light">
<div class="container">
<a class="navbar-brand" href="index.php">Admin</a>

```

```

        <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse"
data-target="#navbarNavAltMarkup" aria-controls="navbarNavAltMarkup"
aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
            <span class="navbar-toggler-icon"></span>
        </button>
        <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNavAltMarkup">
            <div class="navbar-nav ml-auto">
                <a class="nav-item nav-link" href="index.php">Home</a>
                <a class="nav-item nav-link" href="logout.php">Logout</a>
            </div>
        </div>
    </div>
</nav>

<div class="container mt-5">
    <div>
        <div class="card card-1">
            <div class="card-heading"></div>
            <div class="card-body">
                <div class="row">
                    <div class="col-md-6 offset-md-3">
                        <p class="text-center">Screenshot MMR</p>
                        <div class="row mb-5">
                            <div class="col-md-6 offset-md-3">
                                
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
    <hr>

```

```

<div class="row">
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <strong>Nama Lengkap</strong>
  </div>
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <span class="text-muted"><?php echo $row['nama'];
?></span>
  </div>
</div>
<hr>
<div class="row">
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <strong>Email</strong>
  </div>
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <span class="text-muted"><?php echo $row['email'];
?></span>
  </div>
</div>
<hr>
<div class="row">
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <strong>Tempat Lahir</strong>
  </div>
  <div class="col-md-5 offset-md-1">
    <span class="text-muted"><?php echo $row['tempat_lahir'];
?></span>
  </div>
</div>
<hr>
<div class="row">

```



```

        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <strong>Tanggal Lahir</strong>
        </div>
        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <span class="text-muted"><?php echo $row['tanggal_lahir'];
?></span>
        </div>
    </div>
    <hr>
    <div class="row">
        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <strong>Alamat</strong>
        </div>
        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <span class="text-muted"><?php echo $row['alamat'];
?></span>
        </div>
    </div>
    <hr>
    <div class="row">
        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <strong>Kota</strong>
        </div>
        <div class="col-md-5 offset-md-1">
            <span class="text-muted"><?php echo $row['kota'];
?></span>
        </div>
    </div>
    <hr>
    <div class="row">
        <div class="col-md-5 offset-md-1">

```

```

        <strong>Jenis Kelamin</strong>
    </div>
    <div class="col-md-5 offset-md-1">
        <span class="text-muted"><?php echo $row['jenis_kelamin'];
?></span>
    </div>
</div>
<hr>
<div class="row">
    <div class="col-md-5 offset-md-1">
        <strong>No Hp</strong>
    </div>
    <div class="col-md-5 offset-md-1">
        <span class="text-muted"><?php echo $row['no_hp'];
?></span>
    </div>
</div>
<hr>
<div class="row">
    <div class="col-md-5 offset-md-1">
        <strong>Game</strong>
    </div>
    <div class="col-md-5 offset-md-1">
        <span class="text-muted"><?php echo $row['game'];
?></span>
    </div>
</div>
</div>
</div>

```

</div>

<!-- JQuery JS-->

<script src="../../vendor/jquery/jquery.min.js"></script>

<!-- Vendor JS-->

<script src="../../vendor/select2/select2.min.js"></script>

<script src="../../vendor/datepicker/moment.min.js"></script>

<script src="../../vendor/datepicker/daterangepicker.js"></script>

<!-- Main JS-->

<script src="../../js/global.js"></script>

</body><!-- This templates was made by Colorlib (<https://colorlib.com>) -->

</html>

<!-- end document-->