

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari pembuatan *Game Online Multiplayer* berbasis *Web* yaitu :

1. Aplikasi *Game Online Multiplayer* ini berbasis *web* dan *text* artinya dijalankan dengan perantara *web* dan dimainkan dengan *input* dari *user* dalam bentuk *text*. Aplikasi ini dikembangkan dengan program PHP dengan didukung juga oleh AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*) sebagai interaktif tampilan *web* dan MySQL sebagai *database* penyimpanannya.
2. Aplikasi *Game Online Multiplayer* ini sebagai sarana hiburan dalam bentuk permainan dengan tema perebutan gelar melalui pertarungan secara *virtual* sehingga seseorang dapat mengatur strategi dan kemampuan *virtual* petarungnya untuk menjadi yang terbaik.
3. Administrator harus menentukan masa awal permainan sampai masa akhir permainan dalam satu ronde dan melakukan *setting database* untuk memulai permainan baru lagi dengan ronde berikutnya.
4. *Game* ini dapat dimainkan secara bersama-sama di tempat mana saja melalui computer yang terhubung koneksi internet dan dijalankan secara melalui *browser* sehingga pemain dapat memainkannya kapanpun. Setiap aksi yang dilakukan oleh *player* akan selalu merubah kondisi *virtual* petarungnya dengan nilai terbaru yang didapat dari hasil melakukan aksi.

V.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diambil dari proses analisa sampai pada pembuatan *Game Online Multiplayer* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempercepat koneksi *client* ke *server* aplikasi ini, perlu adanya *bandwith* koneksi internet yang lebih besar dan cepat.
2. Berhubung sistem ini berbasis web jadi diharapkan sistem ini dapat juga dilengkapi fasilitas keamanan data, untuk menghindari kebobolan data oleh para *hacker* atau diserang virus lainnya.
3. Untuk menambah daya tarik permainan ini, sebaiknya aplikasi *game online multiplayer* ini dikembangkan lebih lanjut dengan interaksi grafis berbasis 2D atau 3D.
4. Dalam *Game Online multiplayer* ini, waktu selalu berjalan sampai berakhirnya masa ronde yang diaktifkan. Oleh sebab itu, sebaiknya dikembangkan melalui WAP sehingga pemain dapat mudah meneruskan permainan melalui ponsel/HP yang mendukung fasilitas WAP.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, Handi, 1996, *Perancangan Game dengan bahasa C*, Elex Media Komputerindo, Jakarta
- Chandra, 2004, *ActionScript Flash MX 2004 untuk orang awam*, Maxikom
- Dinata Marta, Tharom Tabratas, 2002, *Mengenal Teknologi Informasi*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hakim, Lukman, 2004, *150 Rahasia dan Trik menguasai PHP*, Elex Media Komputerindo, Jakarta
- Haryanto, Steven, 2004, *REGEX (Kumpulan Resep Pemrograman)*, Dian Rakyat, Jakarta
- Kadir, Abdul, 2002, *Penuntun Praktis Belajar SQL*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul, 2002, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Mudjihartono, Paulus, 1998, *Sistem Informasi Teori, Metodologi Dan Tool*, Atma Jaya Yogyakarta.
- Purbo, Onno W dan Akhmad D Sembiring, 2002, *Apache Web Server*, Elex Media Komputindo, Jakarta

<http://www.blazonry.com/index.php>

<http://www.codeguru.com>

<http://www.codeproject.com>

<http://www.csharpcorner.com>

<http://www.devarticles.com/c/a/style-sheets/the-power-of-css.htm>

<http://www.hotscript.com>

<http://id.wikipedia.org>

<http://www.ilmukomputer.com>

<http://www.intimedia.com>

<http://www.kompas.com/kompascetak/0510/21/muda/2143888.htm>

<http://www.msdn.com>

<http://www.programmerheaven.com>

<http://www.scripts.ringsworld.com/image-handling/image-resize/>

<http://www.semarang.netindonesia.net/blogs/cahnom/archive/2006/05/02/ajax-intro.aspx>

<http://www.twilightuniverse.com>



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN GAME ONLINE MULTIPLAYER

BERBASIS WEB

(GOMWEB)

Dipersiapkan oleh:

Y. Ken Marsudilaksana 01 07 03095 / TF

Program Studi Teknik Informatika
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jalan Babarsari 43, Yogyakarta 55281

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-GOMWEB		1/83
	Universitas Atma Jaya	Revisi		17 November 2006

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Bagian 1.2 Lingkup Masalah Bagian 2.3 Karakteristik Pemain Bagian 2.4 Batasan-Batasan
B	Bagian 3.2.2 ERD
C	Bagian 3.2.1.1 Konteks Diagram Bagian 3.2.1.2 DFD Level 1 Bagian 3.2.1.5 DFD Level 2 Proses 3 Bagian 3.2.2 ERD
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh		YKM	YKM	YKM				
Diperiksa oleh		P1	P2	P1				
Disetujui oleh		P1	P2	P1				

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
10, 11, 23, 24	A		
63, 64	B		
27, 28, 29, 36, 63, 64	C		

Daftar Isi

1.	Pendahuluan	10
1.1	Tujuan	10
1.2	Lingkup Masalah	10
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	12
1.4	Referensi	13
1.5	Deskripsi umum (Overview)	14
2.	Deskripsi Keseluruhan	14
2.1	Perspektif produk	14
2.2	Fungsi Produk	16
2.3	Karakteristik Pemain	23
2.4	Batasan-batasan	23
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	24
3.	Kebutuhan khusus	24
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	24
3.1.1	Antarmuka pemakai	25
3.1.2	Antarmuka perangkat keras	25
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak	25
3.1.4	Antarmuka Komunikasi	26
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas	27
3.2.1	Aliran Informasi	27
3.2.1.1	Konteks Diagram	27
3.2.1.1.1	Entitas Data	27
3.2.1.1.2	Proses	27
3.2.1.2	DFD Level 1	28
3.2.1.2.1	Entitas Data	29
3.2.1.2.2	Proses	29
3.2.1.3	DFD Level 2 proses 1 (Proses Login)	32
3.2.1.3.1	Entitas Data	32
3.2.1.3.2	Proses	33

3.2.1.4 DFD Level 2 proses 2 (Proses Pengelolaan Pendaftaran)	34
3.2.1.4.1 Entitas Data	34
3.2.1.4.2 Proses	35
3.2.1.5 DFD Level 2 Proses 3 (Proses Pengelolaan Aksi)	36
3.2.1.5.1 Entitas Data	37
3.2.1.5.2 Proses	37
3.2.1.6 DFD Level 3 Proses 3.2 (Proses Senjata) .	41
3.2.1.6.1 Entitas Data	41
3.2.1.6.2 Proses	41
3.2.1.7 .DFD Level 3 Proses 3.9 (Proses Partnership)	43
3.2.1.7.1 Entitas Data	43
3.2.1.7.2 Proses	44
3.2.1.8. DFD Level 2 Proses 3.13 (Proses Pengelolaan Rumah Sakit)	45
3.2.1.8.1 Entitas Data	45
3.2.1.8.2 Proses	45
3.2.1.9 DFD Level 2 Proses 4 (Proses Pengelolaan Profil)	47
3.2.1.9.1 Entitas Data	47
3.2.1.9.2 Proses	48
3.2.1.10 DFD Level 2 Proses 5 (Proses Pengelolaan Ronde)	49
3.2.1.10.1 Entitas Data	50
3.2.1.10.2 Proses	50
3.2.1.11 DFD Level 2 Proses 6 (Proses Pengolahan Berita)	51
3.2.1.11.1 Entitas Data	51
3.2.1.11.2 Proses	52

3.2.1.12 DFD Level 2 Proses 7 (Proses Pengolahan <i>Testimonial</i>)	53
3.2.1.12.1 Entitas Data	53
3.2.1.12.2 Proses	54
3.2.1.13 DFD Level 2 Proses 8 (Proses Pengolahan Pemain)	55
3.2.1.13.1 Entitas Data	55
3.2.1.13.2 Proses	55
3.2.1.14 DFD Level 2 Proses 10 (Proses Pengolahan Daftar Senjata)	57
3.2.1.14.1 Entitas Data	57
3.2.1.14.2 Proses	57
3.2.1.15 DFD Level 2 Proses 11 (Proses Pengolahan Daftar Alat Pelindung)	59
3.2.1.15.1 Entitas Data	59
3.2.1.15.2 Proses	59
3.2.1.16 DFD Level 2 Proses 12 (Proses Pengolahan Menu BAR)	61
3.2.1.16.1 Entitas Data	61
3.2.1.16.2 Proses	61
3.2.2 ENTITY RELATIONAL DIAGRAM	63
3.2.3 Kamus Data	65
3.2.3.1 Data <i>Login Player</i>	65
3.2.3.2 Data <i>Login Administrator</i>	65
3.2.3.3 Sinyal <i>Error Login Player</i>	66
3.2.3.4 Sinyal <i>Error Login Administrator</i>	66
3.2.3.5 Data <i>Profil</i>	67
3.2.3.6 Data <i>Informasi Profil</i>	67
3.2.3.7 Data <i>Aksi</i>	68
3.2.3.8 Data <i>Informasi Aksi</i>	69
3.2.3.9 Data <i>Pendaftaran</i>	70

3.2.3.10	Data Informasi Account.....	71
3.2.3.11	Data Forum Player dan Admin.....	72
3.2.3.12	Data Informasi Forum.....	73
3.2.3.13	Data Ronde.....	73
3.2.3.14	Data Informasi Ronde.....	74
3.2.3.15	Data Pengelolaan Berita.....	74
3.2.3.16	Data Informasi Berita.....	75
3.2.3.17	Data Testimonial.....	76
3.2.3.18	Data Informasi Testimonial.....	77
3.2.3.19	Data Pemain.....	77
3.2.3.20	Data Informasi Pemain.....	78
3.2.3.21	Data Daftar Senjata.....	79
3.2.3.22	Data Informasi Daftar Senjata.....	80
3.2.3.23	Data Daftar Alat Pelindung.....	80
3.2.3.24	Data Informasi Daftar Alat Pelindung...	81
3.2.3.25	Data Daftar Menu BAR.....	82
3.2.3.26	Data Informasi Daftar Menu BAR.....	83
3.2.3.27	Sinyal Aktif.....	83

Daftar Gambar

1. Gambar 1. DFD Level 0 konteks Diagram.
2. Gambar 2. DFD Level 1
3. Gambar 3. DFD Level 2 Proses 1 (Proses *Login*)
4. Gambar 4. DFD Level 2 Proses 2 (Proses Pendaftaran)
5. Gambar 5. DFD Level 2 Proses 3 (Proses Pengelolaan Aksi)
6. Gambar 6. DFD Level 3 Proses 3.8 (Proses Pengelolaan Senjata)
7. Gambar 7. DFD Level 3 Proses 3.9 (Proses *Partnership*)
8. Gambar 8. DFD Level 3 Proses 3.13 (Proses Pengolahan Rumah Sakit)
9. Gambar 9. DFD Level 2 Proses 4 (Proses Pengelolaan Profil)
10. Gambar 10. DFD Level 2 Proses 5 (Proses Pengolahan Ronde)
11. Gambar 11. DFD Level 2 Proses 6 (Proses Pengelolaan Berita)
12. Gambar 12. DFD Level 2 Proses 7 (Pengolahan *Testimonial*)
13. Gambar 13. DFD Level 2 Proses 8 (Proses Pengelolaan Pemain)
14. Gambar 14. DFD Level 2 Proses 10 (Proses Pengelolaan Daftar Senjata)
15. Gambar 15. DFD Level 2 Proses 11 (Proses Pengelolaan Daftar Alat Pelindung)

16. Gambar 16.DFD Level 2 Proses 12 (Proses
Pengelolaan Menu BAR)

17. Gambar 17.ERD

Daftar Lampiran

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen ini akan berisi penjelasan pemakaian dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)*. Untuk penamaan dokumen ini selanjutnya akan digunakan istilah SKPL. Dokumen SKPL ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk aplikasi *Game Online Multiplayer berbasis Web (GOMWEB)* yang akan dibangun. Dokumen ini digunakan oleh pengembang aplikasi perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pengembangan perangkat lunak GOMWEB.

1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi GOMWEB (*Game Online Multiplayer berbasis Web*) ini bertujuan untuk melatih berpikir seseorang dalam mengatur strategi sesuai aturan *game* yang ditentukan. *Game Online* yang akan dibuat ini berhubungan dengan pertarungan untuk memperebutkan gelar juara dengan meraih *point* sebanyak-banyaknya. *Game Online* ini dapat dimainkan oleh banyak orang, bahkan dapat dimainkan oleh ribuan orang melalui koneksi internet.

Pesatnya perkembangan teknologi terutama di dunia komputer telah membawa dampak yang positif bagi dunia hiburan, khususnya permainan (*game*) yang dijalankan secara *online*. Salah satu contoh *game online multiplayer* sederhana adalah Kurusetra

(buatan sekelompok mahasiswa ITB dengan alamat URL = <http://www.kurusetra.com>). Dengan adanya dukungan internet, pengolahan hiburan *game online* menjadi lebih menarik sehingga *game online* menjadi lebih mudah diterima, *real time*, interaktif, dan bersifat lebih *user-friendly*.

Maka dari itu dalam Tugas Akhir akan dirancang dan diimplementasikan pembangunan *game online multiplayer* berbasis *Web*. Tujuan pembuatan *game online* ini adalah untuk melatih berpikir seseorang dalam merancang dan mengatur strategi sesuai aturan *game* yang ditentukan. *Game Online* yang akan dibuat ini berhubungan dengan pertarungan untuk memperebutkan gelar juara dengan meraih *point* sebanyak-banyaknya. *Game Online* ini dapat dimainkan oleh banyak orang, bahkan dapat dimainkan oleh ribuan orang melalui koneksi internet.

Dalam *Game Online* ini dimungkinkan interaksi antar pemain, dimana pemain bisa dimungkinkan untuk saling menghancurkan petarung virtual pesaingnya. *Game* ini terdapat perhitungan matematis yang mengatur kondisi jalannya dari *game*. Setiap pemain mempunyai *virtual page* khusus untuk mengatur jalannya *game*. Perhitungan matematis ini ditentukan dari banyak aspek seperti stamina, kepintaran, kharisma, daya tahan, pukulan, tendangan, bantingan, dan aspek lain-lain dari masing-masing *virtual* pemain.

Game ini mempunyai masa periode game yang sudah ditentukan dan pemain yang memenangkan game ini adalah pemain yang mempunyai nilai *point* tertinggi hingga akhir periode berakhir. Dalam game ini antar pemain dapat saling menyerang dan dapat melakukan aksi-aksi yang telah ditentukan untuk mendapatkan uang petarung *virtual*. Uang tersebut dapat digunakan untuk membeli segala sesuatu sesuai dengan aturan yang ada. Aturan dan skenario dalam game ini dibuat oleh admin sehingga admin mempunyai *virtual page* sendiri untuk mengatur ronde game ini.

Game online ini dibuat dengan *interface* berbasis *text* menggunakan *browser* karena berupa *web*. Pembuatan Game Online ini dibuat dengan bahasa PHP dan *database MySQL*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Beberapa definisi, akronim dan singkatan yang digunakan :

- a. SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau SRS (*Software Requirements Specification*), sebagai dokumen spesifikasi perangkat lunak yang akan dirancang, dibuat dan dikembangkan.
- b. GOMWEB adalah *Game Online Multiplayer Berbasis Web*, merupakan aplikasi hiburan dengan memainkan *game online* yang dapat dimainkan banyak orang dengan menggunakan *browser internet* atau koneksi internet.

- c. DFD adalah *Data Flow Diagram*, merupakan model yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada sistem perangkat lunak ini.
- d. ERD adalah *Entity Relationship Diagram*, merupakan model yang digunakan untuk merepresentasikan hubungan antar entitas yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak ini.
- e. AJAX adalah singkatan dari *Asynchronous JavaScript and XML* yaitu teknik pembangunan web untuk membuat aplikasi web interaktif menggunakan paduan beberapa teknologi. Perpaduan teknologi-teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja aplikasi web dan lebih responsif terhadap aksi pengguna sehingga dapat berjalan lebih cepat, pemutakhiran antarmuka pengguna secara berkala tanpa memuat kembali keseluruhan halaman.

1.4 Referensi

Sebagai bahan pertimbangan dan pembuatan SKPL ini, saya mendapatkan referensi dari:

- a. GL01, Template Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-ITB.
- b. SKPLGL08, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-UAJY.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisi tentang penjelasan dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yaitu proses pemberian informasi oleh GOMWEB, GOMWEB yang dikembangkan, definisi, referensi, dan deskripsi umum. Bagian kedua berisi tentang penjelasan secara umum mengenai aplikasi GOMWEB yang akan dikembangkan meliputi fungsi dari perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan, dan asumsi yang diambil dalam pengembangan perangkat lunak. Bagian ketiga berisi tentang uraian kebutuhan perangkat lunak secara lebih rinci.

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1 Perspektif produk

Perangkat lunak GOMWEB merupakan sebuah perangkat lunak berbasis aplikasi web yang dibangun secara umum untuk melatih kecerdasan seseorang dalam mengatur strategi dan mengambil keputusan sesuai aturan *game* yang ditentukan.

Pengguna berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan dalam bentuk halaman web. Secara garis besar, proses diawali dengan adanya *login* masing-masing pemain untuk memasuki halaman *virtual*-nya. Selanjutnya pemain dapat memainkan dengan beberapa pilihan aktivitas yang mempengaruhi jalannya permainan.

Perangkat lunak GOMWEB akan beroperasi dengan batasan-batasan dalam hal:

1. Antarmuka Sistem

Perangkat lunak ini digunakan untuk mengembangkan sebuah *game online multiplayer* berbasis *Web*, *game* ini harus menggunakan koneksi internet untuk memainkannya dan dapat dimainkan oleh banyak orang.

2. Antarmuka Pemakai

Pemain perangkat lunak ini adalah remaja hingga dewasa dengan kisaran umur diatas 17 tahun. Format layar yang akan ditampilkan berupa gambar-gambar *desain* yang nyaman untuk dilihat, serta *layout* yang menarik dengan kata-kata yang mudah dipahami dalam suasana pertarungan.

3. Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras pendukung yang dibutuhkan adalah *mouse*, *keyboard* karena di dalam perangkat lunak ini ada beberapa masukan atau inputan dari pemain lewat *keyboard* dan *mouse*. Aplikasi GOMWEB tidak didukung dengan suara karena pertimbangan teknis seperti memudahkan dan mempercepat koneksi internet.

4. Antarmuka Perangkat Lunak

Produk-produk perangkat lunak lainnya yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak ini adalah:

- a. *Microsoft Windows XP*, digunakan sebagai sistem operasi, yang merupakan lingkungan tempat pembuatan maupun implementasi perangkat lunak.
- b. *Macromedia Dreamweaver 8*, yang digunakan sebagai sarana atau *tool* pembangunan perangkat lunak. Produk perangkat lunak ini yang berperan besar dalam pembuatan perangkat lunak *game* ini.

2.2 Fungsi Produk

GOMWEB merupakan aplikasi *game online multiplayer* berbasis *web* yang dibangun dengan menggunakan bahasa utama pemrograman PHP serta menggunakan didukung oleh bahasa pemrograman *JavaScript*, *AJAX* sebagai bahasa pemrograman tambahan dan menggunakan *MySQL* sebagai *utilitas* untuk mengakses ke dalam database yang bertindak sebagai media penyimpanan basis data. Fungsi yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pemain (*User*) (SKPL-GOMWEB.GOM001)

- a. **Login Account User** (SKPL-GOMWEB.GOM001-1), fungsi untuk memasuki sistem dengan melakukan *login* berupa *account user* dan *password*.
- b. **Pendaftaran Account Pemain Baru** (SKPL-GOMWEB.GOM001-2), fungsi untuk mendaftarkan pemain baru untuk dapat memainkan *game online multiplayer*.

- c. **Info Peraturan dan Aturan Main (SKPL-GOMWEB.GOM001-3)**, fungsi untuk menampilkan seluruh informasi tentang peraturan dan tata cara main di *game online* ini.
- d. **Info Petarung Sejati (SKPL-GOMWEB.GOM001-4)**, fungsi untuk menampilkan informasi tentang juara-juara setiap ronde.
- e. **Info Statistik 10 Besar (SKPL-GOMWEB.GOM001-5)**. Fungsi untuk menampilkan 10 pemain pemegang *point* tertinggi untuk ronde yang sedang dimainkan.
- f. **Info News atau Berita (SKPL-GOMWEB.GOM001-6)**. Fungsi untuk menampilkan informasi tentang berita dari administrator.
- g. **Info Gallery (SKPL-GOMWEB.GOM001-7)**. Fungsi untuk menampilkan desain grafis dan *wallpaper* dari *game online multiplayer* ini.
- h. **Info Programmer (SKPL-GOMWEB.GOM001-8)**. Fungsi untuk menampilkan informasi tentang *programmer* dan orang-orang yang telah mendukung maupun menguji coba pertama kali.
- i. **Info Testimonial (SKPL-GOMWEB.GOM001-9)**. Fungsi untuk menampilkan *testimonial* dari para pemain tentang *game online multiplayer* ini.
- j. **Info Kontak (SKPL-GOMWEB.GOM001-10)**. Fungsi untuk menghubungi administrator atau *programmer* yang berguna untuk bertanya seputar *game* ini.

k. **Info Forum Komunitas (SKPL-GOMWEB.GOM001-11)**. Fungsi untuk menampilkan forum komunitas *game* yang berisi tentang segala hal mulai dari penjelasan maupun tanya jawab seputar *game online* ini.

l. **Pengelolaan Profil Pemain (SKPL-GOMWEB.GOM001-12)**. Fungsi untuk mengelola dan mengatur profil pemain.

1. **Lihat Profil Pemain (SKPL-GOMWEB.GOM001-12-1)**. Fungsi untuk melihat data-data profil pemain yang bersangkutan.

2. **Ganti Account dan Password (SKPL-GOMWEB.GOM001-12-2)**. Fungsi untuk mengedit *account login* dan *password* pemain dengan yang baru.

3. **Manajemen Surat Penting (SKPL-GOMWEB.GOM001-12-3)**. Fungsi untuk mengirim, melihat dan merespon surat yang masuk ke *inbox* pemain dari pemain lain.

4. **Lihat Rangking (SKPL-GOMWEB.GOM001-12-4)**. Fungsi untuk menampilkan rangking petarung *virtual* yang dimainkan oleh pemain yang bersangkutan dari semua pemain yang memainkan *game online* ini.

5. **Mengisi Testimonial (SKPL-GOMWEB.GOM001-12-5)**. Fungsi untuk mengisi dan melihat *testimonial* dari pemain tentang *game online* ini.

m. **Pengelolaan Aksi Petarung (SKPL-GOMWEB.GOM001-13)**. Fungsi untuk menampilkan dan memainkan *game* ini berdasarkan aksi yang dipilih oleh pemain.

1. **Pengelolaan Aksi *Championship* (SKPL - GOMWEB.GOM001-13-1)**.

Fungsi untuk mendaftarkan petarung *virtual*-nya mengikuti kompetisi dalam memperebutkan gelar kehormatan.

2. **Pengelolaan Aksi *Amatiran* (SKPL - GOMWEB.GOM001-13-2)**.

Fungsi untuk mengatur strategi dengan melakukan aksi-aksi yang telah ditentukan untuk mendapatkan *point* kemampuan petarung *virtual*.

3. **Pengelolaan Balas Dendam (SKPL - GOMWEB.GOM001-13-3)**.

Fungsi untuk mengatur aksi balas dendam untuk masing-masing pemain yang bersangkutan.

4. **Pengelolaan Senjata dan alat pelindung (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-4)**.

Fungsi untuk mengatur strategi dalam pembelian maupun penjualan senjata dan alat pelindung petarung *virtual*-nya.

5. **Pengelolaan *Fitnes* (SKPL-GOMWEB .GOM001-13-5)**.

Fungsi untuk mengatur strategi teknik bertarung dalam melatih kemampuan petarung *virtual*-nya.

6. **Pengelolaan BAR (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-6).**

Fungsi untuk mengelola dalam pembelian minuman petarung *virtual* di BAR.

7. **Pengelolaan Casino (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-7).**

Fungsi untuk mendapatkan uang dari bermain *kasino* melalui petarung *virtual*-nya.

8. **Pengelolaan Partnership (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-8).**

Fungsi untuk mengatur strategi dengan melakukan *partnership* dengan petarung *virtual* lain.

9. **Pengelolaan Bank (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-9).**

Fungsi untuk mengatur strategi dalam menabung uang atau menarik uang petarung *virtual* di bank.

10. **Pengelolaan Koran (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-10).**

Fungsi untuk melihat *headline* koran petarung *virtual* dengan aksi-aksi yang telah dilakukannya pada hari itu.

11. **Pengelolaan Rumah Sakit (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-11).**

Fungsi untuk melakukan pembelian obat dan operasi plastik *virtual* petarung maupun pengaturan petarung *virtual* dalam proses penyembuhan di RS.

12. **Pengelolaan RIP (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-12).**

Fungsi untuk melakukan mengelola RIP atau petarung *virtual* mengalami kematian pada ronde tersebut.

13. **Pengelolaan Sang Juara (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-13).**

Fungsi untuk melihat juara-juara pada periode kejuaraan yang telah dilakukan.

14. **Pengelolaan Chatting (SKPL-GOMWEB.GOM001-13-14).**

Fungsi untuk melakukan komunikasi dengan *user* lain melalui fasilitas *chatting*.

2. Bagi Administrator (SKPL-GOMWEB.GOM002)

a. **Pengelolaan Login Administrator (SKPL-GOMWEB.GOM002-1)**

Fungsi untuk memasuki sistem dengan melakukan *login* berupa *account* dan *password* administrator.

b. **Pengelolaan Ronde dan Set Database (SKPL-GOMWEB.GOM002-2)**

Fungsi untuk membuat dan mengaktifkan ronde baru yang akan dimainkan dalam *game* berikutnya. Selain itu, administrator mengeset *database* pada tabel-tabel tertentu menjadi kosong untuk memulai awal dimulainya *game* dengan ronde yang baru lagi.

- c. **Pengelolaan Pemain (SKPL-GOMWEB.GOM002-3)**
Fungsi untuk melakukan pencarian, mengelola dan menampilkan data-data pemain.
- d. **Pengelolaan Testimonial (SKPL-GOMWEB.GOM002-4)**
Fungsi untuk mengelola segala isi dari *testimonial* yang diisi oleh pemain.
- e. **Pengelolaan Berita (SKPL-GOMWEB.GOM002-5)**
Fungsi untuk mengelola berita terbaru seputar *game* oleh administrator.
- f. **Pengelolaan Kirim Email Massal ke Pemain (SKPL-GOMWEB.GOM002-6)**
Fungsi untuk mengirimkan *email massal* ke pemain yang dikirimkan oleh administrator.
- g. **Pengelolaan Setting Daftar Senjata (SKPL-GOMWEB.GOM002-7)**
Fungsi untuk melakukan penambahan dan penghapusan senjata dari daftar senjata yang akan disimpan di *database*.
- h. **Pengelolaan Setting Daftar Pelindung (SKPL-GOMWEB.GOM002-8)**
Fungsi untuk melakukan penambahan dan penghapusan pelindung dari daftar pelindung yang akan disimpan di *database*.
- i. **Pengelolaan Setting Daftar BAR (SKPL-GOMWEB.GOM002-9)**
Fungsi untuk melakukan penambahan dan penghapusan menu bar dari daftar menu yang akan disimpan di *database*.

2.3 Karakteristik Pemain

Game ini dibuat sebagai hiburan dan memberikan tantangan untuk memainkannya secara bersama-sama, khususnya untuk remaja dan dewasa dengan kisaran diatas usia 17. Tapi tidak menutup kemungkinan pemain lebih dari usia diatas, karena game ini tidak memandang umur tapi hanya membutuhkan pemahaman memainkan game ini saja. Pemain game ini diharapkan yang sudah terbiasa menggunakan browser web di internet secara online.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan selama dalam pengembangan perangkat lunak GOMWEB ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem akan membedakan pemakai yaitu untuk *pemain* (player) dan *administrator*.
- b. Aplikasi ini hanya bekerja secara *online* dengan koneksi internet di PC untuk menjalankannya secara *multipayer*. Untuk pembuatan aplikasi ini dikerjakan dengan *localhost* pada PC.
- c. *Tool* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver 8 dengan bahasa pemograman PHP didukung dengan AJAX.
- d. Untuk menjaga keamanan sistem internet ada proses *enkripsi* dan penanganan *error*, contohnya *enkripsi* terhadap ID pemain, penggunaan *frame*.
- e. Aturan main GOMWEB termasuk perhitungan matematis untuk kondisi-kondisi permainan diatur oleh *administrator* dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya.

- f. *Game* ini dijalankan dengan *interface* teks berbasis *web* melalui *web browser*.
- g. Penyimpanan *database* yang digunakan pada perangkat lunak ini menggunakan MySQL.
- h. *Game* ini dirancang dan dibuat untuk sarana hiburan dan dikhususkan untuk semua kalangan diatas usia 17 tahun tanpa batasan suatu negara.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat lunak ini bisa digunakan oleh semua pemain yang sebelumnya harus melakukan pendaftaran secara *online* untuk mendapatkan *login* halaman *virtual* masing-masing. GOMWEB mempunyai antarmuka grafis berbasis *web* sehingga untuk memainkan secara *multiplayer* harus *online* dengan menggunakan *browser* di internet.

3. Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka *eksternal* yang didefinisikan pada perangkat lunak GOMWEB mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pemakai berinteraksi langsung dengan perangkat lunak melalui masukan perintah yang diketikkan langsung dari *keyboard* atau penggunaan *mouse* pada link yang sudah disediakan, sedangkan hasil keluaran akan ditampilkan langsung ke layar *monitor* dalam format halaman *web*.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan oleh perangkat lunak GOMWEB adalah :

- a. PC Pentium 450 Mhz atau lebih
- b. RAM minimal 128 Mb.
- c. *Harddisk* berkapasitas 15 Gb.
- d. *Keyboard* dan *mouse*.
- e. Layar *monitor*.
- f. LAN *card*.
- g. Modem

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak GOMWEB ini membutuhkan *tool* pembantu untuk mendukung berjalannya perangkat lunak GOMWEB:

1. Nama : Windows XP Profesional
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi komputer.

2. Nama : PHP
Sumber : Zend Engine
Sebagai bahasa pemrograman.
3. Nama : MySQL
Sumber : MySQL
Sebagai database perangkat lunak GOMWEB
4. Nama : Apache HTTP Server 2.0.55
Sumber : Apache
Sebagai webserver dalam melakukan pengolahan data.
5. Nama : Macromedia Dreamweaver 8
Sumber : Macromedia
Sebagai pengolah editor data dan desain web.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

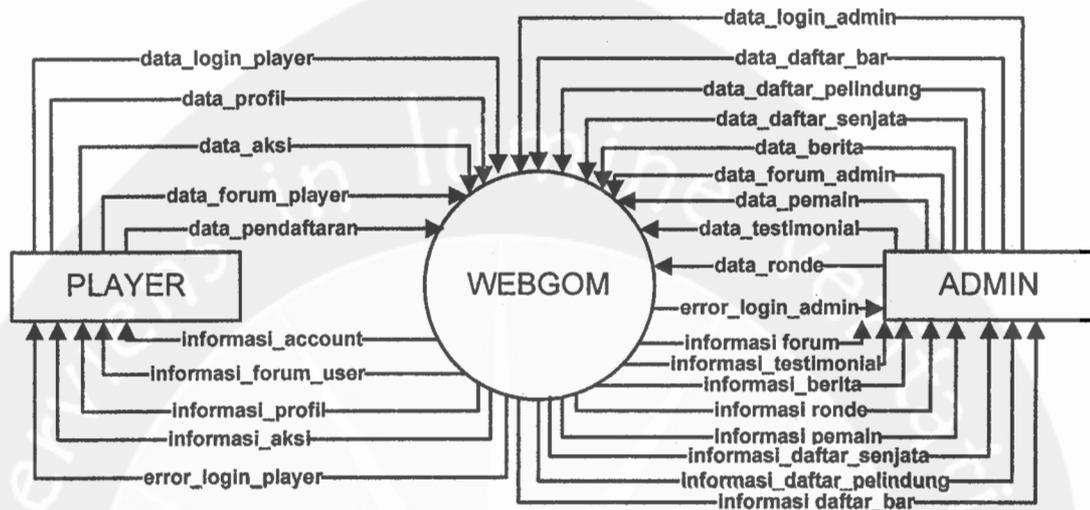
Perangkat Komunikasi yang dibutuhkan dalam perangkat lunak GOMWEB pada komputer lain adalah:

- a. Protocol : TCP/IP.
- b. Koneksi Internet

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1 Konteks Diagram



Gambar 1. Konteks Diagram

3.2.1.1.1 Entitas Data

- Pemain atau *Player*
- Administrator

3.2.1.1.2 Proses

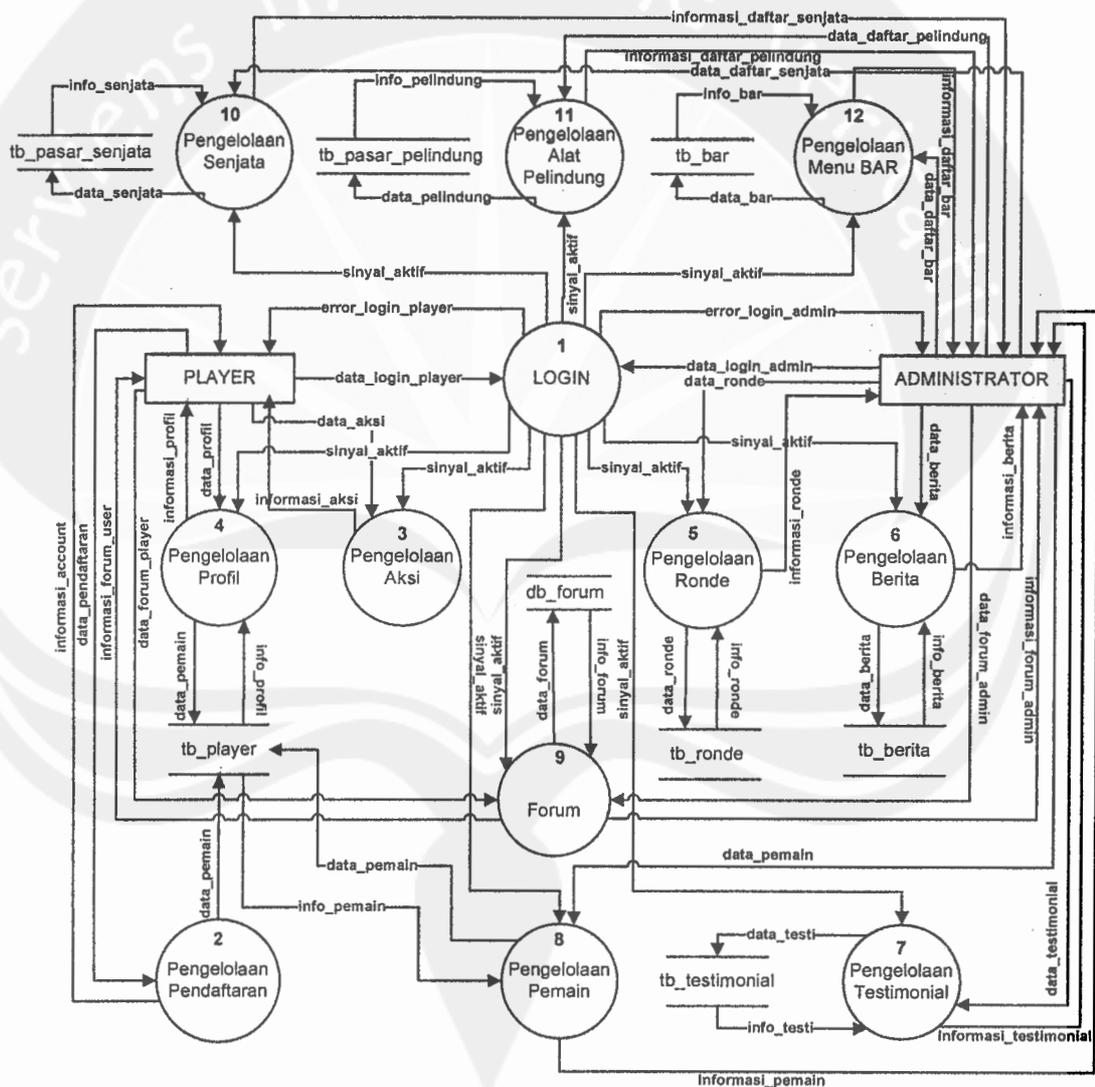
- Sistem GOMWEB

Pada proses GOMWEB akan melibatkan 2 jenis user, yaitu Pemain dan Administrator. Masing-masing user mempunyai hak akses yang berbeda terhadap sistem GOMWEB tersebut:

Pemain (Player) adalah user yang berhak untuk memainkan *game online multiplayer* dengan melakukan interaksi dengan web.

Administrator berhak atas pengelolaan jalannya *game* dalam sistem GOMWEB berbasis web dan mengelola data pemain.

3.2.1.2 DFD Level 1



Gambar 2. DFD Level 1

3.2.1.2.1 Entitas Data

- Pemain (*Player*)
- Administrator

3.2.1.2.2 Proses

- Proses Login (**SKPL-GOMWEB.GOM001-1**)

Pada proses ini akan dilakukan validasi identitas atas status account pemain untuk dapat memasuki halaman *virtual* petarung. Pemain memasukkan data *login* yang berupa *account* dan *password*. Begitu juga, administrator melakukan *login* untuk memasuki halaman *virtual* admin.

- Proses Pengelolaan Pendaftaran (**SKPL-GOMWEB.GOM001-2**)

Pada proses ini *player* yang belum terdaftar dapat membuat *account* untuk dapat memiliki hak akses memainkan *game online multiplayer* ini. Data *login* akan dikirim melalui email masing-masing dan harus melakukan konfirmasi untuk mengaktifkan *account*.

- Proses Pengelolaan Aksi (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13**)

Pada proses ini akan menerima masukan berupa inputan menu pilihan aksi yang dipilih oleh pemain. Setiap aksi dapat menghasilkan keluaran yang berbeda-beda berdasarkan skenario *game*.

- Proses Pengelolaan Profil (**SKPL-GOMWEB.GOM001-12**)

Pada proses ini akan menerima masukan berupa data profil dari pemain. Pemain dapat melakukan pengelolaan identitas maupun profil melalui proses ini.

- Proses Pengelolaan Ronde dan Set Database (**SKPL-GOMWEB.GOM002-2**)

Pada proses ini akan menerima masukkan data ronde dari administrator. Setiap mulainya ronde *game*, administrator berhak untuk menset masa waktu jalannya *game multiplayer* ini. Setiap memulai ronde baru, administrator sebelumnya harus menset *database* untuk tabel tertentu dibuat kosong.

- Proses Pengelolaan Pemain (**SKPL-GOMWEB.GOM002-3**)

Pada proses ini, administrator dapat memonitoring dan mengelola data pemain. Administrator juga berhak melakukan pencarian dan mengirimkan informasi terbaru tentang *game* ini melalui *email* massal.

- Proses Pengelolaan Testimonial (**SKPL-GOMWEB.GOM002-4**)

Pada proses ini, semua data *testimonial* disaring oleh administrator. Administrator berhak untuk mengelola data *testimonial* dengan melakukan *editing testimonial* yang kurang berkenan.

- Proses Pengelolaan Berita (**SKPL-GOMWEB.GOM002-5**)

Pada proses ini akan menerima masukkan data berita dari administrator. Administrator berhak untuk menginformasikan berita terbaru tentang *game* ini.

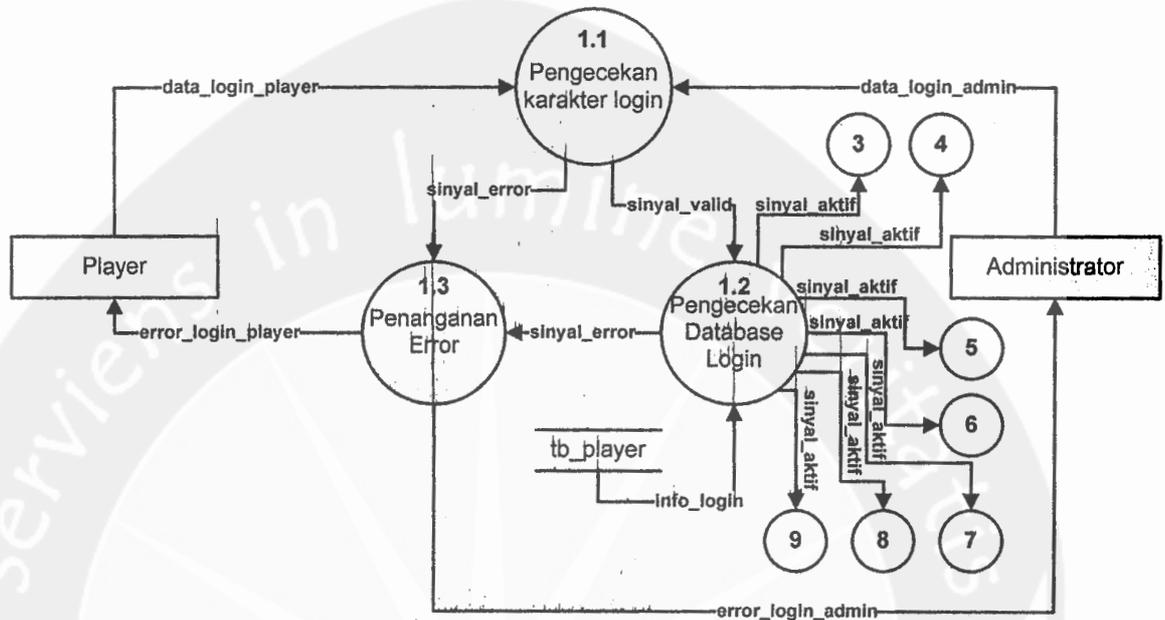
- Proses Pengelolaan Forum (**SKPL-GOMWEB.GOM001-11**)

Pada proses ini akan menerima masukkan data pemain maupun administrator. Forum ini tidak melalui proses *login* ke *database player* tetapi menggunakan *database* yang berbeda sehingga *user* yang menggunakan forum ini harus terdaftar lebih

dahulu. Hak akses pemain dan administrator memiliki perbedaan. Pemain dapat melakukan pengelolaan forum berupa interaksi dengan pemain lain. Sedangkan administrator mempunyai hak akses penuh untuk mengelola forum.

- **Proses Pengelolaan Senjata (SKPL-GOMWEB.GOM002-07)**
Pada proses ini, administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap daftar senjata. Administrator dapat menambahkan dan menghapus suatu senjata dari daftar senjata yang ada di *database*. Daftar senjata ini berpengaruh terhadap senjata yang akan dimiliki oleh *virtual* petarung.
- **Proses Pengelolaan Alat Pelindung (SKPL-GOMWEB.GOM002-08)**
Pada proses ini, administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap daftar alat pelindung. Administrator dapat menambahkan dan menghapus suatu senjata dari daftar alat pelindung yang ada di *database*. Administrator dapat menambahkan dan menghapus suatu alat pelindung dari daftar alat pelindung yang akan disimpan di *database*. Daftar senjata ini berpengaruh terhadap alat pelindung yang akan dimiliki oleh *virtual* petarung.
- **Proses Pengelolaan BAR (SKPL-GOMWEB.GOM002-09)**
Pada proses ini, administrator berhak untuk melakukan pengelolaan terhadap daftar menu BAR. Administrator dapat menambahkan atau menghapus daftar menu BAR yang akan disimpan di *database*. Menu BAR akan ditampilkan pada aksi BAR pada *virtual* pemain.

3.2.1.3 DFD Level 2 proses 1 (Proses Login)



Gambar 3. DFD Level 2 Proses Login

3.2.1.3.1 Entitas Data

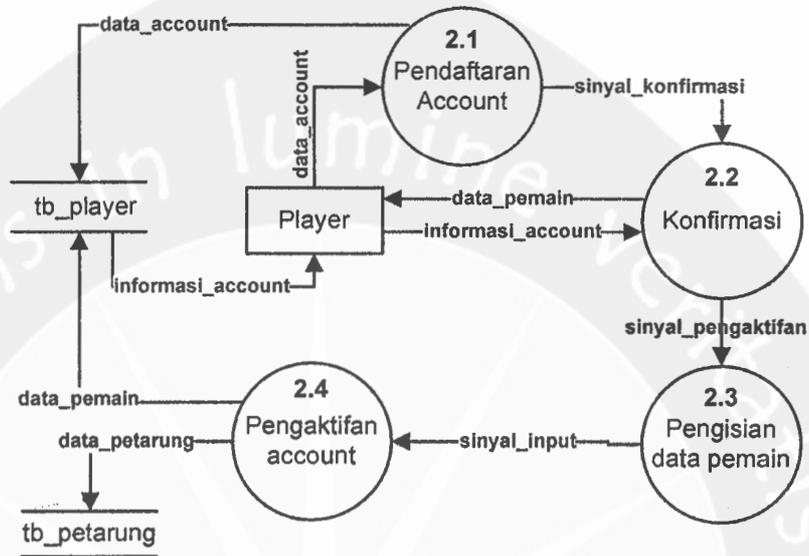
- Pemain (Player)
- Administrator

3.2.1.3.2 Proses

- Proses Verifikasi

Pada bagian proses ini akan dilakukan verifikasi pengguna sebelum mengakses ke dalam sistem berdasarkan pada hak akses masing-masing pengguna, jika identitas yang dimasukkan benar atau sesuai maka sinyal aktivasi akan mengirim ke bagian yang telah ditentukan sesuai dengan hak akses atas pengguna tersebut, jika tidak sesuai maka pengguna tersebut akan ditolak dengan mengeluarkan *message error* dari sistem. Data *Login* yang masuk akan dicek terlebih dahulu karakter inputnya. Jika valid akan dilanjutkan dengan melakukan pengecekan data *login* ke dalam *database*. Jika *database* memberikan sinyal aktif maka administrator atau *player* dapat memasuki sistem sesuai hak aksesnya masing-masing.

3.2.1.4 DFD Level 2 proses 2 (Proses Pengelolaan Pendaftaran)



Gambar 4. DFD Level 2 Proses Pengelolaan Pendaftaran

3.2.1.4.1 Entitas Data

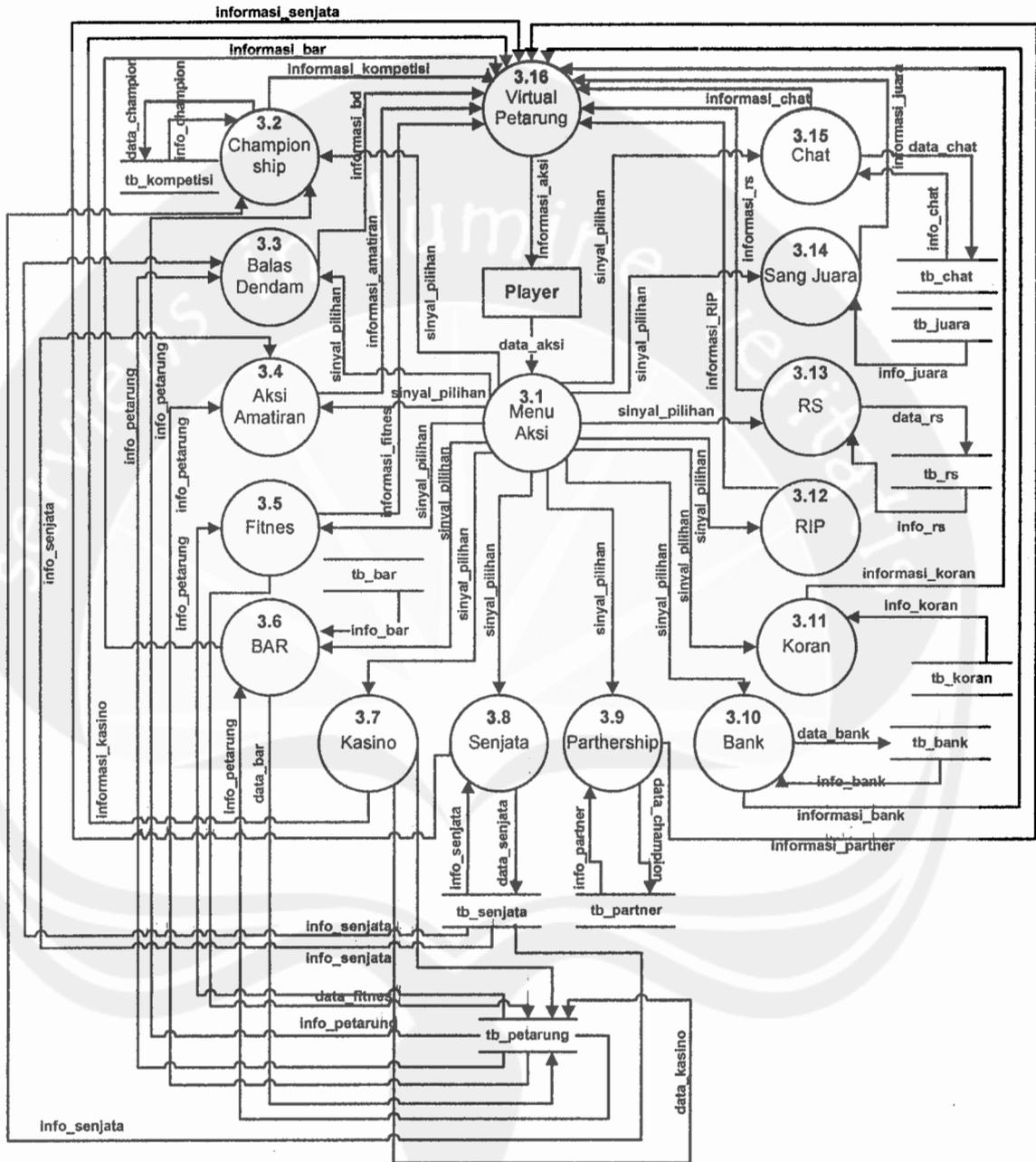
- Pemain (Player)

3.2.1.4.2 Proses

- Proses Pendaftaran Account

Pada bagian proses ini, pemain memasukkan data *account* yang ingin didaftarkan secara bertahap. Pemain mendaftarkan *account login* dan *email* yang valid. Selanjutnya jika *account* telah valid maka sistem akan mengirimkan sinyal konfirmasi *account* kepada pemain melalui email masing-masing dan data masukan pemain akan disimpan di *database player*. Selanjutnya pemain harus melakukan konfirmasi atas *email* tersebut untuk mengaktifkan *account* dengan mengisi *password* dan data-data pemain yang bersangkutan. Setelah semua data input pemain dinyatakan valid, maka sinyal pengaktifan pun diproses dan data dimasukkan ke masing-masing tabel dalam *database*.

3.2.1.5 DFD Level 2 Proses 3 (Proses Pengelolaan Aksi)



Gambar 5. DFD Level 2 Proses Pengelolaan Aksi

3.2.1.5.1 Entitas Data

- Pemain (*Player*)

3.2.1.5.2 Proses

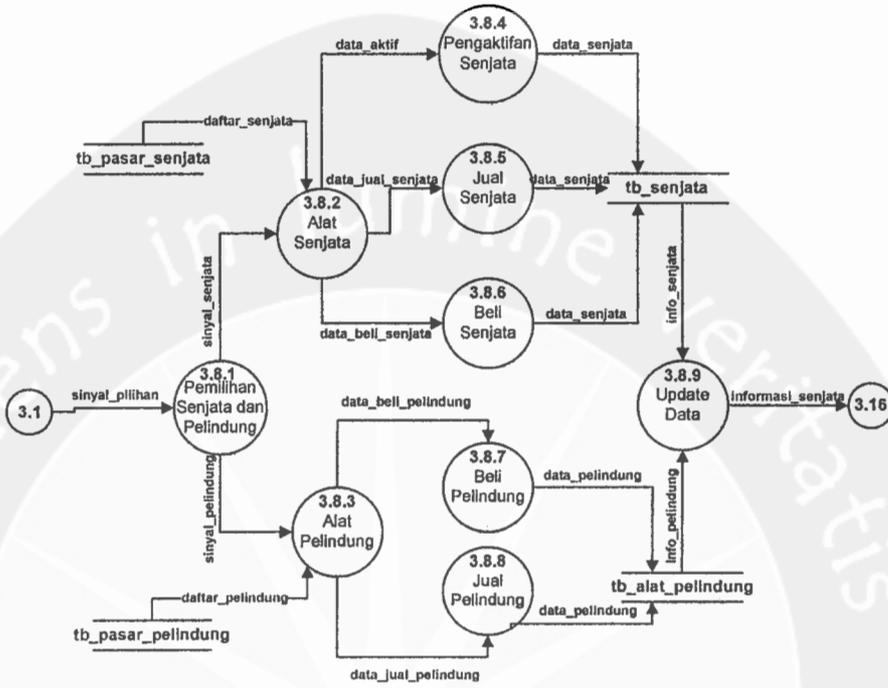
- Proses Pilih Menu
Pada bagian proses ini akan aktif jika sinyal aktivasi adalah Pemain, dari proses *login* bernilai valid, Pada bagian ini akan menyediakan fungsi untuk pemilihan sub menu untuk proses selanjutnya.
- Proses Aksi *Championship* (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-1**)
Pada bagian ini akan dilakukan proses pengaturan *championship*. Pemain berhak mendaftarkan petarung *virtual*-nya untuk mendaftarkan mengikuti kompetisi sesuai dengan *point* kehormatan masing-masing. Ketika hari kompetisi digelar, sistem akan mencari juara kompetisi masing-masing gelar dengan melakukan perhitungan dari *point* petarung.
- Proses Aksi Amatiran (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-2**)
Pada bagian ini akan dilakukan aksi-aksi yang telah ditentukan oleh sistem, pemain memilih aksi yang ada sesuai dengan kemampuan *virtual* petarungnya. Setiap aksi akan menghasilkan kondisi yang berbeda-beda tergantung *point virtual* petarung yang dibutuhkan di tabel petarung dan tabel senjata. Sistem akan melakukan otomatisasi penghitungan untuk menentukan kondisi permainan.

- Proses Aksi Balas Dendam (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-3**)
Pada bagian ini akan dilakukan pengaturan aksi balas dendam oleh pemain yang ditujukan ke petarung *virtual* lawan. Penentuan menang atau kalah ditentukan sesuai kondisi petarung *virtual* masing-masing.
- Proses Aksi Senjata (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-4**)
Pada bagian ini, pemain dapat mengatur strategi pembelian dan penjualan senjata. Masing-masing senjata memiliki nilai dan harga masing-masing, nilai dan harga disimpan dalam tabel senjata. Selain itu, pemain juga dapat membeli alat pelindung yang berfungsi untuk menambah *point* dalam bertarung dengan *player* lain.
- Proses Aksi Fitnes (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-5**)
Pada bagian ini, pemain menginputkan masukan dari *keyboard* dengan mengatur strategi masing-masing. Pemain dapat memasukkan *point* yang berpengaruh dalam pertandingan sesuai dengan kondisi energi yang ada. Inputan pemain akan disimpan di tabel petarung selama kondisi syarat berstatus valid.
- Proses Aksi BAR (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-6**)
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan pembelian minuman untuk meningkatkan stamina *virtual* petarung masing-masing. Setiap pembelian minuman mempunyai efek kecanduan yang selalu otomatis update pada tabel petarung.

- Proses Aksi Kasino (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-7**)
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan permainan dalam mendapatkan uang petarung *virtual* masing-masing. Setiap permainan di kasino dapat mengeluarkan output berbeda, Permainan kasino akan mempengaruhi uang dan stamina pada tabel petarung.
- Proses Aksi *Partnership* (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-8**)
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan pengaturan *partner* dengan 1 petarung *virtual* lain. Petarung bebas mencari partner yang belum berpartner.
- Proses Aksi Koran (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-10**)
Pada bagian ini, pemain dapat melihat *headline* dari koran berupa aksi-aksi yang telah ditentukan oleh petarung *virtual*. Aksi-aksi di koran ini diambil dari tabel koran.
- Proses Aksi RIP (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-11**)
Pada bagian ini, pemain akan berganti status aksi. Pemain tidak dapat melanjutkan ronde *game* ini tetapi dapat melanjutkan untuk ronde *game* berikutnya.
- Proses Aksi Rumah sakit (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-10**)
Pada bagian ini, pemain dapat membeli obat-obatan untuk menambah kemampuan dari petarung *virtual*. Petarung *virtual* pemain juga dapat mengalami cedera dan harus dirawat di rumah sakit selama beberapa hari. Sistem akan mengubah status aksi menjadi normal ketika masa vonis rumah sakit berakhir. Selain itu, pemain juga dapat melakukan operasi wajah terhadap gambar *virtual* petarungnya sesuai yang diinginkan.

- Proses Aksi Bank (**SKPL-GOMWEB.GOM001-13-9**)
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan pengaturan penyimpanan dan penarikan uang untuk diinvestasikan. Saldo uang di bank akan bertambah 2% perhari sesuai saldo setornya. Pengelolaan bank ini mempengaruhi tabel bank.
- Proses Aksi Sang Juara (**SKPL -GOMWEB.GOM001-13-13**)
Pada bagian ini, pemain dapat melihat juara-juara dalam periode kejuaraan yang baru saja dikompertisikan. Data Juara diambil dari tabel Juara.
- Proses Aksi *Chatting* (**SKPL -GOMWEB.GOM001-13-14**)
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan komunikasi dengan petarung *virtual* lain melalui fasilitas *chatting*.

3.2.1.6 DFD Level 3 Proses 3.8 (Proses Senjata)



Gambar 6. DFD Level 3 Proses Pengelolaan Senjata

3.2.1.6.1 Entitas Data

- Pemain (Player)

3.2.1.6.2 Proses

- Proses Pilih Menu Senjata

Pada bagian proses ini akan aktif jika sinyal pemilih dari proses aksi bernilai valid, Pada bagian ini akan menyediakan fungsi untuk pemilihan sub menu senjata untuk proses selanjutnya.

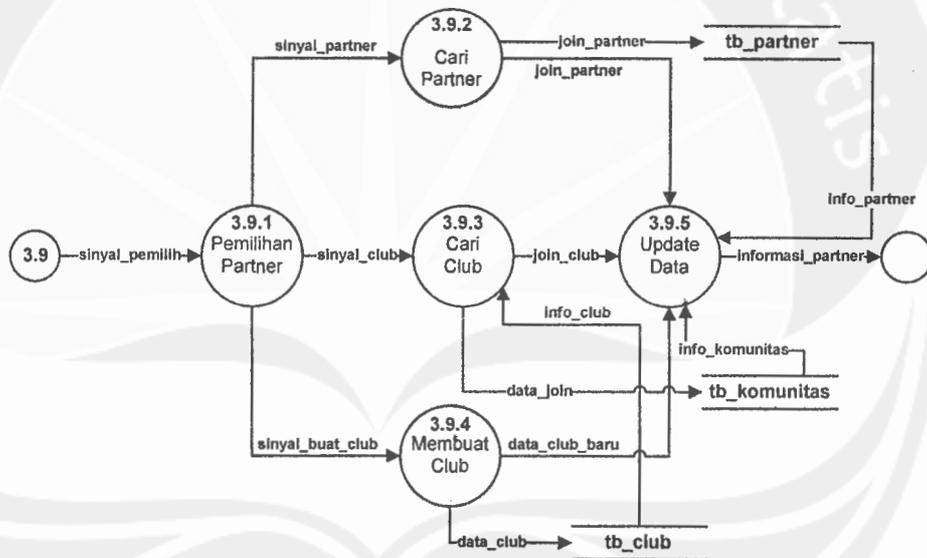
- **Pemilih Senjata**
Pada bagian ini, ada 2 pilihan yaitu pengelolaan alat senjata dan pengelolaan alat pelindung.
- **Pemilih Alat Senjata**
Pada bagian ini, pemain dapat melakukan pembelian senjata, penjualan senjata dan mengaktifkan senjata yang akan dipakai dari daftar senjata yang ada di *database*.
- **Proses Pengaktifan Senjata**
Pada bagian ini akan dilakukan pengaktifan senjata yang telah dibeli oleh pemain. Senjata yang telah diaktifkan akan memberikan nilai *point* sesuai dengan jenis senjata dan otomatis akan terupdate ke dalam tabel senjata.
- **Proses Jual Senjata**
Senjata yang telah dibeli pemain dapat dijual kembali sesuai dengan harga jual masing-masing. Proses ini akan langsung mengupdate penghapusan tabel senjata.
- **Proses Beli Senjata**
Pada bagian ini, pemain dapat membeli senjata sesuai dengan harga masing-masing jenis senjata. Pembelian senjata akan langsung otomatis mengupdate data pada tabel senjata.
- **Proses Beli pelindung**
Pada bagian ini, pemain dapat membeli alat pelindung yang digunakan untuk menambah *point* dalam bertarung. Pembelian ini akan mengupdate secara otomatis tabel *alat_pelindung*. Pembelian

alat pelindung ini dipengaruhi harga dan stamina petarung.

- Proses Jual pelindung

Pada bagian ini, pemain dapat menjual alat pelindung yang telah dibeli sesuai dengan harga jual masing-masing. Penjualan alat pelindung ini akan otomatis melakukan penghapusan dan update data pada tabel alat_pelindung.

3.2.1.7 DFD Level 3 Proses 3.9 (Proses Partnership)



Gambar 7. DFD Level 3 Proses Partnership

3.2.1.7.1 Entitas Data

- Pemain (Player)

3.2.1.7.2 Proses

- Proses Pilih Menu *Partnership*

Pada bagian proses ini akan aktif jika sinyal pemilih dari proses *partnership* bernilai valid, Pada bagian ini akan menyediakan fungsi untuk pemilihan sub menu *partner* untuk proses selanjutnya.

- Cari *Partnership*

Pada bagian ini, pemain dapat mencari 1 *partner* yang akan dijadikan dalam *partner* dalam berkompetisi merebutkan gelar 2 vs 2. Pemain bebas mencari petarung lain yang belum mempunyai *partner*.

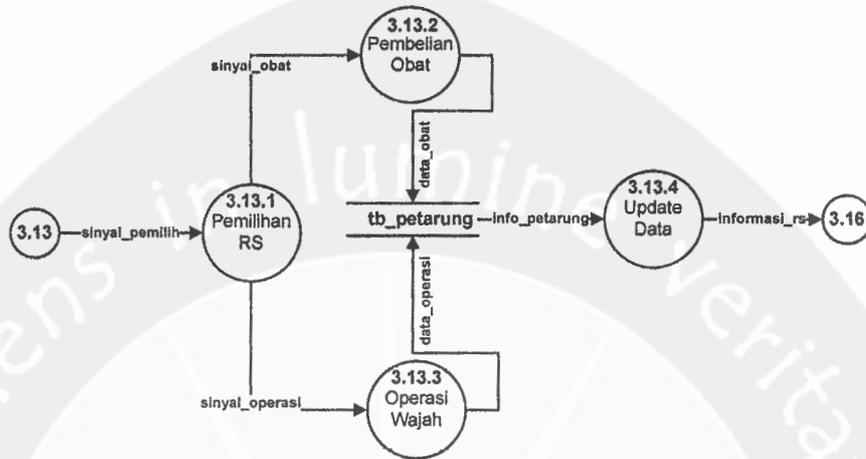
- Cari *Club*

Pada bagian ini, pemain dapat mencari dan mengajukan untuk bergabung dalam suatu komunitas *club* yang ada. Pemain bebas ikut beberapa *club* yang sudah terbentuk dan mempunyai komunitas pemain lain. Anggota *club* yang mengajukan bergabung untuk suatu *club* tertentu hanya akan diaktifkan oleh pemimpin dari *club* tersebut. Pemain hanya dapat ikut bergabung untuk 1 *club* yang aktif saja.

- Proses Pembuatan *Club*

Pada bagian ini, pemain yang sudah memnuhi syarat tertentu berhak untuk membuat *club* baru yang nantinya dapat membentuk suatu komunitas pemain yang mau bergabung.

3.2.1.8 DFD Level 3 Proses 3.13 (Proses Pengelolaan Rumah Sakit)



Gambar 8. DFD Level 3 Proses Rumah Sakit

3.2.1.8.1 Entitas Data

- Pemain (*Player*)

3.2.1.8.2 Proses

- Proses Pilih Sinyal Rumah Sakit

Pada bagian proses ini akan aktif jika sinyal pemilih dari proses rumah sakit bernilai valid, Pada bagian ini akan menyediakan fungsi untuk pemilihan sub menu rumah sakit untuk proses selanjutnya.

- Pemilihan Proses Rumah Sakit

Pada bagian ini, pemain dapat melakukan 2 aksi yaitu membeli obat yang digunakan untuk menambah aspek-aspek yang mendukung untuk pertarungan. Selain itu, pemain dapat juga melakukan operasi plastik untuk mengganti gambar avatar yang digunakan petarung sebelumnya.

- Proses Pembelian Obat

Pada bagian ini, pemain dapat membeli obat yang telah disediakan. Pembelian obat akan berpengaruh terhadap stamina dan uang yang akan diupdate sesuai data pembelian obat pada tabel petarung.

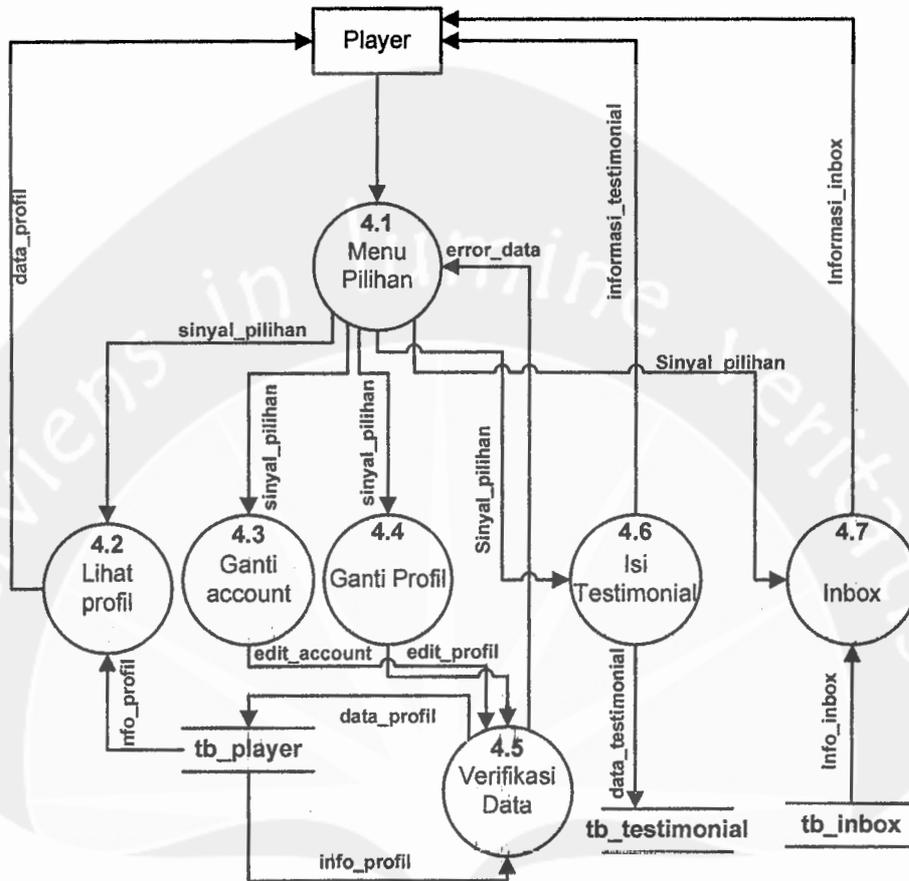
- Proses Operasi Plastik/Wajah

Pada bagian ini, pemain diperbolehkan untuk mengganti *image avatar virtual* petarung yang digunakan sebelumnya menjadi gambar image baru. Segala data tentang operasi wajah ini akan langsung terupdate pada tabel petarung.

- Proses *Update Data*

Pada bagian ini data dari tabel petarung diambil untuk memberikan informasi petarung yang terbaru sesuai dengan aksi yang telah dilakukan. Update data otomatis langsung mengubah item-item yang ditampilkan di *virtual* petarung.

3.2.1.9 DFD Level 2 Proses 4 (Proses Pengelolaan Profil)



Gambar 9. DFD Level 2 Proses 4 (Pengelolaan Profil)

3.2.1.9.1 Entitas Data

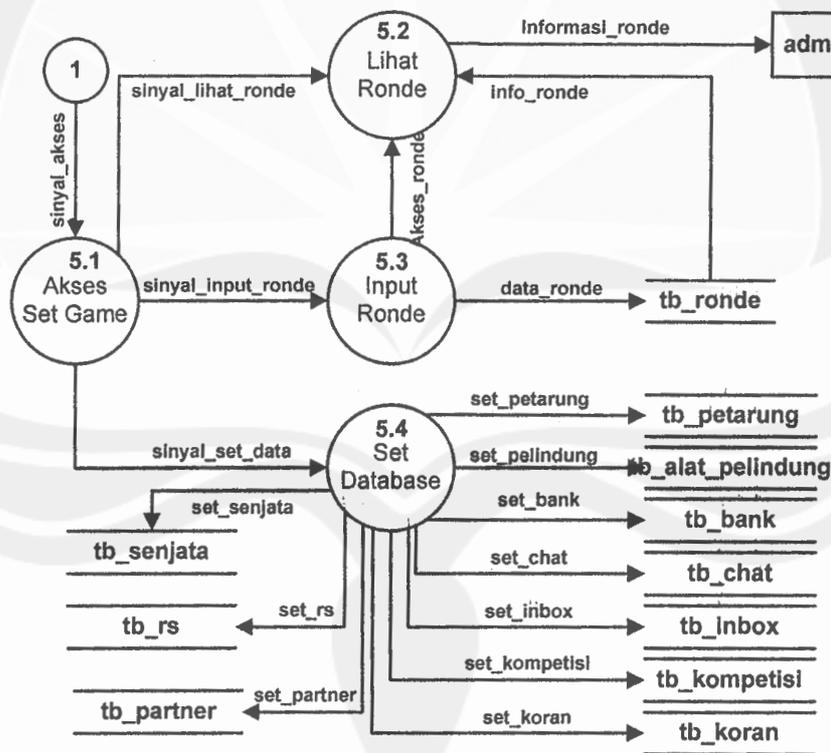
- Pemain (Player)

3.2.1.9.2 Proses

- Proses Pilih Menu
Pada bagian proses ini akan aktif jika sinyal aktivasi dari proses *login* bernilai valid, Pada bagian ini akan menyediakan fungsi untuk pemilihan sub menu untuk proses selanjutnya.
- Proses Lihat Profil
Pada bagian ini pemain dapat melihat data profil dirinya. Data profil ini diambil dari *database* pada table *player*.
- Proses Ganti Account
Pada bagian ini akan dilakukan perubahan *account* data pemain, data profil diambil dari *database* tabel *player* dan akan disimpan di dalam *database* tabel *player*. Pemain akan menerima konfirmasi berupa *email* tentang *account* yang telah diubah.
- Proses Ganti Profil
Pada bagian ini akan dilakukan perubahan *database* tabel *player* oleh pemain. Pemain mengubah data-data profil kemudian sistem akan menyimpan ke dalam tabel *player*.
- Proses Verifikasi Data
Pada bagian ini akan dilakukan pengecekan data-data yang telah diganti, sistem akan mengeluarkan pesan *error* jika pemain salah dalam memasukkan data yang diganti. Jika data telah valid, maka sistem akan menyimpannya ke *database* tabel *player*.

- Proses Isi Testimonial
Pada bagian ini, pemain dapat mengisi *testimonial* dan data akan disimpan ke *database* tabel *testimonial*.
- Proses Pengelolaan Inbox
Pada bagian ini jika pemain mendapat *inbox*, maka pemain akan mendapat isi *inbox* yang diambil dari *database* tabel *inbox*.

3.2.1.10 DFD Level 2 Proses 5 (Proses Pengelolaan Ronde)



Gambar 10. DFD Level 2 Proses 5 (Pengelolaan Ronde)

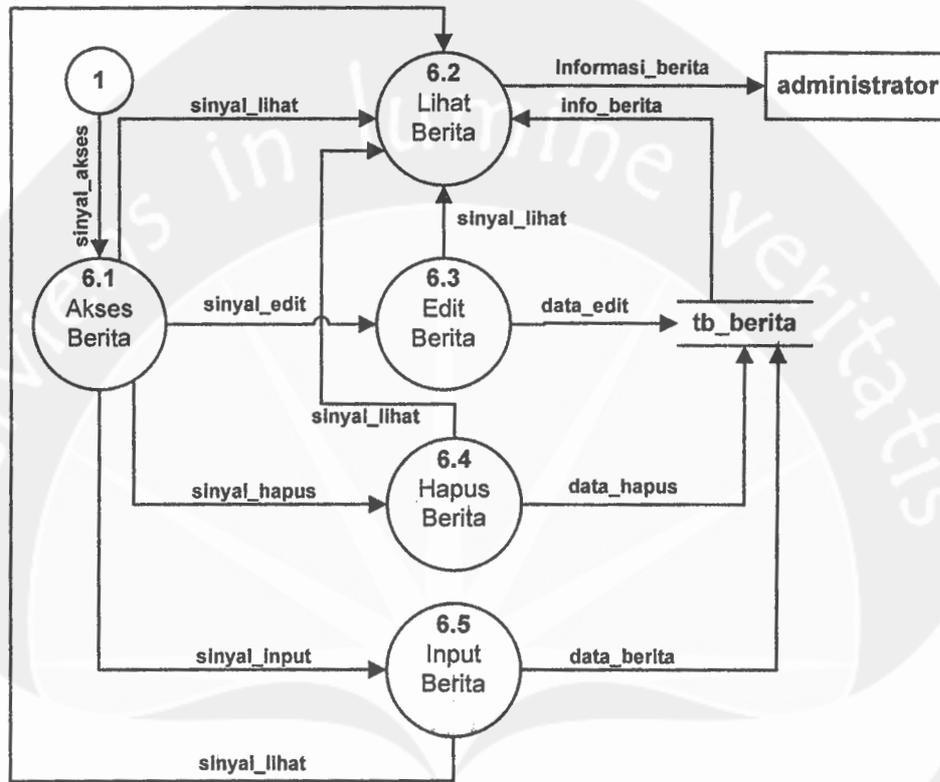
3.2.1.10.1 Entitas Data

- Administrator

3.2.1.10.2 Proses

- Proses Lihat Ronde
Pada bagian akan menampilkan sejumlah informasi-informasi tentang ronde masa waktu jalannya *game online multiplayer* ini. Ronde yang telah diset di dalam *database* periode akan dijalankan oleh sistem secara otomatis yang ditandai oleh tanggal mulainya masa waktu *game* dan diakhiri oleh tanggal akhir suatu masa ronde.
- Proses *Input* Ronde
Pada bagian ini, administrator berperan dalam mengisi masa ronde untuk menentukan masa waktu berjalannya *game online multiplayer*. Data ronde akan disimpan dalam *database* tabel ronde.
- Set *Database*
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus isi tabel tertentu menjadi kosong untuk memulai *game* baru sesuai dengan ronde yang telah diset masa waktu berjalannya *game online*.

3.2.1.11 DFD Level 2 Proses 6 (Proses Pengolahan Berita)



Gambar 11. DFD Level 2 Proses Pengolahan Berita

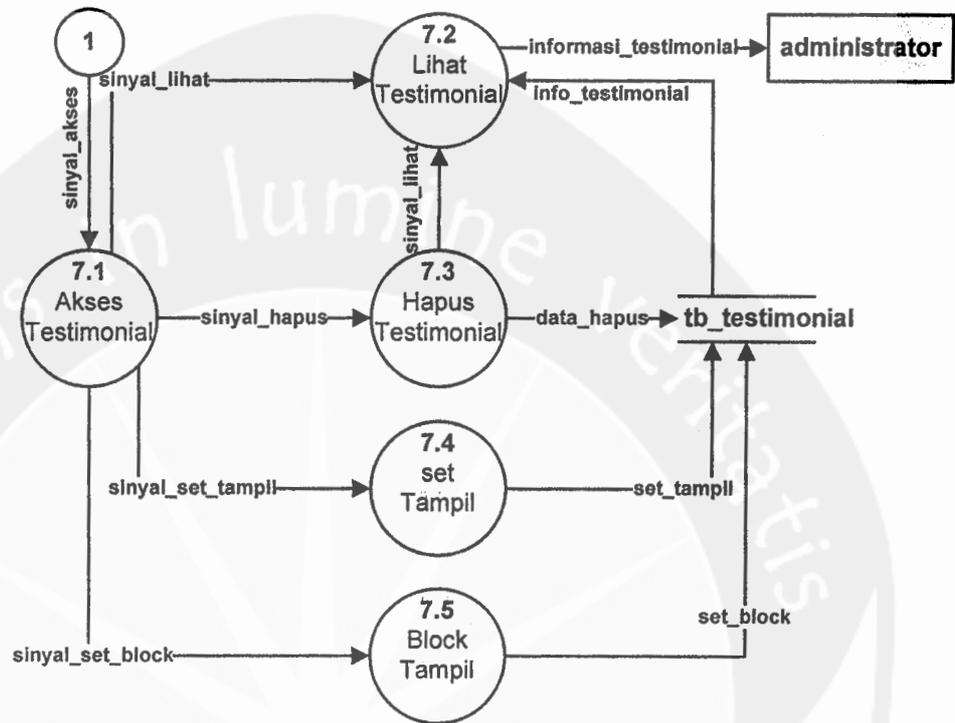
3.2.1.11.1 Entitas Data

- Administrator

3.2.1.11.2 Proses

- Proses Akses Berita
Pada bagian ini, sinyal dari pemilih berita harus valid dan dapat memilih akses selanjutnya yaitu akses *edit* berita, lihat berita, hapus berita dan input berita.
- Proses *Edit* berita
Pada bagian ini akan dilakukan pengeditan berita yang ada dan data yang telah diedit akan disimpan di dalam *database* tabel berita.
- Proses Lihat Berita
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, data berita diambil dari *database* tabel berita.
- Proses Hapus Berita
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus berita yang ada dari *database* tabel berita.
- Proses *Input* Berita
Pada bagian ini, administrator melakukan penambahan berita yang akan disimpan pada *database* tabel berita.

3.2.1.12 DFD Level 2 Proses 7 (Proses Pengolahan Testimonial)



Gambar 12. DFD Level 2 Proses 7 (Pengolahan Testimonial)

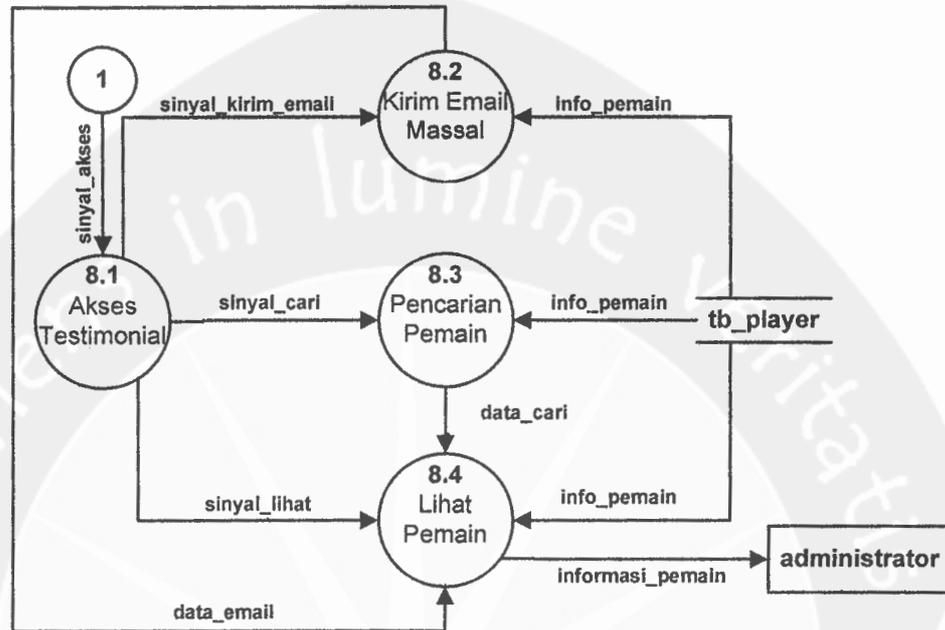
3.2.1.12.1 Entitas Data

- Administrator

3.2.1.12.2 Proses

- *Proses Akses Testimonial*
Pada bagian ini, sinyal dari pemilih berita harus valid dan dapat memilih akses selanjutnya yaitu akses lihat *testimonial* dan hapus *testimonial*.
- *Proses Lihat Testimonial*
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, data berita diambil dari *database* tabel *testimonial*.
- *Proses Hapus Berita*
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus *testimonial* yang ada dari *database* tabel *testimonial*.
- *Proses Setting Tampil Testimonial*
Pada bagian ini, administrator dapat memberikan akses suatu *testimonial* untuk ditampilkan dan akan disimpan di *database*.
- *Proses Setting Block Testimonial*
Pada bagian ini, administrator dapat memberikan akses suatu *testimonial* untuk diblok atau tidak ditampilkan sehingga tidak akan dilihat oleh pemain.

3.2.1.13 DFD Level 2 Proses 8 (Proses Pengolahan Pemain)



Gambar 13. DFD Level 2 Proses 8 (Pengolahan Pemain)

3.2.1.13.1 Entitas Data

- Administrator

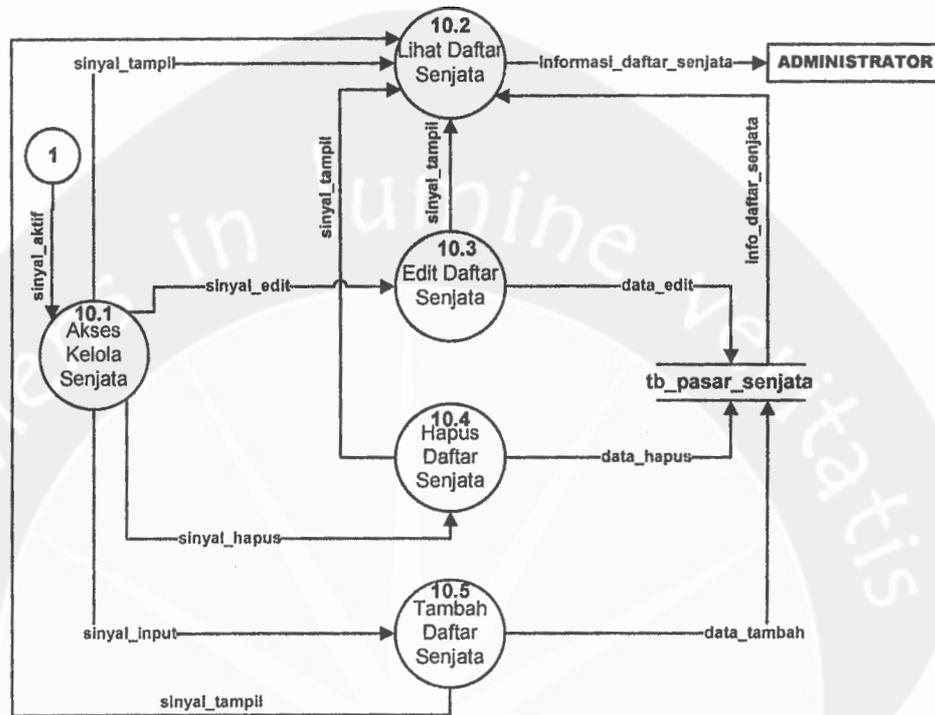
3.2.1.13.2 Proses

- Proses Akses Pemain

Pada bagian ini, sinyal dari pemilih menu pemain harus valid dan selanjutnya dapat memilih akses pengelolaan pemain seperti pencarian pemain, kirim email massal ke pemain dan lihat pemain.

- Proses Lihat Pemain
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, data pemain diambil dari *database* tabel *player*.
- Proses Pencarian Pemain
Pada bagian ini, administrator dapat mencari data pemain yang diinginkan sesuai kriteria tertentu. Sinyal dari hasil pencarian akan disalurkan ke proses lihat data pemain yang diambil dari *database* tabel *player*.
- Proses Kirim *Email* Massal
Pada bagian ini, administrator dapat mengirimkan *email massal* kepada pemain seputar informasi terbaru, data *email* diambil dari *database* tabel *player*.

3.2.1.14 DFD Level 2 Proses 10 (Proses Pengolahan Daftar Senjata)



Gambar 14. DFD Level 2 Proses 10 (Pengolahan Daftar Senjata)

3.2.1.14.1 Entitas Data

- Administrator

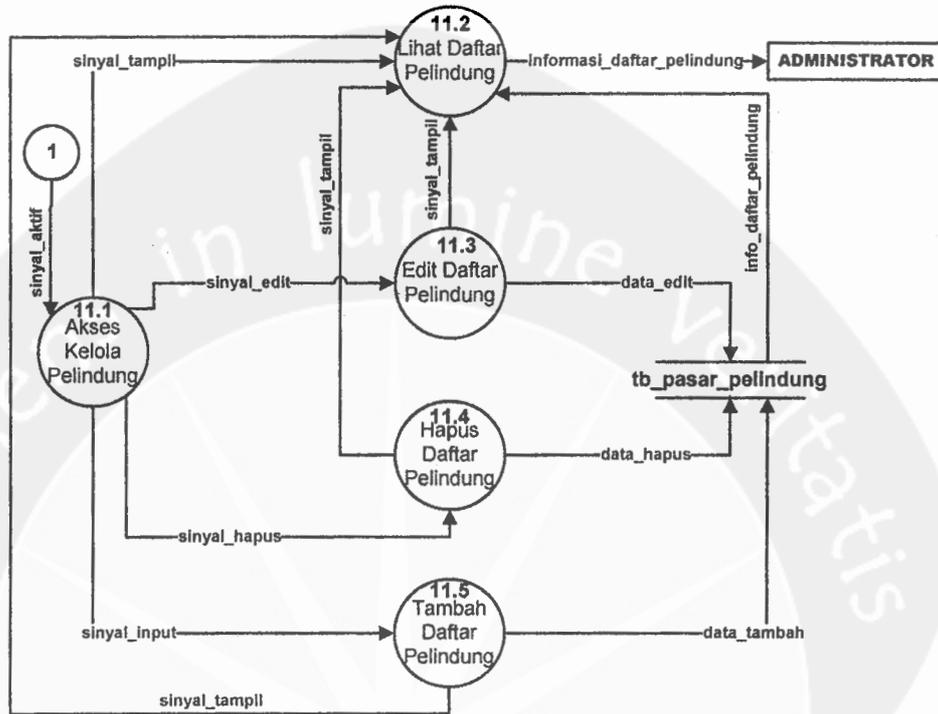
3.2.1.14.2 Proses

- Proses Akses Kelola Senjata

Pada bagian ini, sinyal dari pemilih akan membagi sinyal berupa sinyal hapus, sinyal lihat, sinyal tambah dan sinyal edit tergantung dari yang diinputkan oleh admin.

- Proses Lihat Daftar Senjata
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, daftar senjata diambil dari tabel pasar senjata.
- Proses Hapus Daftar Senjata
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus senjata yang ada di daftar senjata dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut ditampilkan pada proses lihat daftar senjata.
- Proses *Edit* Daftar Senjata
Pada bagian ini, administrator dapat mengedit data senjata dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar senjata.
- Proses Tambah Daftar Senjata
Pada bagian ini, administrator dapat menambah data senjata dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar senjata.

3.2.1.15 DFD Level 2 Proses 11 (Proses Pengolahan Daftar Alat Pelindung)



Gambar 15. DFD Level 2 Proses 11 (Pengolahan Daftar Alat Pelindung)

3.2.1.15.1 Entitas Data

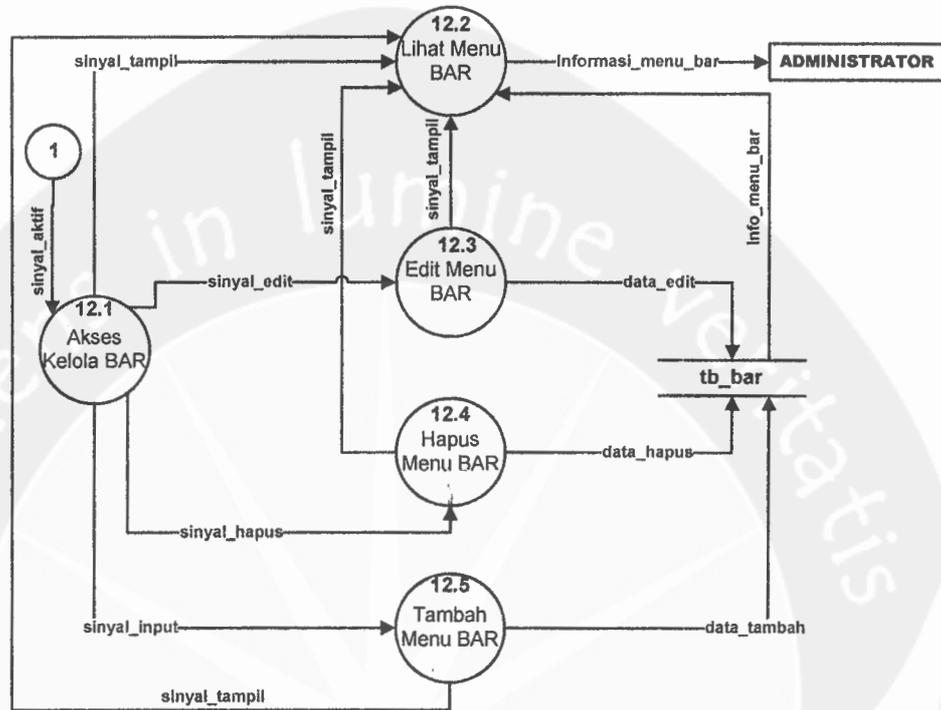
- Administrator

3.2.1.15.2 Proses

- Proses Akses Kelola Alat Pelindung
 Pada bagian ini, sinyal dari pemilih akan membagi sinyal berupa sinyal hapus, sinyal lihat, sinyal tambah dan sinyal edit tergantung dari yang diinputkan oleh admin.

- **Proses Lihat Daftar Alat Pelindung**
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, daftar alat pelindung diambil dari tabel pasar pelindung.
- **Proses Hapus Daftar Alat Pelindung**
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus alat pelindung yang ada di daftar pelindung dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut ditampilkan pada proses lihat daftar alat pelindung.
- **Proses Edit Daftar Alat Pelindung**
Pada bagian ini, administrator dapat mengedit data alat pelindung dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar alat pelindung.
- **Proses Tambah Daftar Alat Pelindung**
Pada bagian ini, administrator dapat menambah data alat pelindung dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah di-update tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar alat pelindung.

3.2.1.16 DFD Level 2 Proses 12 (Proses Pengolahan Menu BAR)



Gambar 16. DFD Level 2 Proses 12 (Pengolahan Menu BAR)

3.2.1.16.1 Entitas Data

- Administrator

3.2.1.16.2 Proses

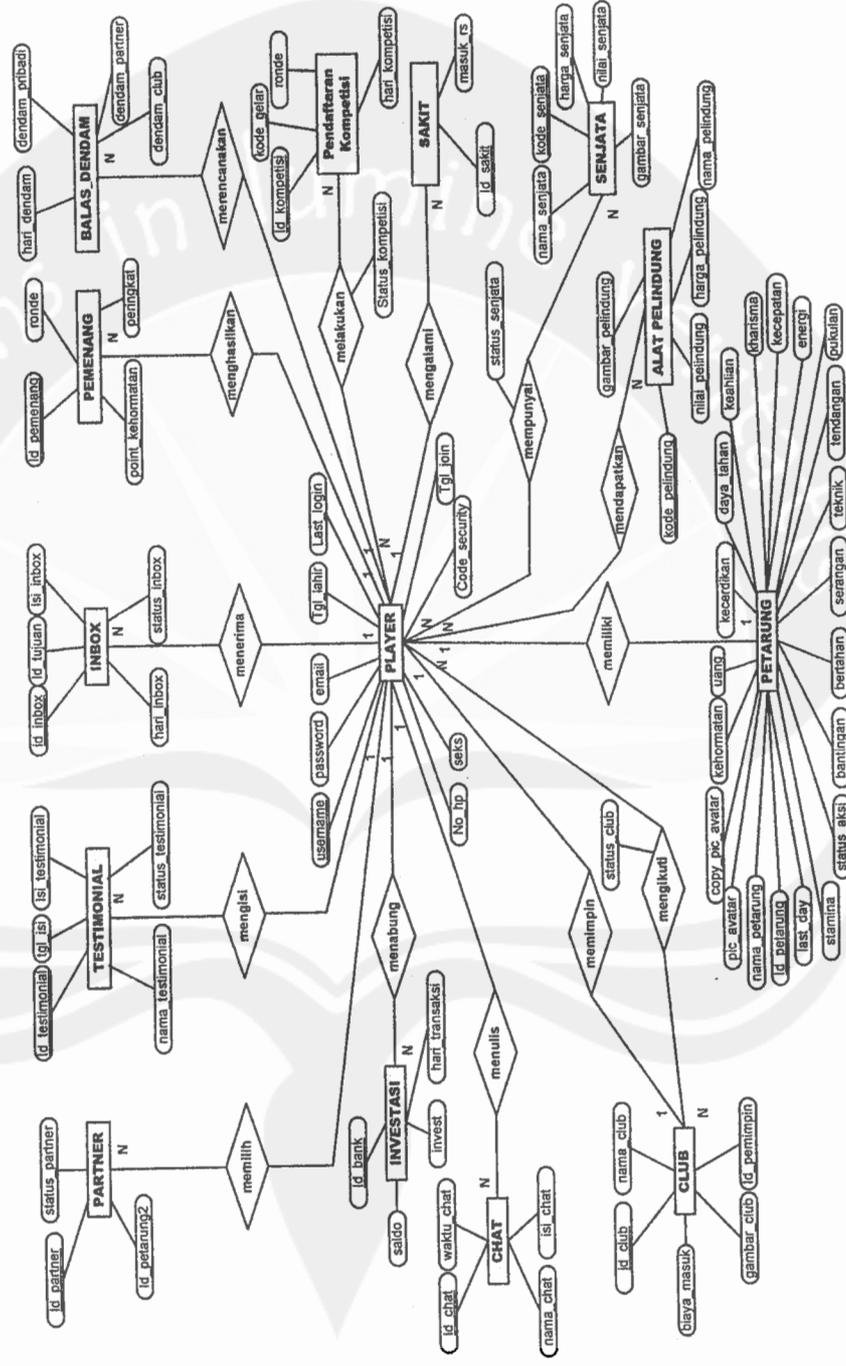
- Proses Akses Kelola Menu BAR

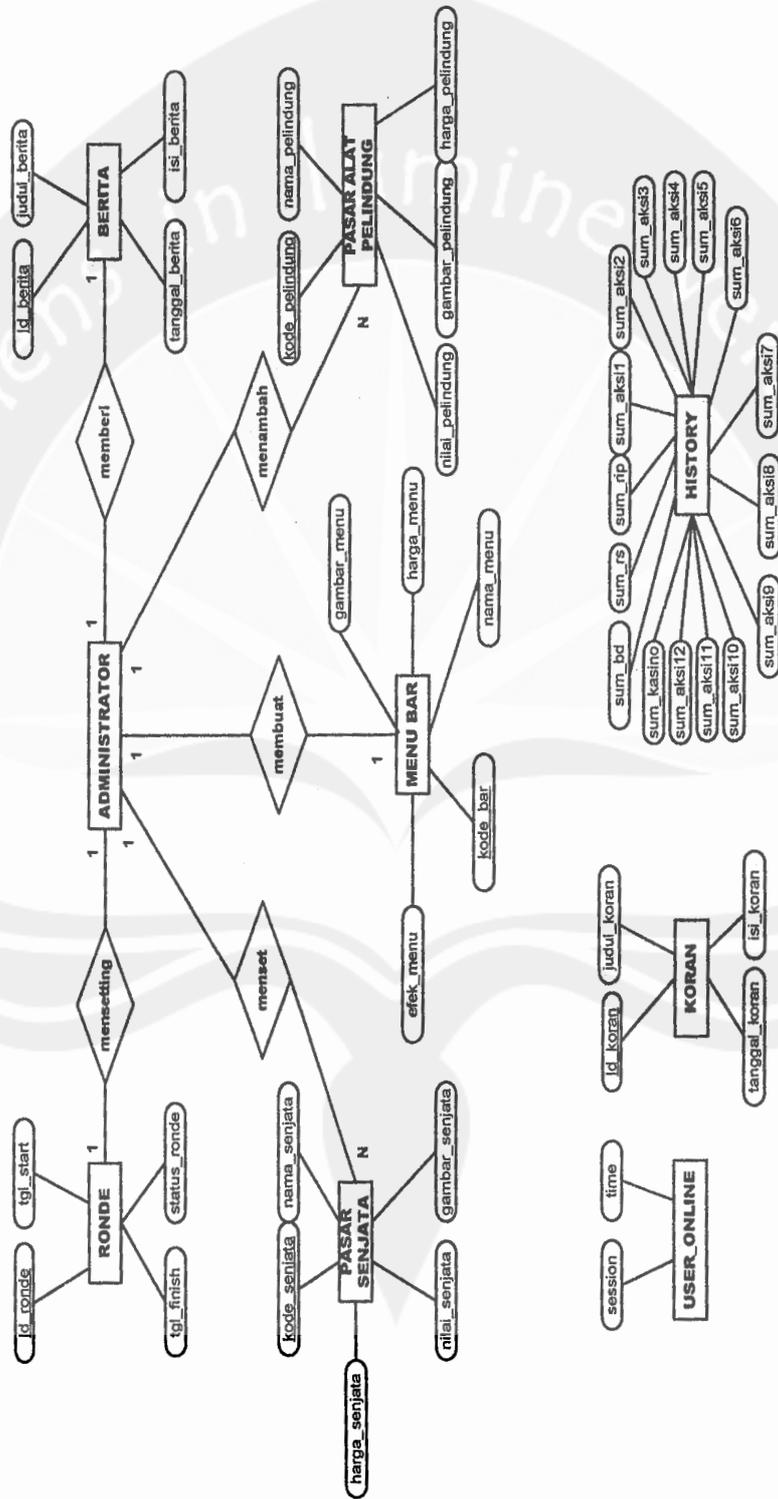
Pada bagian ini, sinyal dari pemilih akan membagi sinyal berupa sinyal hapus, sinyal lihat, sinyal tambah dan sinyal edit tergantung dari yang diinputkan oleh admin.

- Proses Lihat Daftar Menu BAR
Pada bagian ini, administrator dapat melihat data yang telah dibuat, daftar menu diambil dari tabel bar.
- Proses Hapus Menu BAR
Pada bagian ini, administrator dapat menghapus menu yang ada di daftar menu BAR dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut ditampilkan pada proses lihat daftar menu BAR.
- Proses Edit Daftar Menu BAR
Pada bagian ini, administrator dapat mengedit data menu BAR dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar menu BAR.
- Proses Tambah Daftar Menu BAR
Pada bagian ini, administrator dapat menambah data menu BAR dan akan disimpan di *database*. Selanjutnya data yang telah diupdate tersebut akan ditampilkan pada proses lihat daftar menu BAR.

3.2.2

ENTITY RELATIONAL DIAGRAM





Gambar 17. ERD

3.2.3 Kamus Data

3.2.3.1 Data Login Player

Deskripsi : Data yang diinputkan *player* untuk melakukan *login* ke dalam sistem.

Aliran data : *Input* dari Entitas *Player* ke proses *login*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]

3.2.3.2 Data Login Administrator

Deskripsi : Data yang diinputkan administrator untuk melakukan *login* ke dalam sistem.

Aliran data : *Input* dari Entitas Administrator ke proses *login*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]

3.2.3.3 Sinyal Error Login Player

Deskripsi : Informasi data yang dikeluarkan dari sistem *login* akibat adanya kesalahan pemasukan *input* oleh *player*.

Aliran data : *Output* dari Sistem ke Entitas *Player*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Info Error	Text	-	-	-

3.2.3.4 Sinyal Error Login Administrator

Deskripsi : Informasi data yang dikeluarkan dari sistem *login* akibat adanya kesalahan pemasukan *input* oleh administrator.

Aliran data : *Output* dari Sistem ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Info Error	Text	-	-	-

3.2.3.5 Data Profil

Deskripsi : Data inputan yang dilakukan oleh *Player* untuk melakukan proses permintaan data profil dari sistem.

Aliran data : *Input* dari Entitas *Player* ke proses *Pengelolaan Profil*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]
Id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Interger[11]
NoHP	Text	[0..9]	-	VarChar[20]
email	Text	[a..z 0..9] _@_.	-	VarChar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]
Tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	VarChar[30]
Tgl_join	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp

3.2.3.6 Data Informasi Profil

Deskripsi : Data *output* yang dihasilkan sistem untuk menampilkan data yang dibutuhkan *player*.

Aliran data : *Output* dari Proses *Pengelolaan Profil* ke Entitas *Player*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[30]
id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Interger[11]
noHP	Text	[0..9]	-	VarChar[20]
email	Text	[a..z 0..9] _@.__	-	VarChar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]
tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
tgl_join	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp
code_securi ty	Text	[a..z & 0..9]	-	VarChar[30]
last_Login	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp

3.2.3.7 Data Aksi

Deskripsi : Data inputan yang dilakukan oleh *Player* untuk mengakses segala aksi dalam sistem.

Aliran data : *Input* yang dibutuhkan dari Entitas *Player* ke Proses Pengelolaan Aksi.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Id_petarung	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
Input Aksi	Text	-	-	-

3.2.3.8 Data Informasi Aksi

Deskripsi : Data informasi terupdate yang dihasilkan dari sistem setelah *player* melakukan penginputan data aksi.

Aliran data : *Output* dari Proses Pengelolaan Aksi ke Entitas *Player*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_petarung	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
nama_petarung	Text		-	VarChar[50]
pic_avatar	Text	_.jpg	-	VarChar[50]
kehormatan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
uang	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
energi	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
kecerdikan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

keahlian	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
kharisma	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
kecepatan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
daya_tahan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
pukulan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
tendangan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
teknik	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
serangan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
bertahan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
bantingan	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
status_aksi	Numeric	[0-2]	-	Integer[1]
stamina	Numeric	[0-100]	-	Integer[2]
efek_bar	Numeric	[0-100]	-	Integer[2]
last_day	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
juara_g	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
juara_d	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
juara_w	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
juara_p	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
juara_a	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
Id_club	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.9 Data Pendaftar

Deskripsi : Data inputan dari *user* yang digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pendaftaran.

Aliran data : *Input* dari Entitas *Player* ke proses pengelolaan pendaftaran.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
Id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Interger[11]
NoHP	Text	[0..9]	-	Varchar[20]
email	Text	[a..z 0..9] _@_.	-	Varchar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]
Tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	Varchar[30]

3.2.3.10 Data Informasi Account

Deskripsi : Data informasi account terupdate yang akan ditampilkan oleh sistem ke *player*.

Aliran data : Output dari proses pengelolaan pendaftaran ke Entitas *Player*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]

id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Interger[11]
noHP	Text	[0..9]	-	Varchar[20]
email	Text	[a..z 0..9] _@_.	-	Varchar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]
tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
tgl_join	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp
code_security	Text	[a..z & 0..9]	-	Varchar[30]
last_login	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp

3.2.3.11 Data Forum Player dan Admin

Deskripsi : Data inputan login dari player atau Administrator untuk memasuki area forum.

Aliran data : Input dari Entitas User atau Entitas Administator ke proses Forum

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username_forum	Text	[a..z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password_forum	Text	[a..z 0..9]	-	VarChar[30]

3.2.3.12 Data Informasi Forum

Deskripsi : Data *output* yang dikeluarkan sistem untuk menampilkan hasil forum ke *player* atau administrator.

Aliran data : *Output* dari Proses Forum ke Entitas *Player* dan Entitas Administrator

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Info Forum	Text	-	-	-

3.2.3.13 Data Ronde

Deskripsi : Data inputan dari administrator untuk mengatur ronde dalam *game online multipayer*.

Aliran data : *Input* dari Entitas Administrator ke proses Pengelolaan Ronde.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_ronde	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
tgl_start	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
tgl_finish	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
status_ronde	Numeric	[0-1]	-	Integer[1]

3.2.3.14 Data Informasi Ronde

Deskripsi : Data *output* yang dihasilkan sistem untuk memberikan informasi kepada administrator tentang ronde *game online multiplayer*.

Aliran data : *Output* dari Proses Pengelolaan Ronde ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_ronde	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
tgl_start	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
tgl_finish	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
status_ronde	Numeric	[0-1]	-	Integer[1]

3.2.3.15 Data Pengelolaan Berita

Deskripsi : Data *input* yang diberikan oleh Administrator dalam mengelola data berita.

Aliran data : *Output* dari Entitas Administrator ke Proses Pengelolaan Berita.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_berita	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
judul_berita	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[100]
tanggal_berita	date	dd/mm/yyyy	-	Date
isi_berita	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[160]

3.2.3.16 Data Informasi Berita

Deskripsi : Data *output* dari sistem yang akan diberikan kepada Administrator tentang pengelolaan berita.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan berita ke entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_berita	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
judul_berita	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	VarChar[100]
tanggal_berita	date	dd/mm/yyyy	-	Date
isi_berita	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[160]

3.2.3.17 Data Testimonial

Deskripsi : Data yang diinputkan oleh administrator untuk melakukan pengelolaan terhadap data *testimonial*.

Aliran data : *input* dari Entitas Administrator ke proses pengelolaan *testimonial*.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_testimonial	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Integer[11]
tgl_isi	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
Isi_testimonial	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[300]

3.2.3.18 Data informasi Testimonial

Deskripsi : Data output dari sistem yang akan diinformasikan ke administrator tentang pengelolaan *testimonial* oleh *player*.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan *testimonial* ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
id_testimonial	Numeric	[0..9]	Primary Key	Integer[11]
id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Integer[11]
tgl_isi	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
Isi_testimonial	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[300]

3.2.3.19 Data Pemain

Deskripsi : Data *input* dari administrator untuk melakukan pengelolaan data pemain yang dibutuhkan.

Aliran data : *Input* dari Entitas Administrator ke proses pengelolaan pemain.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Integer[11]
noHP	Text	[0..9]	-	Varchar[20]
email	Text	[a..z 0..9]_@_.	-	Varchar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]

tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	Date
tgl_join	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp
code_securi ty	Text	[a..z & 0..9]	-	Varchar[30]
last_Login	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp

3.2.3.20 Data Informasi Pemain

Deskripsi : Data *output* yang akan diberikan ke administrator mengenai data pemain yang terupdate.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan pemain ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
username	Text	[a..z A..Z 0..9]	Primary Key	VarChar[30]
password	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
id_petarung	Numeric	[0..9]	Foreign Key	Interger[11]
noHP	Text	[0..9]	-	Varchar[20]
email	Text	[a..z 0..9] _@_.	-	Varchar[50]
seks	Text	L/P	-	Char[1]
tgl_lahir	Date	dd/mm/yyyy	-	Date

tgl_join	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp
code_security	Text	[a..z & 0..9]	-	Varchar[30]
last_login	DateTime	dd/mm/yyyy HH:MM:SS	-	TimeStamp

3.2.3.21 Data Daftar Senjata

Deskripsi : Data *input* untuk melakukan pengelolaan data daftar senjata dari *database* oleh administrator.

Aliran data : *Input* dari administrator ke proses pengelolaan daftar senjata.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_senjata	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
nilai_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.22 Data Informasi Daftar Senjata

Deskripsi : Data *output* untuk menampilkan data daftar senjata dari *database* sesuai permintaan administrator.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan daftar senjata ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_senjata	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
nilai_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.23 Data Daftar Alat Pelindung

Deskripsi : Data *input* untuk melakukan pengelolaan data daftar pelindung dari *database* oleh administrator.

Aliran data : Input dari administrator ke proses pengelolaan daftar alat pelindung.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_pelindung	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_pelindung	Text	[a..z A.. Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_pelindung	Text	[a..z A.. Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_pelindung	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
nilai_pelindung	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.24 Data Informasi Daftar Alat Pelindung

Deskripsi : Data *output* untuk menampilkan data daftar alat pelindung dari *database* sesuai permintaan administrator.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan daftar alat pelindung ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_senjata	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_senjata	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
nilai_senjata	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.25 Data Daftar Menu BAR

Deskripsi : Data *input* untuk melakukan pengelolaan data menu bar dari *database* oleh administrator.

Aliran data : *Input* dari administrator ke proses pengelolaan menu BAR.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_bar	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_menu	Text	[a..z A.. Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_menu	Text	[a..z A.. Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_menu	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
efek_menu	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.26 Data Informasi Daftar Menu BAR

Deskripsi : Data *output* untuk menampilkan data daftar menu BAR dari *database* sesuai permintaan administrator.

Aliran data : *Output* dari proses pengelolaan daftar menu BAR ke Entitas Administrator.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
kode_bar	Numeric	[0..9]	Primary Key	integer[11]
nama_menu	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
gambar_menu	Text	[a..z A..Z 0..9]	-	Varchar[30]
harga_menu	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]
efek_menu	Numeric	[0..9]	-	Integer[11]

3.2.3.27 Sinyal Aktif

Deskripsi : Suatu *input* dari *player* atau administrator untuk melakukan pengelolaan data ke sistem tergantung dari pilihan menu yang dipilih.

Aliran data : Alur proses dari menu pilihan ke masing-masing proses pengelolaan data.

Elemen Data :

Elemen Data	Domain	Format	Presisi	Struktur Data
Input pilihan	Text	-	-	-

DPPL

**PEMBUATAN GAME ONLINE MULTIPLAYER "MMORPG"
BERBASIS WEB
(GOMWEB)**

Dipersiapkan oleh:

Y. Ken Marsudilaksana

01 07 03095 / TF

Program Studi Teknik Informatika
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jalan Babarsari 43, Yogyakarta 55281

	Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-GOMWEB		1/108
		Revisi		17 November 2006

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiks a oleh								
Disetuju i oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1.	Pendahuluan	11
1.1	Tujuan	12
1.2	Ruang Lingkup	12
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	13
1.4	Referensi	13
1.5	Deskripsi Umum Dokumen	14
2.	Dekomposisi Arsitektural	15
3.	Deskripsi Antarmuka dan Prosedural	17
3.1	Antarmuka WebForm Halaman Utama	17
3.2	Antarmuka WebForm Pendaftaran	18
3.2.1	Deskripsi Load WebForm	18
3.2.2	Deskripsi Tombol Daftar	19
3.3	Antarmuka WebForm Konfirmasi Pendaftaran	20
3.3.1	Deskripsi Load WebForm	21
3.3.2	Deskripsi Tombol Aktif	21
3.4	Antarmuka WebForm Lupa Password	22
3.4.1	Deskripsi Load WebForm	22
3.4.2	Deskripsi Tombol Kirim	23
3.5	Antarmuka WebForm Peraturan/Aturan	24
3.5.1	Deskripsi Load WebForm	24
3.6	Antarmuka WebForm Pemenang	25
3.6.1	Deskripsi Load WebForm	25
3.7	Antarmuka WebForm Statistik 10 Besar	26
3.7.1	Deskripsi Load WebForm	27
3.8	Antarmuka WebForm Berita	28
3.8.1	Deskripsi Load WebForm	28
3.9	Antarmuka WebForm Gallery	29
3.9.1	Deskripsi Load WebForm	30
3.10	Antarmuka WebForm Programmer	30

3.10.1	Deskripsi Load WebForm	31
3.11	Antarmuka WebForm Testimonial	31
3.11.1	Deskripsi Load WebForm	32
3.12	Antarmuka WebForm Kontak	32
3.12.1	Deskripsi Load WebForm	33
3.12.2	Deskripsi Tombol Kirim	33
3.13	Antarmuka WebForm Forum	34
3.14	Antarmuka WebForm Login	35
3.14.1	Deskripsi Load WebForm	35
3.14.2	Deskripsi Tombol Login	36
3.15	Antarmuka WebForm Index Pemain	37
3.15.1	Deskripsi Load WebForm	38
3.16	Antarmuka WebForm Profil	38
3.16.1	Deskripsi Load WebForm	39
3.17	Antarmuka WebForm Edit Profil	39
3.17.1	Deskripsi Load WebForm	40
3.17.2	Deskripsi Tombol Ganti Data Login	40
3.17.3	Deskripsi Tombol Ganti Data Pelengkap	41
3.18	Antarmuka WebForm Surat Penting/Inbox	41
3.18.1	Deskripsi Load WebForm	42
3.18.2	Deskripsi Tombol Delete	42
3.19	Antarmuka WebForm Testimonial	43
3.19.1	Deskripsi Load WebForm	44
3.19.2	Deskripsi Tombol Kirim	44
3.20	Antarmuka WebForm Rangking	45
3.20.1	Deskripsi Load WebForm	46
3.21	Antarmuka WebForm Promosi	46
3.21.1	Deskripsi Load WebForm	47
3.21.2	Deskripsi Tombol Kirim	47
3.22	Antarmuka WebForm Championship	48
3.22.1	Deskripsi Load WebForm	49

3.22.2	Deskripsi Tombol Daftar	49
3.23	Antarmuka WebForm Aksi Amatiran	50
3.23.1	Deskripsi Load WebForm	51
3.23.2	Deskripsi Tombol Kerjakan	51
3.24	Antarmuka WebForm Balas Dendam	52
3.24.1	Deskripsi Load WebForm	53
3.24.2	Deskripsi Tombol Cari	53
3.25	Antarmuka WebForm Senjata/Alat Pelindung	54
3.25.1	Deskripsi Load WebForm	55
3.26	Antarmuka WebForm Jual-Beli-Aktif Senjata ...	55
3.26.1	Deskripsi Load WebForm	56
3.26.2	Deskripsi Tombol Jual	56
3.26.3	Deskripsi Tombol Beli	56
3.26.4	Deskripsi Tombol Aktif Senjata	57
3.27	Antarmuka WebForm Jual-Beli Alat Pelindung ..	57
3.27.1	Deskripsi Load WebForm	58
3.27.2	Deskripsi Tombol Jual	58
3.27.3	Deskripsi Tombol Beli	59
3.28	Antarmuka WebForm Fitnes	60
3.28.1	Deskripsi Load WebForm	60
3.28.2	Deskripsi Tombol Latihan	61
3.29	Antarmuka WebForm BAR	61
3.29.1	Deskripsi Load WebForm	62
3.29.2	Deskripsi Tombol Beli	62
3.30	Antarmuka WebForm Kasino	63
3.30.1	Deskripsi Load WebForm	64
3.30.2	Deskripsi Tombol Mainkan	64
3.31	Antarmuka WebForm Partnership	65
3.31.1	Deskripsi Load WebForm	65
3.31.2	Deskripsi Tombol Cari	66
3.31.3	Deskripsi Tombol Cari Club	67

3.31.4	Deskripsi Tombol Buat Club	68
3.32	Antarmuka WebForm Bank	68
3.32.1	Deskripsi Load WebForm	68
3.32.2	Deskripsi Tombol Setor	69
3.32.3	Deskripsi Tombol Tarik	70
3.33	Antarmuka WebForm Koran	70
3.33.1	Deskripsi Load WebForm	70
3.34	Antarmuka WebForm Rumah Sakit	71
3.34.1	Deskripsi Load WebForm	71
3.34.2	Deskripsi Tombol Beli	72
3.34.3	Deskripsi Tombol Operasi Plastik	73
3.35	Antarmuka WebForm RIP	74
3.36	Antarmuka WebForm Sang Juara	75
3.36.1	Deskripsi Load WeebForm	75
3.37	Antarmuka WebForm Chatting	76
3.37.1	Deskripsi Load WebForm	76
3.37.2	Deskripsi Tombol Tulis	77
3.38	Antarmuka WebForm Login Administrator	77
3.38.1	Deskripsi Load WebForm	78
3.38.2	Deskripsi Tombol Login	78
3.39	Antarmuka WebForm Halaman Index Admin	78
3.39.1	Deskripsi Load WebForm	79
3.40	Antarmuka WebForm Pengaturan Game	79
3.40.1	Deskripsi Load WebForm	80
3.40.2	Deskripsi Tombol Setting Database	80
3.40.3	Deskripsi Tombol Tambah Ronde	81
3.40.4	Deskripsi Tombol Aktifkan	81
3.41	Antarmuka WebForm Pengaturan Senjata	82
3.41.1	Deskripsi Load WebForm	83
3.41.2	Deskripsi Tombol Tambah Senjata	83
3.41.3	Deskripsi Tombol Edit Senjata	84

3.41.4	Deskripsi Tombol Hapus Senjata	84
3.42	Antarmuka WebForm Pengaturan Pelindung	85
3.42.1	Deskripsi Load WebForm	85
3.42.2	Deskripsi Tombol Tambah Pelindung	86
3.42.3	Deskripsi Tombol Edit Pelindung	86
3.42.4	Deskripsi Tombol Hapus Pelindung	87
3.43	Antarmuka WebForm Pengaturan Menu BAR	87
3.43.1	Deskripsi Load WebForm	88
3.43.2	Deskripsi Tombol Tambah Menu	88
3.43.3	Deskripsi Tombol Edit Menu	89
3.43.4	Deskripsi Tombol Hapus Menu	90
3.44	Antarmuka WebForm Pengaturan Data Pemain	90
3.44.1	Deskripsi Load WebForm	91
3.44.2	Deskripsi Tombol Cari	91
3.44.3	Deskripsi Tombol Detail	92
3.44.4	Deskripsi Tombol Hapus	92
3.45	Antarmuka WebForm Data Testimonial	92
3.45.1	Deskripsi Load WebForm	93
3.45.2	Deskripsi Tombol Tampil	93
3.45.3	Deskripsi Tombol Block	94
3.45.4	Deskripsi Tombol Hapus	94
3.46	Antarmuka WebForm Data Berita	95
3.46.1	Deskripsi Load WebForm	96
3.46.2	Deskripsi Tombol Tambah	96
3.46.3	Deskripsi Tombol Hapus	96
3.47	Antarmuka WebForm Pengaturan Email Massal ...	97
3.47.1	Deskripsi Load WebForm	98
3.47.2	Deskripsi Tombol Kirim	98
3.47.3	Deskripsi Tombol Clear	98
4.	Deskripsi Data	99

Daftar Gambar

1. Deskripsi Arsitektur Menu Utama Awal GOMWEB
2. Deskripsi Arsitektur Login
3. Deskripsi Arsitektur Menu Utama Pemain/Player
4. Deskripsi Arsitektur Menu Utama Administrator
5. Perancangan WebForm Halaman Utama Index
6. Perancangan WebForm Pendaftaran
7. Perancangan WebForm Konfirmasi Pendaftaran
8. Perancangan WebForm Lupa Password
9. Perancangan WebForm Peraturan/Aturan
10. Perancangan WebForm Antarmuka Pemenang Game
11. Perancangan WebForm Statistik 10 Besar
12. Perancangan WebForm Berita
13. Perancangan WebForm Galery
14. Perancangan WebForm Programmer
15. Perancangan WebForm Testimonial
16. Perancangan WebForm Kontak
17. Perancangan WebForm Forum
18. Perancangan WebForm Login
19. Perancangan WebForm Halaman Utama Pemain
20. Perancangan WebForm Profil
21. Perancangan WebForm Edit Profil
22. Perancangan WebForm Inbox/Surat Penting
23. Perancangan WebForm Testimonial
24. Perancangan WebForm Rangking
25. Perancangan WebForm Promosi
26. Perancangan WebForm Championship
27. Perancangan WebForm Aksi Amatiran
28. Perancangan WebForm Balas Dendam

29. Perancangan WebForm Menu Senjata/Alat Pelindung
30. Perancangan WebForm Jual-Beli-Aktif Senjata
31. Perancangan WebForm Jual-Beli Alat Pelindung
32. Perancangan WebForm Fitnes
33. Perancangan WebForm BAR
34. Perancangan WebForm Kasino
35. Perancangan WebForm Partnership
36. Perancangan WebForm Bank
37. Perancangan WebForm Koran
38. Perancangan WebForm Rumah Sakit
39. Perancangan WebForm Operasi Plastik
40. Perancangan WebForm RIP
41. Perancangan WebForm Sang Juara
42. Perancangan WebForm Chatting
43. Perancangan WebForm Login Administrator
44. Perancangan WebForm Halaman Utama Index Admin
45. Perancangan WebForm Pengaturan Game
46. Perancangan WebForm Pengaturan Senjata
47. Perancangan WebForm Pengaturan Pelindung
48. Perancangan WebForm Pengaturan Menu BAR
49. Perancangan WebForm Pengaturan Data Pemain
50. Perancangan WebForm Pengaturan Data Testimonial
51. Perancangan WebForm Pengaturan Data Berita
52. Perancangan WebForm Email Massal
53. Diagram Entity Relationship
54. Skema Fisik Diagram

Daftar Tabel

1. Tabel Player
2. Tabel Petarung
3. Tabel Pasar Alat Pelindung
4. Tabel Ref alat_pelindung
5. Tabel Pasar Senjata
6. Tabel Ref Senjata
7. Tabel Sakit/RS
8. Tabel Kompetisi
9. Tabel Ref Juara
10. Tabel Pemenang
11. Tabel Inbox
12. Tabel Testimonial
13. Tabel Partner
14. Tabel Bank/Investasi
15. Tabel Chat
16. Tabel Club
17. Tabel Komunitas
18. Tabel Ronde
19. Tabel Berita
20. Tabel Koran
21. Tabel User Online
22. Tabel History
23. Tabel Menu Bar
24. Tabel Balas Dendam

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak ini, yang selanjutnya akan disebut dengan DPPL, bertujuan untuk menunjukkan perancangan yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi GOMWEB. Adapun hasil perancangannya berupa :

1. Bentuk-bentuk webform yang akan digunakan.
2. Antarmuka grafis yang akan digunakan.
3. Algoritma dari program.
4. Metode perancangan, termasuk mengidentifikasi entitas perancangan yang dikenali setiap metode dan atribut entitas apa yang ditekankan.

Aplikasi yang dikembangkan diperuntukkan dengan tujuan sebagai sarana hiburan dalam bentuk permainan game online multiplayer yang dapat berinteraksi antar pemain. Antar pemain dalam aplikasi ini dapat mengatur sendiri virtual petarungnya sehingga dibutuhkan strategi dalam memainkannya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak GOMWEB dikembangkan dengan tujuan untuk melatih seseorang dalam mengatur strategi masing-masing dalam memainkannya serta sebagai sarana hiburan yang dapat dimainkan bersama-sama secara multiplayer karena GOMWEB ini dapat diakses melalui media internet dengan perantara browser. Aplikasi GOMWEB ini juga dapat dijadikan referensi untuk memperbanyak hasil karya dalam negeri yang tergabung dalam game online multiplayer.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Beberapa definisi, akronim dan singkatan yang digunakan :

- a. SKPL: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau SRS (*Software Requirements Specification*), sebagai dokumen spesifikasi perangkat lunak yang dikembangkan.
- b. DPPL: Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, yang merupakan deskripsi dari perangkat lunak atau software yang akan dirancang, dibuat, dan dikembangkan.
- c. GOMWEB: Game Online Multiplayer Berbasis Web, merupakan aplikasi hiburan dengan memainkan game online yang dapat dimainkan banyak orang dengan menggunakan browser internet atau koneksi internet.

1.4 Referensi

Sebagai bahan pertimbangan dan pembuatan DPPL ini, saya mendapatkan referensi dari:

1. Roger S Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1 & 2, McGraw Hill, 2002.
2. IEEE Std 1016-1987, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
3. IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI).
4. GL02, Template Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-ITB.

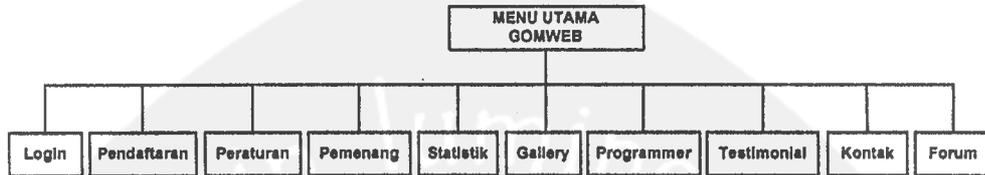
1.5 Deskripsi Umum Dokumen

GOMWEB adalah suatu produk perangkat lunak yang dapat dimainkan secara bersama-sama dan berinteraksi satu dengan yang lain secara multiplayer ke dalam sistem komputerisasi dengan berbasis web, yang terbagi dalam lima bagian utama, yaitu bagian pertama yang berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, referensi dan deskripsi umum.

Bagian kedua berisi deskripsi arsitektural, sedangkan bagian ketiga berisikan deskripsi antarmuka, yaitu tampilan dari webform-webform yang akan dikembangkan. Untuk bagian keempat berisikan deskripsi perancangan rinci, yaitu tombol-tombol yang digunakan disebuah webform, juga fitur-fitur yang ada. Bagian terakhir, yaitu bagian kelima berisikan deskripsi data, yaitu tabel-tabel yang terdapat dalam GOMWEB.

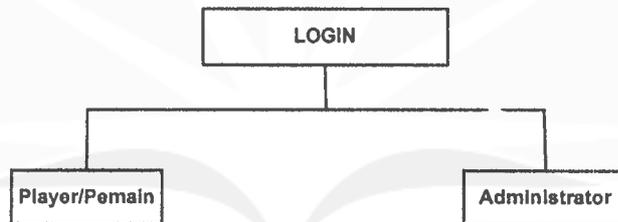
2. Dekomposisi Arsitektural

2.1. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Awal GOMWEB



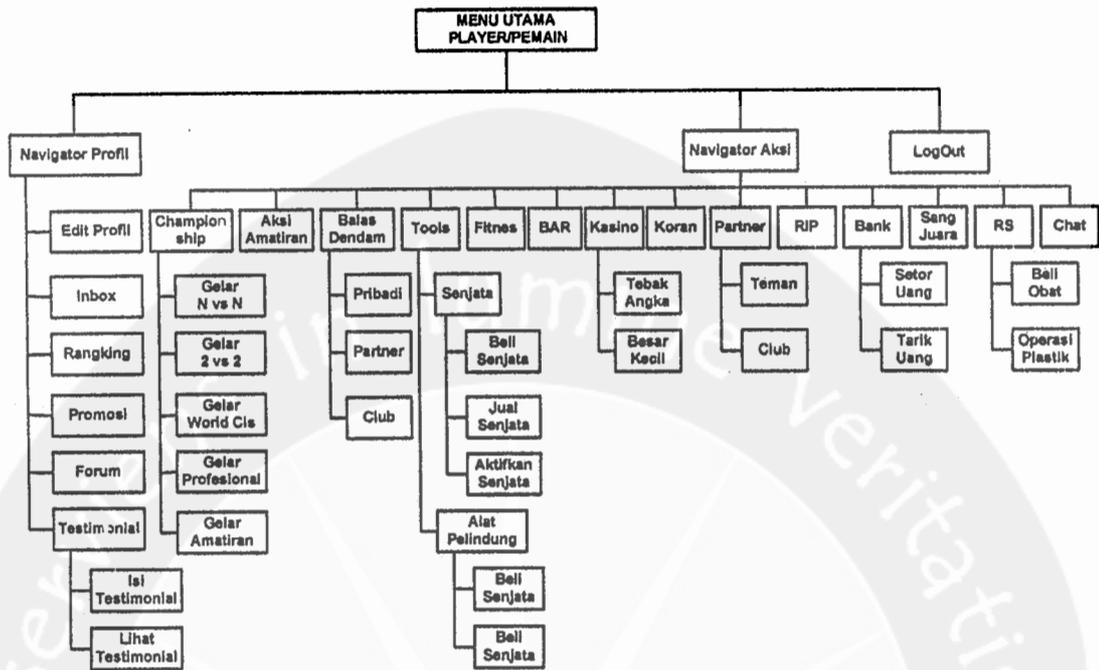
Gambar 1. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Awal GOMWEB

2.2. Deskripsi Arsitektural Login



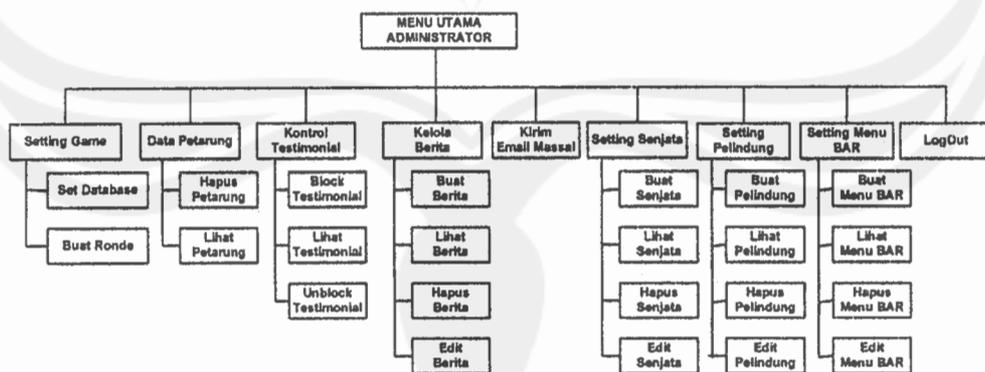
Gambar 2. Deskripsi Arsitektural Login

2.3. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Player/Pemain



Gambar 3. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Pemain/Player

2.4. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Administrator



Gambar 4. Deskripsi Arsitektural Menu Utama Administrator

3. Deskripsi Antarmuka dan Prosedural

3.1 Antarmuka WebForm Halaman Utama Index

Merupakan halaman utama saat perangkat lunak ini ditampilkan di browser. Antarmuka ini menyediakan sejumlah informasi yang berkaitan dengan informasi-informasi game online multiplayer seperti info ronde pertarungan, login user, link-link yang berfungsi untuk menampilkan informasi di halaman web lain.

The diagram illustrates the layout of the main index page web form, organized into four main sections:

- HEADER:** A shaded horizontal bar at the top of the page.
- LOGIN:** A box on the left side containing:
 - Fields for "username", "password", and "code".
 - A "LOGIN" button.
 - Links for "Daftar Baru" and "Lupa password".
- MENU:** A box on the left side containing a list of links:
 - Home
 - Register
 - Peraturan
 - Pemenang game
 - Statistik
 - Berita
 - Gallery
 - Programmer
 - Testimonial
 - Kontak
 - Forum
- INFORMASI RONDE PERTARUNGAN:** A large empty box on the right side, intended for round information.
- SEKILAS TENTANG GAME:** A large empty box on the right side, intended for a quick overview of the game.
- FOOTER:** A shaded horizontal bar at the bottom of the page.

Gambar 5. WebForm Halaman Utama Index

3.2 Antarmuka WebForm Pendaftaran

Merupakan halaman untuk menampilkan form pendaftaran yang digunakan dalam pengisian atribut-atribut yang digunakan dalam melakukan pendaftaran ID account.

HEADER																	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN																
MENU Home Reglster Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	PENDAFTARAN username <input type="text"/> email : <input type="text"/> Avatar : <table border="1"><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr></table> <input type="text" value="Peringatan MAIN"/> Setuju dengan aturan <input type="checkbox"/> Bersedia menerima email <input type="checkbox"/> Code_security <input type="text"/> <input type="button" value="DAFTAR"/>	<input type="checkbox"/>															
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
FOOTER																	

Gambar 6. WebForm Pendaftaran

3.2.1 Deskripsi Load WebForm

Saat halaman ini dipanggil akan menampilkan form isian yaitu username yang diinginkan, email yang valid, avatar sementara yang akan dipakai dan kode security yang akan digunakan dalam melakukan konfirmasi pendaftaran. Pendaftar wajib menyetujui aturan dan peringatan bermain di halaman pendaftaran jika pendaftarannya ingin sukses.

3.2.2 Deskripsi Tombol Daftar

Tombol jika diaktifkan maka berfungsi untuk melakukan pengecekan data terhadap beberapa inputan dari user. Pengecekan dilakukan terhadap karakter data untuk login dan pengecekan terhadap data dalam database player. Jika data yang diterima bernilai valid, maka otomatis akan tercatat ke dalam database player dan sistem akan memberikan konfirmasi ke email pendaftar untuk melanjutkan proses pendaftaran supaya accountnya menjadi aktif.

Secara Prosedural:

On_Load WebForm

Input :

txtusername, txtemail, avatar,
txtkodesecurity

SQL :

```
INSERT player SET
(username,email,avatar,kode_security)
VALUES (txtusername, txtemail, avatar,
txtkodesecurity)
```

Output:

inputan dari player yang mendaftarkan akan dimasukkan ke database jika data dicek benar dan keterangan konfirmasi pendaftaran otomatis masuk ke emailnya yang aktif.

3.3 Antarmuka WebForm Konfirmasi Pendaftaran

Merupakan halaman yang berasal dari keterangan informasi konfirmasi di email. Player harus melakukan pemanggilan halaman konfirmasi sesuai dengan url yang diberitahu lewat email. Pada halaman konfirmasi ini, pemain akan diminta untuk mengaktifkan accountnya dengan memasukkan inputan yang harus diisi oleh pemain berupa password yang akan digunakan dalam memasuki sistem hak akses pemain.

HEADER	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	KONFIRMASI username <input type="text"/> email <input type="text"/> password <input type="text"/> copy password <input type="text"/> Jenis kelamin <input type="radio"/> L <input type="radio"/> P Tgl lahir <input type="text"/> HP <input type="text"/> <input type="button" value="AKTIFKAN"/>
FOOTER	

Gambar 7. WebForm Konfirmasi

3.3.1 Deskripsi Load WebForm

Saat halaman ini dipanggil maka akan tampil form berupa inputan dari pemain yang harus diisi untuk mengaktifkan accountnya berupa password dan data pendukung lainnya.

3.3.2 Deskripsi Tombol Aktif

Tombol jika diaktifkan maka berfungsi untuk melakukan pengecekan data terhadap beberapa inputan dari user. Jika data yang diterima bernilai valid, maka otomatis akan tercatat ke dalam database pemain dan pemain dapat melakukan proses login.

Secara Prosedural:

On_Load WebForm

Input :

Txtusername,txtemail,txtpassword,txttgl_lahir,txtjenis_kelamin,txthp

SQL :

```
INSERT          player          SET
(email,avatar,password,tgl_lahir,jenis_kelamin,no_hp)  VALUES  (txtemail,
avatar,      txtpassword,      txttgl_lahir
txtjenis_kelamin,txthp)
WHERE username=txtusername
```

Output :

Pemain telah melakukan proses pengaktifkan dan dapat melakukan login untuk mendapatkan hak akses pemain.

3.4 Antarmuka WebForm Lupa Password

Merupakan halaman untuk membantu pemain yang passwordnya hilang atau lupa. Data akan dikirim melalui email yang tercatat di database dan password akan dikirim ke email tujuan.

HEADER	
<p>LOGIN</p> <p>username <input type="text"/></p> <p>password <input type="password"/></p> <p>code <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="LOGIN"/></p> <p>Daftar Baru</p> <p>Lupa password</p>	<p>INFORMASI RONDE PERTARUNGAN</p>
<p>MENU</p> <p>Home</p> <p>Register</p> <p>Peraturan</p> <p>Pemenang game</p> <p>Statistik</p> <p>Berita</p> <p>Gallery</p> <p>Programmer</p> <p>Testimonial</p> <p>Kontak</p> <p>Forum</p>	<p>LUPA PASSWORD</p> <p>Email : <input type="text"/> <input type="button" value="KIRIM"/></p>
FOOTER	

Gambar 8. WebForm Lupa Password

3.4.1 Deskripsi Load WebForm

Saat halaman ini dipanggil akan menampilkan informasi data isian berupa email yang harus diinputkan pemain untuk mendapatkan passwordnya.

3.4.2 Deskripsi Tombol Kirim

Tombol jika diaktifkan maka berfungsi untuk melakukan pengecekan data terhadap database tentang data email pemain. Jika data yang diterima bernilai valid, maka otomatis informasi password akan dikirimkan ke alamat email tersebut.

Secara Prosedural:

On_Load WebForm

Input :

Txtemail

SQL :

SELECT email FROM player

WHERE email=txtemail

Output:

Jika email valid maka akan dikirimkan data password ke dalam accountnya.

3.5 Antarmuka WebForm Peraturan/Aturan

Merupakan halaman berisi informasi keterangan tentang aturan-aturan dalam memainkan game online multiplayer. Aturan tersebut telah dibuat oleh administrator.

HEADER	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	PERATURAN <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">LIST ATURAN</div>
FOOTER	

Gambar 9. WebForm Peraturan/Aturan

3.5.1 Deskripsi Load Webform

Saat halaman dipanggil maka akan berisi informasi tentang keterangan peraturan, etika dan aturan main dalam menjalankan sistem GOMWEB ini.

3.6 Antarmuka WebForm Pemenang

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang data pemenang untuk setiap rondonya. Data diambil dari tabel pemenang dan menampilkannya ke halaman Pemenang Game.

The screenshot displays a web form interface for a game winner page. It is structured as follows:

- HEADER**: A shaded horizontal bar at the top.
- LOGIN**: A section on the left containing input fields for 'username', 'password', and 'code', a 'LOGIN' button, and links for 'Daftar Baru' and 'Lupa password'.
- MENU**: A vertical list of links including 'Home', 'Register', 'Peraturan', 'Pemenang game', 'Statistik', 'Berita', 'Gallery', 'Programmer', 'Testimonial', 'Kontak', and 'Forum'.
- INFORMASI RONDE PERTARUNGAN**: A large empty rectangular box on the right side.
- STATISTIK 10 BESAR**: A section on the right containing text for 'Ronde : Petarung', 'Ronde 2 : Petarung 1, Petarung 2, Petarung 3', and 'Ronde 1 : Petarung 1, Petarung 2, Petarung 3'.
- FOOTER**: A shaded horizontal bar at the bottom.

Gambar 10. WebForm Antarmuka Pemenang Game

3.6.1 Deskripsi Load Web

Halaman ini akan menampilkan daftar pemenang untuk setiap ronde yang diambil dari database table pemenang.

Secara Prosedural:

On_Load WebForm

Input : -

SQL :

```
SELECT * FROM pemenang ORDER BY  
id_ronde
```

Output:

Sistem otomatis akan menampilkan data pemenang untuk setiap rondonya.

3.7 Antarmuka WebForm Statistik 10 Besar

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi tentang statistik 10 besar petarung yang mempunyai point tertinggi.

The screenshot shows a web form interface with a header, footer, and two main content areas. The header is labeled 'HEADER'. The footer is labeled 'FOOTER'. The left sidebar contains a 'LOGIN' section with fields for 'username', 'password', and 'code', a 'LOGIN' button, and links for 'Daftar Baru' and 'Lupa password'. Below the login section is a 'MENU' section with links for 'Home', 'Register', 'Peraturan', 'Pemenang game', 'Statistik', 'Berita', 'Gallery', 'Programmer', 'Testimonial', 'Kontak', and 'Forum'. The main content area is divided into two sections: 'INFORMASI RONDE PERTARUNGAN' and 'STATISTIK 10 BESAR'. The 'STATISTIK 10 BESAR' section displays a list of '10 Besar Top Player' with names 'Petarung 1' through 'Petarung 10'.

Gambar 11. WebForm Statistik 10 besar

3.7.1 Deskripsi Load Web

Halaman ini akan menampilkan 10 daftar pemain yang memiliki point tertinggi pada ronde yang sedang dimainkan.

Secara Prosedural:

On_Load WebForm

Input : -

SQL :

```
SELECT * FROM petarung ORDER BY  
kehormatan DESC LIMIT (0,10)
```

Output:

Sistem otomatis akan menampilkan data pemain yang mendapatkan posisi 10 besar .

3.8 Antarmuka WebForm Berita

Merupakan halaman untuk menampilkan berita terbaru seputar sistem GOMWEB yang diinputkan oleh administrator. Administrator berhak untuk menginputkan berita terbaru yang dapat diakses oleh pengguna sehingga pengguna selalu uptodate terhadap berita terbaru.

HEADER	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	BERITA TERBARU Berita 1 Berita 2 Berita N
FOOTER	

Gambar 12. WebForm Berita

3.8.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman berita dipanggil dari hyperlink maka halaman langsung akan menampilkan berita-berita terbaru seputar game pada sistem GOMWEB tersebut. Penampilan data diambil dari tabel berita yang telah diinputkan oleh admin.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input :

SQL :

```
SELECT * FROM berita ORDER BY  
id_berita DESC LIMIT (0,10)
```

Output:

Sistem otomatis akan menampilkan data berita yang diupdate dari tabel berita.

3.9 Antarmuka WebForm Gallery

Halaman ini digunakan untuk menampilkan gambar atau wallpaper yang berhubungan dengan sistem GOMWEB. Pengguna dapat melakukan download atau melihat image dari daftar list image yang telah tersedia.

HEADER									
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN								
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	GALLERY <table border="1"><tr><td>image</td><td>image</td><td>image</td><td>image</td></tr><tr><td>image</td><td>image</td><td>image</td><td>image</td></tr></table>	image							
image	image	image	image						
image	image	image	image						
FOOTER									

Gambar 13. WebForm Gallery

3.9.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman galery dipanggil dari hyperlink maka halaman langsung akan menampilkan berbagai gambar wallpaper yang berhubungan seputar game online ini sehingga pengguna juga dapat mendownload gambar tersebut.

3.10 Antarmuka WebForm Programmer

Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang keterangan programmer yang membuat sistem GOMWEB tersebut beserta daftar orang-orang yang mendukung adanya sistem GOMWEB tersebut.

HEADER	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	PROGRAMMER <input type="text" value="image"/> DATA PROGRAMMER
FOOTER	

Gambar 14. WebForm Programmer

3.10.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman programmer dipanggil dari hyperlink maka halaman langsung akan menampilkan image dan data programmer seputar game pada sistem GOMWEB tersebut sebagai informasi tentang pembuatan sistem GOMWEB.

3.11 Antarmuka WebForm Testimonial

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar testimonial yang telah diinputkan oleh pemain. Data diambil dari tabel testimonial.

HEADER	
LOGIN username <input type="text"/> password <input type="text"/> code <input type="text"/> <input type="button" value="LOGIN"/> Daftar Baru Lupa password	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN
MENU Home Register Peraturan Pemenang game Statistik Berita Gallery Programmer Testimonial Kontak Forum	BERITA TERBARU Testimonial 1 Testimonial 2 Testimonial N
FOOTER	

Gambar 15. WebForm Testimonial

3.11.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman testimonial dipanggil dari hyperlink maka halaman langsung akan menampilkan testimonial dari pemain pada sistem GOMWEB tersebut. Penampilan data diambil dari tabel testimonial yang telah diinputkan oleh pemain.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input :

SQL :

```
SELECT * FROM testimonial ORDER BY  
id_testimonial DESC LIMIT (0,10)
```

Output:

Sistem otomatis akan menampilkan data testimonial yang telah disaring dari tabel testimonial.

3.12 Antarmuka WebForm Kontak

Halaman ini digunakan sebagai sarana komunikasi antar pemain dengan administrator. Pemain dapat bertanya seputar sistem GOMWEB kepada administrator. Pemain harus menginputkan data email dengan benar supaya administrator dapat membalas tanggapan dari kontak tersebut. Setelah pemain melakukan pengiriman inputnya dengan menekan tombol kirim, maka sistem secara otomatis akan melakukan pengiriman data kontak tersebut ke email administrator yang telah diset.

HEADER	
<p>LOGIN</p> <p>username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p>code <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="LOGIN"/></p> <p>Daftar Baru</p> <p>Lupa password</p>	<p>INFORMASI RONDE PERTARUNGAN</p>
<p>MENU</p> <p>Home</p> <p>Regisier</p> <p>Peraturan</p> <p>Pemenang game</p> <p>Statistik</p> <p>Berita</p> <p>Gallery</p> <p>Programmer</p> <p>Testimonial</p> <p>Kontak</p> <p>Forum</p>	<p>KONTAK</p> <p>Nama : <input type="text"/></p> <p>Email : <input type="text"/></p> <p>Komentar : <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="KIRIM"/></p>
FOOTER	

Gambar 16. WebForm Kontak

3.12.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman kontak dipanggil dari hyperlink maka halaman langsung akan menampilkan form isian yang harus diinputkan oleh pemain.

3.12.2 Deskripsi Tombol Kirim

Jika tombol kirim diaktifkan maka pengecekan pun dilakukan terhadap email apakah email valid atau tidak. Jika semua data telah diisi maka secara otomatis sistem GOMWEB akan mengirimkan ke email administrator yang telah diset sebelumnya di script program.

3.13 Antarmuka WebForm Forum

Forum ini digunakan sebagai media komunikasi antar pemain maupun administrator. Dalam forum ini dapat dibahas secara bersama-sama mengenai suatu topik yang sudah ditentukan sesuai dengan kategorinya masing-masing. Forum dalam sistem GOMWEB ini merupakan template dari PHP BB yang terkenal sebagai software pengelolaan forum.

The diagram illustrates the layout of a forum web form. It is enclosed in a rectangular border and divided into three main horizontal sections. The top section is a shaded header area labeled "PHP-BB". Below this is a section labeled "TOPIK" (Topic), which contains four stacked rectangular input fields, each labeled "Isi Forum". The bottom section is a shaded footer area labeled "FOOTER".

Gambar 17. WebForm Forum

3.14 Antarmuka WebForm Login

Halaman ini digunakan untuk memasuki sistem GOMWEB sehingga pemain dapat mengakses aksi selanjutnya sesuai dengan hak aksesnya masing-masing.

The diagram illustrates the layout of the WebForm Login page. It is structured as follows:

- HEADER:** A shaded horizontal bar at the top of the page.
- LOGIN:** A form on the left side containing:
 - Fields for 'username', 'password', and 'code'.
 - A 'LOGIN' button.
 - Links for 'Daftar Baru' and 'Lupa password'.
- MENU:** A vertical list of links on the left side:
 - Home
 - Register
 - Peraturan
 - Pemenang game
 - Statistik
 - Berita
 - Gallery
 - Programmer
 - Testimonial
 - Kontak
 - Forum
- INFORMASI RONDE PERTARUNGAN:** A large empty rectangular area on the right side.
- INFORMASI SEPUTAR GAME:** Another large empty rectangular area on the right side.
- FOOTER:** A shaded horizontal bar at the bottom of the page.

Gambar 18. WebForm Login

3.14.1 Deskripsi Load WebForm

Sebelum memasuki virtual pemain maka terlebih dahulu harus melakukan login. Form untuk login selalu akan dipanggil sehingga akan selalu tampil form isian untuk login untuk semua halaman web yang dibuka. Kode Login akan otomatis melakukan random sebagai validasi data login. Pemain harus mengisi data isian tersebut sesuai dengan kategorinya. Untuk masuk ke virtual pemain maka pemain harus memasukan data login dengan benar.

3.14.2 Deskripsi Tombol LOGIN

Pemain harus melakukan penginputan username, password dan kode security terlebih dahulu sebelum mendapatkan hak akses masuk ke dalam sistem GOMWEB. Jika tombol Login diaktifkan maka data yang diinputkan oleh pemain akan dicek ke dalam database player untuk memastikan bahwa pemain mempunyai akses untuk memasuki sistem GOMWEB. Jika data tidak valid maka sistem akan mengeluarkan peringatan.

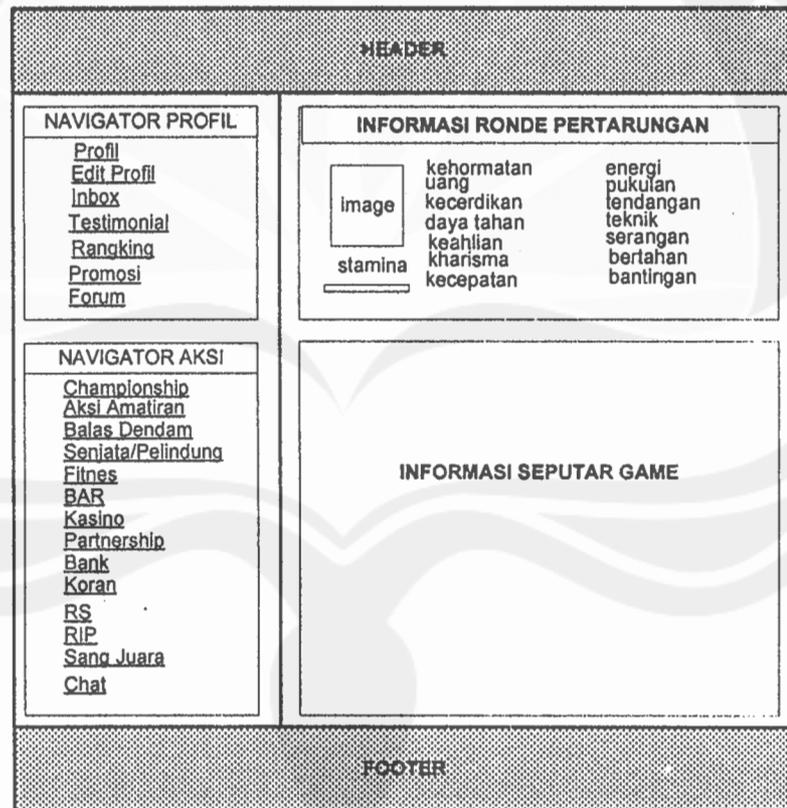
Secara prosedural:

1. Dibutuhkan data username, password dan kode login yang tampil yang harus diinputkan oleh pemain.
2. Sistem akan melakukan pengecekan terhadap data login pemain. Jika ada karakter tidak valid atau kode login tidak sama dengan kode login system maka akan menampilkan error.
3. Jika sistem meberikan sinyal valid maka akan dilanjutkan dengan pengecekan database player pada atribut username dan password, dengan sql :

```
SELECT * FROM player WHERE  
username=txtusername and password  
=txtpassword
```
4. Sistem otomatis akan nengecek data login. Jika valid akan masuk ke hak akses pemain. Jika tidak valid maka akan menampilkan peringatan error.

3.15 Antarmuka WebForm Halaman Utama Pemain

Halaman ini merupakan halaman sistem utama GOMWEB yang berisi navigator profil, navigator aksi dan informasi tentang berjalannya sistem GOMWEB. Setiap perubahan aksi akan selalu mengubah nilai-nilai yang ada dan akan menampilkannya di halaman tersebut. Halaman ini juga menampilkan segala informasi virtual petarung yang dimiliki oleh pemain beserta nilai-nilai yang dimilikinya. Setiap melakukan aksi maka data informasi virtual otomatis akan melakukan proses update nilai dengan nilai yang terbaru.



Gambar 19. WebForm Halaman Utama Pemain

3.15.1 Deskripsi Load WebForm

Setelah login pemain dianggap benar maka pemain akan masuk ke halaman virtual pemain yang berisi tentang segala informasi pertarungnya.

3.16 Antarmuka WebForm Profil

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data profil dari pemain yang bersangkutan. Pemain dapat melihat tampilan data profil. Data profil ini diambil dari tabel player dan ditampilkan berdasarkan id_petarung yang bersangkutan.

The screenshot shows a web form titled "WebForm Profil" with a header and footer. The main content is divided into four sections:

- NAVIGATOR PROFIL:** A list of links including [Profil](#), [Edit Profil](#), [Inbox](#), [Testimonial](#), [Rangking](#), [Promosi](#), and [Forum](#).
- INFORMASI RONDE PERTARUNGAN:** A section for fight round information. It includes an "image" placeholder, "stamina" with a progress bar, and three columns of attributes: "kehormatan", "uang", "kecerdikan", "daya tahan", "keahlian", "kharisma", "kecepatan"; "energi", "pukulan", "tendangan", "teknik", "serangan", "bertahan", "bantingan".
- NAVIGATOR AKSI:** A list of links including [Championship](#), [Aksi Amatiran](#), [Balas Dendam](#), [Senjata/Pelindung](#), [Fitness](#), [BAR](#), [Kasino](#), [Partnership](#), [Bank](#), [Koran](#), [RS](#), [RIP](#), [Sang Juara](#), and [Chat](#).
- PROFIL:** A form for editing profile information. It includes an "image" placeholder, and fields for "username", "email", "password", "jenis kelamin" (radio buttons for L, O, P), "tgl lahir", "noHP", and "tgl join".

Gambar 20. WebForm Profil

3.16.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman profil di klik melalui hyperlink maka halaman langsung menampilkan data-data profil pemain dan virtual petarungnya.

3.17 Antarmuka WebForm Edit Profil

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pengeditan atau pengubahan data profil pemain dengan data yang baru. Data yang dapat diubah diantaranya adalah pengubahan password, pengubahan email dan pengubahan data pendukung lainnya seperti jenis kelamin, tanggal lahir, dan no HP. Pengubahan data ini otomatis akan dikirim ke email pemain yang bersangkutan sebagai konfirmasi atas pengubahan data profil pemain.

HEADER				
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Rangking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <table><tr><td>Image</td><td>kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan</td><td>energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan</td></tr></table> stamina	Image	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan
Image	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan		
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	EDIT PROFIL username <input type="text"/> email <input type="text"/> password <input type="text"/> <input type="button" value="GANTI DATA LOGIN"/> jenis kelamin <input type="radio"/> L <input type="radio"/> P tgl lahir <input type="text"/> noHP <input type="text"/> tgl join <input type="text"/> <input type="button" value="GANTI DATA PELENGKAP"/>			
FOOTER				

Gambar 21. WebForm Edit Profil

3.17.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu edit profile dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan form isian yang berkaitan dengan profil pemain bersangkutan.

3.17.2 Deskripsi Tombol Ganti Data Login

Pemain dapat melakukan perubahan data account seperti email dan password. Perubahan ini dengan melakukan penginputan oleh pemain dengan data yang baru. Ketika klik tombol Ganti Data Login maka secara otomatis data yang diinputkan pemain dilakukan pengecekan. Bila email tidak valid atau isian data dalam keadaan kosong maka akan menampilkan peringatan error. Tetapi jika data dinyatakan valid maka sistem secara otomatis akan melakukan pengiriman data account yang baru ke email pemain sebagai konfirmasi perubahan account.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input :

txtemail dan txtpassword

SQL :

```
UPDATE player SET email=txtemail,  
password=txtpassword WHERE  
username=txtusername
```

Output :

Sistem otomatis akan mengecek data inputan user dan akan mengirimkan perubahan data account sebagai konfirmasi ke email yang bersangkutan.

3.17.3 Deskripsi Tombol Ganti Data Pelengkap

Dalam tabel player yang berfungsi sebagai data pelengkap adalah jenis kelamin, tanggal lahir, noHP. Data pelengkap ini dapat dilakukan pengubahan data yang baru.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input :

Jenis_kelamin, txttgl_lahir dan
txtnoHP

SQL :

```
UPDATE player SET seks=jenis_kelamin,  
tgl_lahir=txttgl_lahir, noHP = txtnoHP  
WHERE id_petarung=kode_petarung.
```

Output :

Sistem akan melakukan pengecekan data dan mengganti data baru ke database.

3.18 Antarmuka WebForm Surat Penting/Inbox

Halaman ini digunakan untuk pengelolaan data inbox yang berisi informasi surat penting yang ditujukan ke pemain yang bersangkutan dari pemain lain. Data surat penting ini juga dapat berisi informasi dari sistem tentang informasi penting yang berhubungan dengan virtual petarungnya seperti informasi tentang adanya pemain yang menginginkan menjadi partnership atas dirinya dan lain-lain.

HEADER		
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Rangking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;">  stamina </div> <div style="text-align: center;"> kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian khariisma kecepatan </div> <div style="text-align: center;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>	
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	INBOX Kirim Surat <input type="text"/> <input type="button" value="CARU"/> Inbox : <input type="checkbox"/> <input type="text"/> <input type="checkbox"/> <input type="text"/> <input type="checkbox"/> <input type="text"/> <input type="checkbox"/> <input type="text"/> <input type="button" value="DELETE"/>	
FOOTER		

Gambar 22. WebForm Inbox / Surat Penting

3.18.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu inbox dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data inbox jika ada dan menampilkan form isian untuk melakukan pengiriman inbox ke pemain lain.

3.18.2 Deskripsi Tombol DELETE

Pemain dapat melakukan penghapusan terhadap data-data inbox yang sudah terbaca supaya data inbox tidak penuh dengan data inbox lama. Untuk melakukan penghapusan, pemain mencentang data-data inbox yang ingin dihapus. Setelah data dicentang, kemudian tekan tombol Delete maka data yang dicentang tersebut otomatis terhapus dari database dan tidak ditampilkan lagi.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input : Check List pada data

Algoritma :

1. Pemain harus memilih dulu data yang akan dihapus dengan mencheck list data.
2. Selanjutnya, jika sistem mendeteksi adanya penekanan tombol delete maka akan melakukan sql penghapusan data :
DELETE FROM inbox WHERE id_inbox=data yang dicentang

Output :

Sistem akan melakukan penghapusan data yang dicentang.

3.19 Antarmuka WebForm Testimonial

Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengisi testimonial dari pemain. Data testimonial diambil dari tabel testimonial. Untuk melakukan pengisian testimonial dibutuhkan inputan dari pemain berupa nama dan isi testimonial yang akan ditulis.

HEADER		
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <input type="text" value="image"/> <input type="text" value="stamina"/> </div> <div style="width: 30%;"> kehomatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </div> <div style="width: 30%;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>	
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	TESTIMONIAL Isi Testimonial : Nama : <input type="text"/> Isi Testimonial : <input type="text"/> <input type="button" value="KIRIM"/> Lihat Testimonial : Testimonial 1 <hr/> Testimonial 2 <hr/> Testimonial	
FOOTER		

Gambar 23. Antarmuka WebForm Testimonial

3.19.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu testimonial dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data testimonial yang ada dan menampilkan form isian untuk melakukan pengisian testimonial.

3.19.2 Deskripsi Tombol KIRIM

Setelah tombol Kirim diaktifkan, maka data input dari pemain berupa nama dan isi testimonial akan dicek oleh sistem. Sistem juga secara otomatis mendeteksi tanggal pengisian testimonial dan akan disimpan di tabel testimonial.

Secara prosedural:

On_Load WebForm

Input : txtnama, txtisi, txttgl

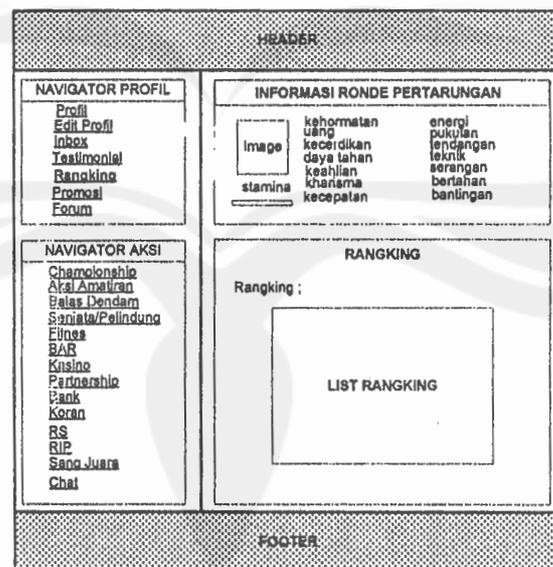
```
SQL : INSERT INTO testimonial(
      nama_testimonial, waktu_testimonial,
      isi_testimonial) VALUE ('txtnama',
      'txttgl','txtisi')
```

Output:

Data testimonial tersimpan di database

3.20 Antarmuka WebForm Rangking

Halaman ini digunakan ini menampilkan peringkat seorang virtual petarung dari seluruh virtual pertarung yang terdaftar. Rangking ini berdasarkan point-point nilai yang ada di virtual petarung seperti kehormatan, uang, teknik, kecerdikan dan lain-lain.



Gambar 24. WebForm Rangking

3.20.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu rangking dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data rangking virtual petarung dari segala aspek dengan membandingkan dengan seluruh pemain lain. Sistem akan menampilkan rangking atau urutan sesuai aspek yang bersangkutan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Input :

```
SQL : SELECT * FROM petarung WHERE  
      (tergantung point yang ditentukan) >=  
      (tergantung point yang ditentukan)
```

Output:

Data rangking dari seluruh virtual petarung

3.21 Antarmuka WebForm Promosi

Halaman ini digunakan untuk mengirim informasi game kepada rekan-rekan pemain melalui email. Tujuannya adalah pemain dapat mengajak rekan-rekannya untuk main bersama-sama di game online multiplayer ini. Oleh sebab itu, dibutuhkan email yang valid supaya dapat dikirim ke email yang dituju untuk menyampaikan informasi.

HEADER					
<p>NAVIGATOR PROFIL</p> <p>Profil Edit Profil Inbox Testimonial Rangking Promosi Forum</p>	<p>INFORMASI RONDE PERTARUNGAN</p> <table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;"> <input type="text"/> image <input type="text"/> stamina </td> <td> kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </td> <td> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </td> </tr> </table>		<input type="text"/> image <input type="text"/> stamina	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan
<input type="text"/> image <input type="text"/> stamina	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan			
<p>NAVIGATOR AKSI</p> <p>Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat</p>	<p>PROMOSI</p> <p>List Email Temen :</p> <p>Email 1 : <input type="text"/></p> <p>Email 2 : <input type="text"/></p> <p>Email 3 : <input type="text"/></p> <p>Email 4 : <input type="text"/></p> <p>Email 5 : <input type="text"/></p> <p>Email ... : <input type="text"/></p> <p>Isi : <input type="text"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="KIRIM"/></p>				
FOOTER					

Gambar 25. WebForm Promosi

3.21.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu promosi dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data isian form yang dibutuhkan untuk melakukan pengiriman email ke orang lain.

3.21.2 Deskripsi Tombol KIRIM

Saat tombol KIRIM diaktifkan maka secara otomatis sistem akan memberikan informasi game melalui email yang diinputkan oleh pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Input : txtemail1, txtemail2,...,txtisiemail

Algoritma :

1. Sistem akan melakukan pengecekan terhadap alamat email yang diinputkan. Jika alamat email salah maka akan memberikan peringatan error.
2. Jika sistem memberikan sinyal sukses maka akan dijalankan fungsi "Send mail" ke email-email yang diinputkan oleh pemain.

Output:

Isi Email pemain akan dikirimkan ke alamat email yang diinputkan pemain.

3.22 Antarmuka WebForm Championship

Halaman ini merupakan halaman web yang penting karena melalui halaman ini, pemain dapat mendaftarkan virtual petarungnya untuk mengikuti kompetisi. Pemain dapat memilih kompetisi dengan gelar yang sesuai dengan virtual petarungnya. Virtual petarung akan memperoleh tambahan point-point tertentu jika memenangkan kompetisi ini. Setiap gelar mempunyai syarat-syarat tertentu sesuai dengan aturan yang ada. Ada 5 gelar yang dipertandingkan yaitu Gelar antar Club, Gelar antar Partner, Gelar World Class, Gelar Profesional, dan Gelar Amatiran.

HEADER	
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <input type="text" value="image"/> stamina </div> <div style="width: 30%;"> kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </div> <div style="width: 30%;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>
NAVIGATOR AKSI Chamolonship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Karaoke Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	Championship <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <input type="text" value="image"/> </div> <div style="width: 65%;"> Penjelasan Championship </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> <input type="text" value="image"/> Kompetisi N vs N <input type="radio"/> <input type="text" value="image"/> Kompetisi 2 vs 2 <input type="radio"/> <input type="text" value="image"/> Kompetisi World Class <input type="radio"/> <input type="text" value="image"/> Kompetisi Profesional Class <input type="radio"/> <input type="text" value="image"/> Kompetisi Amatiran Class <div style="text-align: right;"> <input type="button" value="DAFTAR"/> </div>
FOOTER	

Gambar 26. WebForm Championship

3.22.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu championship dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data isian pilihan untuk melakukan pendaftaran sesuai dengan gelar yang akan direbut.

3.22.2 Deskripsi Tombol DAFTAR

Saat tombol DAFTAR diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan pengecekan terhadap syarat pendaftaran yang telah ditentukan. Jika syarat pendaftaran valid maka sistem akan otomatis mencatat data pendaftaran ke dalam database. Data pendaftaran disesuaikan dengan gelar yang akan direbut. Setiap gelar mempunyai kondisi berbeda-beda.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Input : pilihan gelar

SQL :

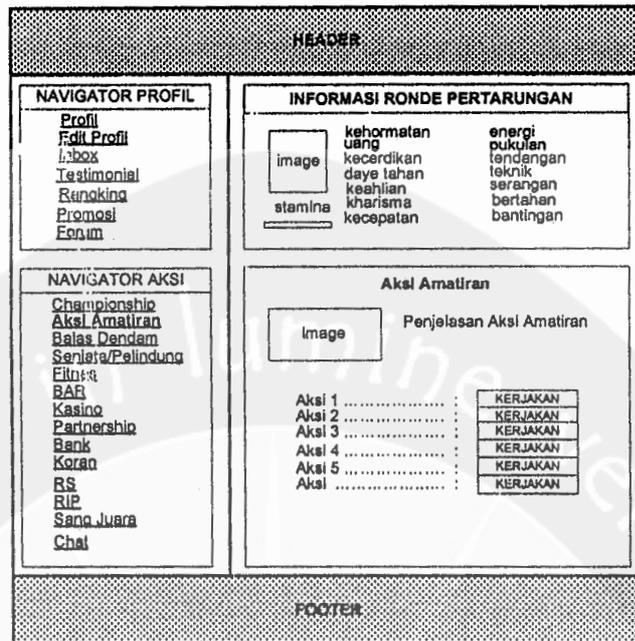
```
INSERT into kompetisi (id_petarung,  
kode_gelar, hari, ronde) VALUE  
(id_petarung, pilihan_gelar, hari,  
ronde)
```

Output:

Pendaftaran pemain akan dicatat sesuai dengan gelar yang diinginkan dan akan dieksekusi oleh server untuk mencari pemenangnya.

3.23 Antarmuka WebForm Aksi Amatiran

Halaman ini merupakan halaman web untuk aksi-aksi yang dapat dilakukan oleh virtual petarung. Setiap aksi mempunyai point-point tersendiri. Semakin besar tingkatan aksinya, semakin besar pula target yang harus dicapai. Setiap virtual petarung yang berhasil menyelesaikan aksi ini maka akan mendapatkan point-point seperti energi, kehormatan dan uang. Tetapi jika tidak berhasil menyelesaikan aksi yang dipilih maka point-point yang dimiliki oleh virtual petarung akan berkurang. Kondisi yang mungkin muncul dari menu aksi ini adalah aksi berhasil, aksi gagal, virtual petarung masuk rumah sakit dan virtual petarung mengalami kematian (tidak dapat melanjutkan game lagi).



Gambar 27. WebForm Aksi Amatiran

3.23.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu aksi amatiran dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data aksi yang dapat dipilih oleh pemain.

3.23.2 Deskripsi Tombol KERJAKAN

Saat tombol KERJAKAN diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan pengecekan terhadap syarat aksi tersebut. Jika syarat aksi valid maka sistem akan otomatis mengeksekusi apakah virtual tersebut berhasil atau tidak.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Sistem akan mengecek apakah syarat melakukan aksi yang dipilih terpenuhi. Jika terpenuhi maka system akan langsung menentukan apakah virtual petarung berhasil melakukan aksi atau tidak. Berhasil atau tidak ditentukan oleh point-point yang dimiliki virtual petarung dengan target yang harus dicapai untuk melakukan aksi tersebut.
2. Jika Aksi berhasil maka akan mendapatkan point-point tambahan. Jika aksi gagal maka akan mengurangi point-point virtual petarung yang ada.
3. Sistem akan menyimpan data virtual petarung sesuai kondisi yang telah ditentukan.

3.24 Antarmuka WebForm Balas Dendam

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan aksi balas dendam antar virtual petarung. Balas dendam ada 3 kategori yaitu balas dendam antar pribadi, balas dendam antar partner dan balas dendam antar club. Sistem akan membandingkan data antar masing-masing virtual petarung sesuai dengan point-point yang dimiliki.

HEADER	
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Image stamina </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> kehematan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecapalan </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amaliran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran BS RIP Sana Juara Chat	Balas Dendam <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Image Penjelasan Balas Dendam </div> Balas Dendam Pribadi : Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/> Balas Dendam secara Partner Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/> Balas Dendam secara Club : Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/>
FOOTER	

Gambar 28. WebForm Balas Dendam

3.24.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu balas dendam dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan pencarian untuk balas dendam terhadap object virtual petarung yang dituju.

3.24.2 Deskripsi Tombol CARI

Saat tombol CARI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan pencarian terhadap virtual petarung yang dicari.

Secara procedural :

On_Load WebForm

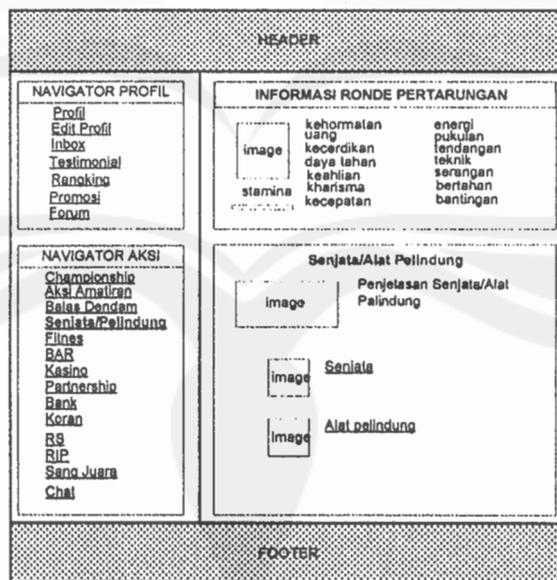
Algoritma :

1. Sistem akan melakukan pencarian sesuai dengan data yang dicari.

2. Jika data ditemukan maka pemain dapat memilih apakah akan melakukan balas dendam atau tidak.
3. Jika melakukan balas dendam maka sistem akan membandingkan point-point dari pihak yang terkait sesuai dengan kondisi yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Sistem menentukan kondisi dari pihak yang terkait dalam balas dendam. Kondisi dapat berupa menang, kalah, masuk rumah sakit atau gugur.

3.25 Antarmuka WebForm Menu Senjata/Alat Pelindung

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pembelian maupun penjualan terhadap senjata maupun alat pelindung yang dimiliki oleh virtual petarung yang bersangkutan.



Gambar 29. WebForm Menu Senjata/Alat Pelindung

3.25.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu senjata/pelindung dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan pilihan apakah ke halaman senjata atau halaman alat pelindung.

3.26 Antarmuka WebForm Jual-Beli-Aktifkan Senjata

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pembelian maupun penjualan terhadap senjata. Masing-masing senjata mempunyai harga dan nilai tersendiri sesuai dengan pilihan senjata. Pemain dapat mengaktifkan salah satu senjata yang telah dibeli.

HEADER			
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN image kehormatan kecerdikan daya tahan keahlian stamina kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan beraturan bantingan	
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	Senjata image Penjelasan Senjata/Alat Pelindung	Senjata yang dimiliki Daftar Senjata [JUAL] [AKTIFKAN]	PASAR SENJATA Daftar Senjata [BELI]
FOOTER			

Gambar 30. WebForm Jual-Beli-Aktif Senjata

3.26.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu senjata dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan daftar senjata yang dapat dibeli maupun daftar senjata yang telah dimiliki.

3.26.2 Deskripsi Tombol JUAL

Saat tombol JUAL diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan penghapusan data senjata yang dijual dari senjata yang dimiliki oleh virtual petarung.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih senjata yang akan dijual.
2. Senjata yang dijual otomatis akan mengubah data petarung yaitu penambahan point uang penjualan.
3. Sistem akan menyimpan data-data petarung setelah melakukan penjualan senjata.

3.26.3 Deskripsi Tombol BELI

Saat tombol BELI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan penambahan data senjata yang dibeli oleh virtual petarung.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih senjata yang akan dibeli.

2. Sistem akan mengecek syarat dalam pembelian senjata tersebut apakah terpenuhi.
3. Jika syarat telah terpenuhi maka sistem otomatis akan memproses pembelian tersebut.
4. Sistem akan menyimpan data-data petarung setelah melakukan pembelian senjata.

3.26.4 Deskripsi Tombol AKTIFKAN SENJATA

Saat tombol AKTIFKAN diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan pengaktifan salah satu senjata yang telah dimiliki.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih senjata yang akan diaktifkan.
2. Sistem akan mengubah status kondisi senjata dan sistem akan menyimpan data-data petarung setelah melakukan pengaktifan senjata.

3.27 Antarmuka WebForm Jual-Beli Alat Pelindung

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pembelian maupun penjualan terhadap alat pelindung. Masing-masing alat pelindung mempunyai harga dan nilai tersendiri sesuai dengan pilihan alat pelindung.

HEADER	
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> image stamina </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> energi pukulan lendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	Alat Pelindung <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> image Penjelasan Senjata/Alat Pelindung </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Pelindung yang dimiliki Daftar Senjata [JUAL] </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> PASAR ALAT PELINDUNG Daftar Senjata [BELI] </div>
FOOTER	

Gambar 31. WebForm Jual-Beli Alat Pelindung

3.27.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu alat pelindung dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan daftar alat pelindung yang dapat dibeli maupun daftar alat pelindung yang telah dimiliki.

3.27.2 Deskripsi Tombol JUAL

Saat tombol JUAL diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan penghapusan data alat pelindung yang dijual dari daftar alat pelindung yang dimiliki oleh virtual petarung.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih alat pelindung yang akan dijual.
2. Alat pelindung yang dijual otomatis akan mengubah data alat pelindung yaitu penambahan point uang penjualan.
3. Sistem akan menyimpan data-data petarung setelah melakukan penjualan alat pelindung.

3.27.3 Deskripsi Tombol BELI

Saat tombol BELI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan penambahan data alat pelindung yang dibeli oleh virtual petarung.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih senjata yang akan dibeli.
2. Sistem akan mengecek syarat dalam pembelian alat pelindung tersebut apakah terpenuhi.
3. Jika syarat telah terpenuhi maka sistem otomatis akan memproses pembelian tersebut.
4. Sistem akan menyimpan data-data petarung setelah melakukan pembelian alat pelindung.

3.28 Antarmuka WebForm Fitnes

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan aksi fitnes virtual petarung. Aksi Fitnes ini berfungsi untuk membagi energi kosong yang didapat sesuai dengan kriteria prioritas latihan. Penambahan nilai prioritas latihan ini dapat berpengaruh terhadap hasil kompetisi yang diikuti oleh virtual petarung. Semakin tinggi point dalam prioritas latihan maka semakin tinggi pula peluang untuk merebut gelar kompetisi.

The screenshot shows a web interface for a virtual fighting fitness system. It is divided into several sections:

- HEADER:** A shaded bar at the top.
- NAVIGATOR PROFIL:** A vertical menu on the left containing: Profil, Edit Profil, Inbox, Testimonial, Ranking, Promosi, Forum.
- INFORMASI RONDE PERTARUNGAN:** A section on the right with an 'Image' placeholder and a list of attributes: kehormatan, energi, uang, pukulan, kecerdikan, daya tahan, keahlian, serangan, stamina, kharisma, ketahanan, bantingan, and kecepatan.
- NAVIGATOR AKSI:** A vertical menu on the left containing: Championship, Aksi Amatiran, Balas Dendam, Senjata/Pelindung, Fitnes, BAR, Kasino, Partnership, Bank, Koran, RS, RUP, Sang Juara, Chal.
- FITNES:** A section on the right with an 'Image' placeholder and the text 'Penjelasan Fitnes'.
- FITNES:** A section on the right with a list of actions: Pukulan, Tendangan, Teknik, Serangan, Bertahan, Bantingan, and a '[LATIHAN]' button.
- FOOTER:** A shaded bar at the bottom.

Gambar 32. WebForm Fitnes

3.28.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu fitnes dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan isian form prioritas latihan untuk memindahkan nilai energi kosong ke masing-masing prioritas latihan.

3.28.2 Deskripsi Tombol LATIHAN

Saat tombol LATIHAN diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan pemindahan nilai energi yang diinputkan oleh pemain.

Secara procedural :

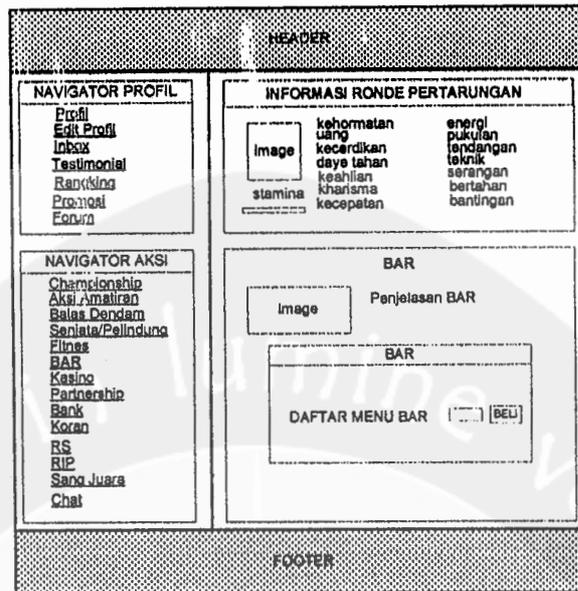
On_Load WebForm

Algoritma :

1. Sistem akan mengecek apakah kondisi virtual petarung layak untuk mengikuti fitnes.
2. Jika layak maka proses pemindahan energi dapat dilakukan ke prioritas latihan sesuai dengan inputan pemain.
3. Jika nilai semua prioritas latihan melebihi energi maka sistem akan memberikan peringatan error.
4. Jika sistem memberikan sinyal berhasil maka sistem otomatis akan melakukan penyimpanan data petarung yang baru.

3.29 Antarmuka WebForm BAR

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pembelian menu bar. Pembelian pada menu bar ini dapat meningkatkan stamina virtual petarung sesuai dengan nilai yang ada dalam menu yang dibeli. Masing-masing menu mempunyai dampak efek tersendiri yang berpengaruh terhadap besar kecilnya peningkatan stamina virtual petarung.



Gambar 33. WebForm BAR

3.29.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu BAR dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan daftar menu BAR dan harganya. Pemain dapat melakukan pembelian terhadap menu BAR dengan jumlah tertentu. Setiap pembelian akan menyebabkan efek terhadap pembelian menu BAR selanjutnya. Semakin sering dalam melakukan pembelian maka semakin menurun dalam peningkatan stamina virtual petarung.

3.29.2 Deskripsi Tombol BELI

Saat tombol BELI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pembelian menu bar yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan jumlah pembelian pada salah satu menu BAR
2. Sistem akan mengecek apakah kondisi virtual petarung layak untuk melakukan pembelian BAR.
3. Jika layak maka sistem akan menghitung berapa peningkatan yang terjadi dari pembelian tersebut.
4. Sistem akan menentukan kondisi dari pembelian menu BAR tersebut dan sistem akan menyimpan data hasil pembelian tersebut ke database.

3.30 Antarmuka WebForm Kasino

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan permainan kasino yang dilakukan oleh pemain. Ada 2 jenis permainan kasino yaitu tebak 5 angka dan tebak besar kecil. Sistem menentukan kondisi permainan secara random dan akan dicocokkan dengan inputan pemain. Jika pemain menang maka akan mendapatkan point-point tertentu. Jika kalah maka akan mengurangi point-point tertentu juga.

HEADER	
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Rangking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> image stamina </div> <div> kekhormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian khairisma kecepatan </div> <div> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	KASINO <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> image </div> <div> Penjelasan KASINO </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> TEBAK ANGKA <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="margin-left: 10px;" type="button" value="MAIN"/> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> BESAR-KECIL <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <input type="radio"/> Besar <input type="radio"/> Kecil <input style="margin-left: 10px;" type="button" value="MAIN"/> </div> </div>
FOOTER	

Gambar 34. WebForm Kasino

3.30.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Kasino dipanggil maka akan otomatis menampilkan permainan kasino. Pemain dapat memilih apakah mau memainkan tebak angka atau tebak besar kecil.

3.30.2 Deskripsi Tombol MAINKAN

Saat tombol MAINKAN diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penentuan kondisi permainan kasino.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain memilih salah satu jenis permainan, dan menebak kondisi yang akan terjadi.
2. Sistem akan menentukan kondisi yang terjadi sesuai random dan akan mencocokkan dengan inputan pemain.
3. Jika inputan pemain sama dengan kondisi sistem maka point-point tertentu yang dimiliki virtual petarungnya akan bertambah.
4. Sistem akan menyimpan data update virtual petarung terakhir.

3.31 Antarmuka WebForm Partnership

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan aksi partnership/hubungan dengan virtual petarung lain. Ada 2 jenis partnership yaitu partnership dengan 1 virtual petarung lain dan partnership secara komunitas bergabung melalui club.

3.31.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Partnership dipanggil maka halaman web otomatis menampilkan proses partnership. Pemain dapat memilih virtual petarung lain yang belum mempunyai partner dan dapat membentuk club maupun dapat bergabung dengan club yang telah terbentuk.

HEADER				
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <table border="1"> <tr> <td>image</td> <td>kehormatan uang kecerdikan daya lahan keahlian kharisma kecepatan</td> <td>energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan</td> </tr> </table>	image	kehormatan uang kecerdikan daya lahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan
image	kehormatan uang kecerdikan daya lahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan		
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitness BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sana Juara Chat	PARTNERSHIP <table border="1"> <tr> <td>image</td> <td>Penjelasan Partnership</td> </tr> </table> Partnership : Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/> Join ke Club : Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="JOIN"/> Buat Club : Name : <input type="text"/> <input type="button" value="BUAT"/> Gambar <input type="text"/> <input type="button" value="BUAT"/>	image	Penjelasan Partnership	
image	Penjelasan Partnership			
FOOTER				

Gambar 35. WebForm Partnership

3.31.2 Deskripsi Tombol CARI

Saat tombol CARI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pencarian terhadap virtual petarung sesuai dengan inputan pencarian dari pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan data pencarian virtual petarung yang belum memiliki partner.
2. Jika calon partner yang dicari ditemukan maka pemain dapat meminta bergabung dengan partner tersebut.

3. Selama belum mendapat persetujuan oleh calon partner maka proses partner belum akan dilaksanakan.

4. Jika calon partner menyetujui maka proses partner akan dilaksanakan dan sistem akan menyimpan hasil partner tersebut ke database.

3.31.3 Deskripsi Tombol CARI CLUB

Saat tombol CARI CLUB diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pencarian terhadap club sesuai dengan inputan pencarian dari pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan data pencarian club.
2. Jika calon club yang dicari ditemukan maka pemain dapat meminta bergabung dengan club tersebut.
3. Selama belum mendapat persetujuan oleh pemimpin club maka proses gabung komunitas belum akan dilaksanakan.
4. Jika pemimpin club menyetujui maka proses partner dengan club akan dilaksanakan dan sistem akan menyimpan hasil partner club tersebut ke database.

3.31.4 Deskripsi Tombol BUAT CLUB

Saat tombol BUAT CLUB diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pembuatan club baru.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan data-data pembuatan club baru.
2. Jika syarat pembuatan club baru dan data input valid maka proses pembuatan club dapat sukses.
3. Jika syarat pembuatan club tidak terpenuhi maka akan menampilkan peringatan error.

3.32 Antarmuka WebForm Bank

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan aksi investasi di bank yang dilakukan oleh pemain. Pemain dapat melakukan penyetoran dan penarikan uang di bank. Setiap hari virtual akan mendapatkan 2% dari total setoran yang diinvestkan.

3.32.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Bank dipanggil maka halaman web otomatis menampilkan proses penarikan dan penyetoran uang virtual petarung. Pemain bebas menyetorkan uangnya di virtual bank selama point uang pada virtual petarungnya tersedia.

HEADER		
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimoni Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  stamina </div> <div style="width: 30%;"> kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </div> <div style="width: 30%;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan banjangan </div> </div>	
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amaran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fines BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chal	BANK <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  </div> <div style="width: 65%;"> Penjelasan BANK Setor Uang <input type="text"/> <input type="button" value="SETOR"/> Tarik Uang <input type="text"/> <input type="button" value="TARIK"/> </div> </div>	
FOOTER		

Gambar 36. WebForm Bank

3.32.2 Deskripsi Tombol SETOR

Saat tombol SETOR diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penyimpanan uang yang diinvestkan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan jumlah uang yang akan diinvestkan.
2. Jika syarat penyeteran uang terpenuhi maka sistem akan menyimpan data penyeteran tersebut ke database.
3. Jika tidak terpenuhi maka sistem akan menampilkan peringatan error.

3.32.3 Deskripsi Tombol TARIK

Saat tombol TARIK diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penarikan uang yang diinvestkan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

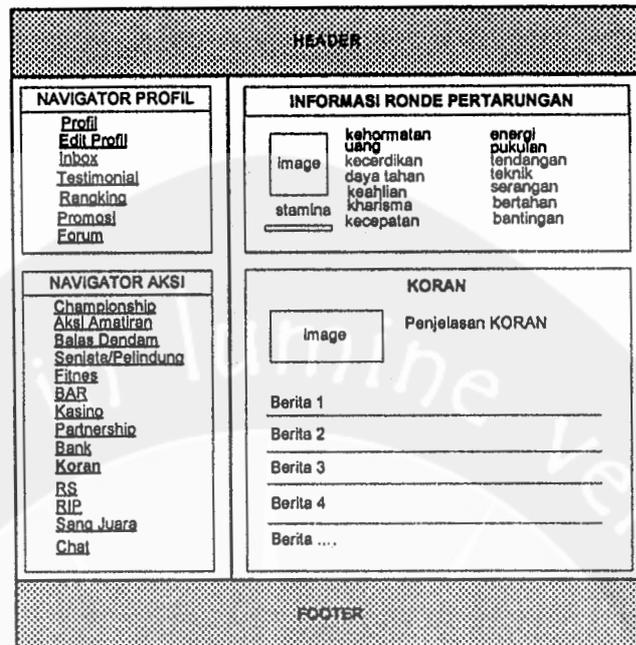
1. Pemain menginputkan jumlah uang yang akan ditarik dari bank.
2. Jika syarat penarikan uang terpenuhi maka sistem akan menyimpan data penarikan tersebut ke database.
3. Jika tidak terpenuhi maka sistem akan menampilkan peringatan error.

3.33 Antarmuka WebForm Koran

Halaman ini merupakan halaman web untuk melihat informasi yang ada di virtual koran. Segala informasi penting yang dialami virtual petarung lain akan ditampilkan dari database Koran.

3.33.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Koran ini dipanggil maka akan otomatis menampilkan data informasi penting yang berhubungan dengan aksi-aksi para virtual petarung.



Gambar 37. WebForm Koran

3.34 Antarmuka WebForm Rumah Sakit

Halaman ini merupakan halaman web untuk pengelolaan fasilitas yang ada di rumah sakit. Pemain dapat membeli obat untuk meningkatkan point-point tertentu dan juga pemain dapat melakukan operasi plastik untuk mengganti avatar image virtual petarungnya.

3.34.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu RS ini dipanggil akan otomatis menampilkan daftar obat yang dapat dibeli dan akses operasi plastic untuk virtual petarungnya.

HEADER		
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Ranking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  stamina </div> <div style="width: 30%;"> kehormatan uang kecardikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan </div> <div style="width: 30%;"> energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan </div> </div>	
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fitnes BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	RUMAH SAKIT <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  </div> <div style="width: 65%;"> Penjelasan RUMAH SAKIT </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">Obat yang bisa dibeli</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Daftar Obat <input type="button" value="BELI"/> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  Operasi Plastik </div>	
FOOTER		

Gambar 38. WebForm Rumah Sakit

3.34.2 Deskripsi Tombol BELI

Saat tombol BELI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pembelian obat untuk meningkatkan point-point tertentu yang ada pada virtual petarungnya.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain melakukan penginputan pilihan salah satu obat yang akan dibeli.
2. Jika syarat pembelian obat terpenuhi maka sistem akan menyimpan hasil keluaran dari pengaruh nilai obat tersebut.

3. Jika tidak terpenuhi maka sistem akan menampilkan peringatan error.

Gambar 39. WebForm Operasi Plastik

3.34.3 Deskripsi Tombol OPERASI PLASTIK

Saat tombol OPERASI PLASTIK diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses operasi plastik yang dilakukan oleh virtual petarung yang bersangkutan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

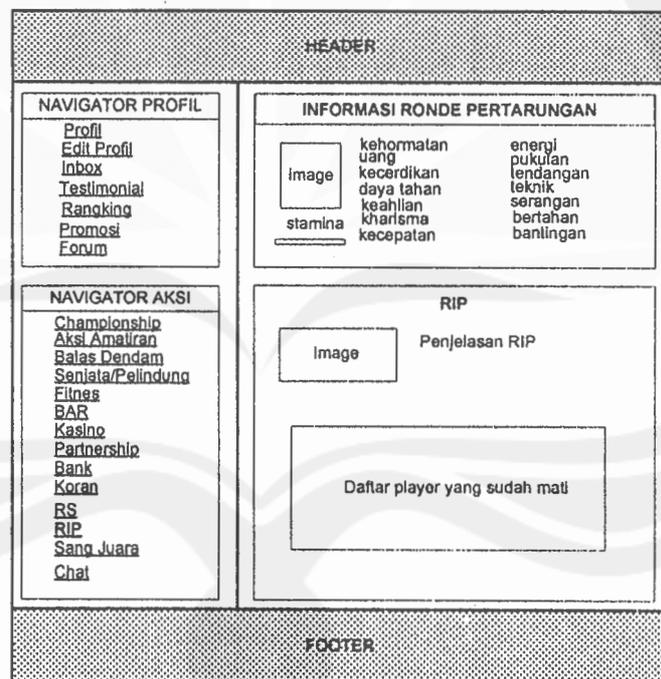
Algoritma :

1. Pemain menginputkan image avatar yang akan dipilih.

2. Jika syarat operasi plastik terpenuhi maka sistem akan menyimpan hasil keluaran dari hasil operasi plastik tersebut.
3. Jika tidak terpenuhi maka sistem akan menampilkan peringatan error.

3.35 Antarmuka WebForm RIP

Halaman ini merupakan halaman web untuk menampilkan data virtual petarung yang telah gugur di ronde yang aktif. Virtual petarung yang berstatus RIP ini tidak dapat melanjutkan pertandingan sampai akhir ronde.



Gambar 40. WebForm RIP

3.36 Antarmuka WebForm Sang Juara

Halaman ini merupakan halaman web untuk menampilkan data para juara yang telah memenangkan kompetisi sesuai dengan pilihan gelar yang dipilih.

HEADER				
NAVIGATOR PROFIL Profil Edit Profil Inbox Testimonial Rangking Promosi Forum	INFORMASI RONDE PERTARUNGAN <table><tr><td>image</td><td>kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan</td><td>energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan</td></tr></table>	image	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan
image	kehormatan uang kecerdikan daya tahan keahlian kharisma kecepatan	energi pukulan tendangan teknik serangan bertahan bantingan		
NAVIGATOR AKSI Championship Aksi Amatiran Balas Dendam Senjata/Pelindung Fines BAR Kasino Partnership Bank Koran RS RIP Sang Juara Chat	SANG JUARA <table><tr><td>image</td><td>Penjelasan Juara Kompetisi</td></tr></table> <hr/> <p>Juara Gelar N vs N</p> <hr/> <p>Juara Gelar 2 vs 2</p> <hr/> <p>Juara Gelar World Class</p> <hr/> <p>Juara Gelar Proff Class</p> <hr/> <p>Juara Gelar Amatiran Class</p>	image	Penjelasan Juara Kompetisi	
image	Penjelasan Juara Kompetisi			
FOOTER				

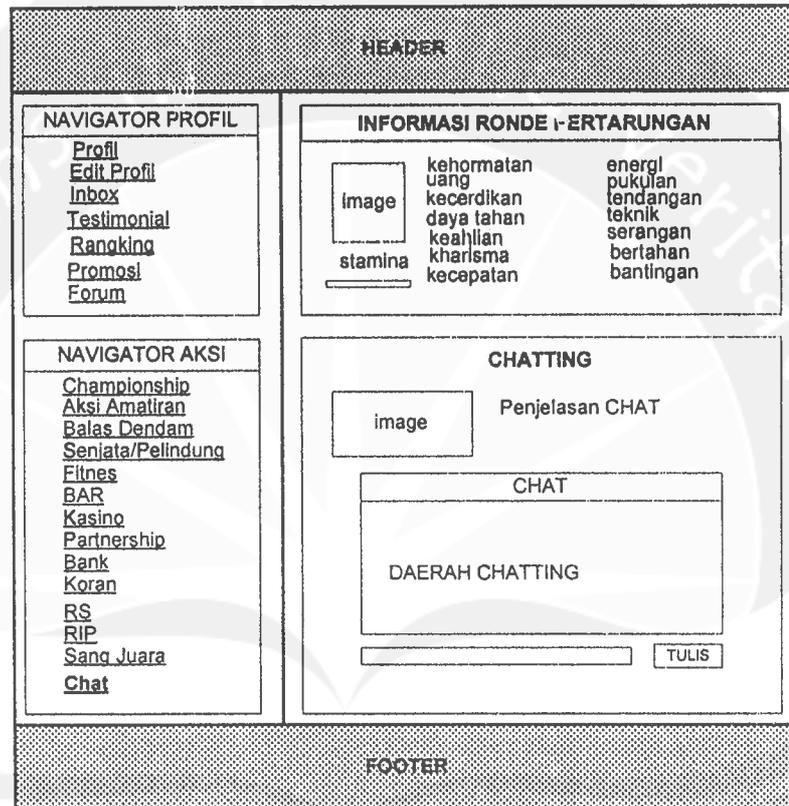
Gambar 41. WebForm Sang Juara

3.36.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Sang Juara ini dipanggil maka otomatis halaman web akan menampilkan data para juara yang telah memenangkan kompetisi.

3.37 Antarmuka WebForm Chatting

Halaman ini merupakan halaman web untuk mengisi dan menampilkan hasil chatting dengan pemain lain. Melalui chatting ini dapat berinteraksi antar pemain.



Gambar 42. WebForm Chatting

3.37.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web untuk menu Chat ini dipanggil maka otomatis akan menampilkan data hasil chatting pemain lain. Pemain dapat bersama-sama berinteraksi satu dengan yang lain.

3.37.2 Deskripsi Tombol TULIS

Saat tombol TULIS diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penambahan pada data chatting.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Pemain menginputkan text pada isian data chatting.
2. Sistem melakukan penampilan dan penyimpanan data chatting tersebut.

3.38 Antarmuka WebForm Login Administrator

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pemasukan data login administrator agar admin dapat mengakses hak aksesnya ke sistem. Administrator harus menginputkan username, password dan kode security untuk masuk ke halaman area administrator.

The diagram illustrates the layout of the Administrator Login WebForm. It consists of a central rectangular area containing a 'LOGIN' form. The form has three input fields labeled 'username', 'password', and 'code', each followed by a text box. Below these fields is a button labeled 'LOGIN'. The entire form is enclosed in a border. Above the form is a shaded rectangular area labeled 'HEADER', and below it is another shaded rectangular area labeled 'FOOTER'.

Gambar 43. WebForm Login Administrator

3.38.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan alamat url tertentu terdeteksi maka akan muncul webform login yang meminta masukan dari administrator berupa username, password dan kode_security.

3.38.2 Deskripsi Tombol LOGIN

Saat tombol LOGIN diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pengecekan inputan administrator.

Secara procedural :

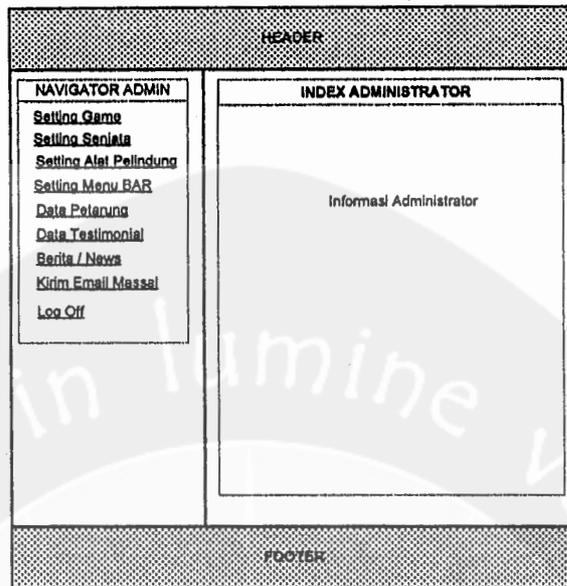
On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan username, password dan kode_security.
2. Sistem melakukan pengecekan sesuai dengan inputan administrator.
3. Jika sistem dan inputan administrator cocok maka sistem akan mengijinkan hak akses administrator untuk memasuki halaman web area administrator.

3.39 Antarmuka WebForm Halaman Utama Index Admin

Halaman ini merupakan halaman awal pada saat setelah login. Pada halaman ini berisi navigator menu administrator yang diijinkan.



Gambar 44. WebForm Halaman Utama Index Admin

3.39.1 Deskripsi Load WebForm

Setelah administrator melakukan login dan dinyatakan sukses oleh sistem maka akan dilanjutkan dengan pemanggilan halaman web utama administrator.

3.40 Antarmuka WebForm Pengaturan Game

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan yang berpengaruh terhadap permainan. Administrator dapat mengsetting ulang database untuk memulai permainan dengan ronde yang baru. Selain itu, administrator dapat melakukan penghapusan dan penambahan ronde.

HEADER													
<p>NAVIGATOR ADMIN</p> <p>Setting Game Setting Senjata Setting Alat Pelindung Setting Menu BAR Data Petarung Data Testimonial Berita / News Kirim Email Massal Log Off</p>	<p>SETTING GAME AWAL RONDE</p> <p>Informasi Administrator</p> <p><input type="button" value="SETTING DATABASE"/></p> <hr/> <p>TAMBAH RONDE BARU</p> <p>Ronde Baru <input type="text"/></p> <p>Tanggal Mulai <input type="text"/></p> <p>Tanggal Akhir <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="TAMBAH RONDE"/></p> <hr/> <p>PENGATURAN RONDE</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												
FOOTER													

Gambar 45. WebForm Pengaturan Game

3.40.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting game dipanggil maka akan menampilkan web form pengelolaan permainan yang dapat diatur oleh administrator.

3.40.2 Deskripsi Tombol SETTING DATABASE

Saat tombol SETING DATABASE diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses perubahan database untuk memulai permainan baru. Setting database ini otomatis akan mensetting

tabel-tabel tertentu di database menjadi seperti awal permainan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menekan tombol "SETTING DATABASE".
2. Sistem otomatis melakukan perubahan database kembali ke awal permainan.

3.40.3 Deskripsi Tombol TAMBAH RONDE

Saat tombol TAMBAH RONDE diaktifkan maka secara otomatis sistem akan meminta inputan administrator berupa id_ronde, tanggal awal ronde dan tanggal akhir ronde.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan id_ronde, tanggal awal ronde, tanggal akhir ronde.
2. Selanjutnya administrator menekan tombol "TAMBAH RONDE".
3. Sistem akan melakukan pengecekan dan penambahan ronde baru ke database.

3.40.4 Deskripsi Tombol AKTIFKAN

Saat tombol AKTIFKAN ditekan maka secara otomatis sistem akan mengaktifkan ronde tersebut sehingga permainan akan berlangsung sesuai dengan ronde yang diaktifkan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator mengaktifkan salah satu ronde yang valid.
2. Sistem akan menjalankan permainan sesuai dengan waktu ronde tersebut.

3.41 Antarmuka WebForm Pengaturan Senjata

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan terhadap senjata-senjata yang akan digunakan oleh virtual petarung pada saat permainan.

The screenshot shows a web application interface for weapon management. It features a sidebar menu on the left and a main content area with two primary sections: 'TAMBAH SENJATA BARU' and 'PENGATURAN SENJATA'. The 'TAMBAH SENJATA BARU' section includes input fields for 'Kode Senjata', 'Nama Senjata', 'Harga Senjata', 'Nilai Senjata', and 'Gambar Senjata', along with a 'TAMBAH SENJATA' button. The 'PENGATURAN SENJATA' section contains a table with columns for weapon details and buttons for 'EDIT' and 'HAPUS'. The interface is framed by a 'HEADER' at the top and a 'FOOTER' at the bottom.

Gambar 46. WebForm Pengaturan Senjata

3.41.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting senjata dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan senjata. Daftar senjata yang sudah ada akan ditampilkan pada list daftar senjata. Administrator dapat melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan senjata.

3.41.2 Deskripsi Tombol TAMBAH SENJATA

Saat tombol TAMBAH SENJATA diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penambahan senjata ke database. Sebelumnya data inputan senjata dari administrator akan diperiksa oleh sistem terlebih dahulu. Jika data valid maka data yang baru akan ditampilkan pada list daftar senjata.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan kode senjata, nama senjata, gambar senjata, nilai senjata dan harga senjata.
2. Administrator menekan tombol TAMBAH SENJATA.
3. Sistem otomatis melakukan penambahan data senjata baru ke dalam database.

3.41.3 Deskripsi Tombol EDIT SENJATA

Saat tombol EDIT SENJATA diaktifkan maka secara otomatis sistem akan meminta inputan administrator berupa data yang akan diedit.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang akan diedit dan menekan tombol "EDIT".
2. Administrator memasukkan data yang akan diedit kemudian menekan tombol OK.
3. Sistem akan melakukan pengecekan dan pengeditan data senjata ke database.

3.41.4 Deskripsi Tombol HAPUS SENJATA

Saat tombol HAPUS SENJATA ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data senjata yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data senjata yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data senjata yang dipilih tersebut.

3.42 Antarmuka WebForm Pengaturan Pelindung

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan terhadap alat pelindung yang akan digunakan oleh virtual petarung pada saat permainan.

The screenshot shows a web interface for managing shields. It features a header, a left sidebar with a 'NAVIGATOR ADMIN' menu, and a main content area with two sections: 'TAMBAH ALAT PELINDUNG' and 'PENGATURAN PELINDUNG'. The 'TAMBAH ALAT PELINDUNG' section contains input fields for 'Kode Pelindung', 'Nama Pelindung', 'Harga Pelindung', 'Nilai Pelindung', and 'Gambar Pelindung', along with a 'TAMBAH PELINDUNG' button. The 'PENGATURAN PELINDUNG' section contains a table with 5 columns and 5 rows, and 'EDIT' and 'HAPUS' buttons below it. The footer is also visible.

Gambar 47. WebForm Pengaturan Pelindung

3.42.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting pelindung dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan pelindung. Daftar senjata yang sudah ada akan ditampilkan pada list daftar pelindung. Administrator dapat melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan pelindung.

3.42.2 Deskripsi Tombol TAMBAH PELINDUNG

Saat tombol TAMBAH PELINDUNG diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penambahan pelindung ke database. Sebelumnya data inputan pelindung dari administrator akan diperiksa oleh sistem terlebih dahulu. Jika data valid maka data yang baru akan ditampilkan pada list daftar pelindung.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan kode pelindung, nama pelindung, gambar pelindung, nilai pelindung dan harga pelindung.
2. Administrator menekan tombol TAMBAH PELINDUNG.
3. Sistem otomatis melakukan penambahan data pelindung baru ke dalam database.

3.42.3 Deskripsi Tombol EDIT PELINDUNG

Saat tombol EDIT PELINDUNG diaktifkan maka secara otomatis sistem akan meminta inputan administrator berupa data yang akan diedit.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang akan diedit dan menekan tombol "EDIT".
2. Administrator memasukkan data yang akan diedit kemudian menekan tombol OK.

3. Sistem akan melakukan pengecekan dan pengeditan data pelindung ke database.

3.42.4 Deskripsi Tombol HAPUS PELINDUNG

Saat tombol HAPUS PELINDUNG ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data pelindung yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data pelindung yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data pelindung yang dipilih tersebut.

3.43 Antarmuka WebForm Pengaturan Menu BAR

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan terhadap menu BAR yang akan digunakan oleh virtual petarung pada saat permainan.

inputan menu dari administrator akan diperiksa oleh sistem terlebih dahulu. Jika data valid maka data yang baru akan ditampilkan pada list daftar menu BAR.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan kode bar, nama menu, gambar menu, nilai menu dan harga menu.
2. Administrator menekan tombol TAMBAH MENU.
3. Sistem otomatis melakukan penambahan data menu BAR baru ke dalam database.

3.43.3 Deskripsi Tombol EDIT MENU BAR

Saat tombol EDIT MENU BAR diaktifkan maka secara otomatis sistem akan meminta inputan administrator berupa data yang akan diedit.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang akan diedit dan menekan tombol "EDIT".
2. Administrator memasukkan data yang akan diedit kemudian menekan tombol OK.
3. Sistem akan melakukan pengecekan dan pengeditan data menu bar ke database.

3.43.4 Deskripsi Tombol HAPUS MENU

Saat tombol HAPUS MENU ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data pelindung yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data pelindung yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data menu yang dipilih tersebut.

3.44 Antarmuka WebForm Pengaturan Data Pemain

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan data pemain yang terdaftar pada saat melakukan pendaftaran.

HEADER																										
NAVIGATOR ADMIN Setting Game Setting Senjata Setting Alat Pelindung Setting Menu BAR Data Petarung Data Testimonial Berita / News Kirim Email Massal Log Off	PENCARIAN PEMAIN Cari data pemain : <input type="radio"/> Nama Petarung <input type="radio"/> Email <input type="radio"/> Username _____ CARI																									
	PENGATURAN PEMAIN <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> DETAIL HAPUS																									
FOOTER																										

Gambar 49. WebForm Pengaturan Data Pemain

3.44.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting data pemain dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan data pemain. Daftar data pemain yang sudah ada akan ditampilkan pada list daftar pemain. Administrator dapat melakukan penampilan data lengkap dan penghapusan data pemain.

3.44.2 Deskripsi Tombol CARI

Saat tombol CARI diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pencarian sesuai kategori yang dipilih administrator. Data pencarian dapat berdasarkan username, email dan nama petarung. Sebelumnya data inputan pencarian dari administrator akan diperiksa oleh sistem terlebih dahulu. Jika data valid maka data yang dicari akan ditampilkan pada list daftar data pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih kategori pencarian.
2. Administrator menginputkan data yang dicari dan selanjutnya menekan tombol CARI.
3. Sistem otomatis melakukan pencarian data sesuai dengan inputan admin dan akan menampilkan jika data ditemukan.

3.44.3 Deskripsi Tombol DETAIL

Saat tombol DETAIL diaktifkan maka secara otomatis sistem akan menampilkan data pemain secara detail.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang akan ditampilkan dan menekan tombol "DETAIL".
2. Sistem akan otomatis menampilkan data pemain yang dipilih tersebut dengan lengkap.

3.44.4 Deskripsi Tombol HAPUS

Saat tombol HAPUS ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data pemain yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data pemain yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data pemain yang dipilih tersebut.

3.45 Antarmuka WebForm Pengaturan Data Testimonial

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan data testimonial yang telah diinputkan oleh pemain.

The screenshot shows a web interface with the following components:

- HEADER:** A shaded bar at the top.
- NAVIGATOR ADMIN:** A sidebar menu on the left containing:
 - Setting Game
 - Setting Senjata
 - Setting Alat Pelindung
 - Setting Menu BAR
 - Data Petarung
 - Data Testimonial** (highlighted)
 - Berita / News
 - Kirim Email Massal
 - Log Off
- PENGATURAN TESTIMONIAL:** The main content area containing:
 - A table with 10 columns and 10 rows.
 - Three buttons below the table: TAMPIL, BLOCK, and HAPUS.
- FOOTER:** A shaded bar at the bottom.

Gambar 50. WebForm Pengaturan Data Testimonial

3.45.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting data testimonial dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan data testimonial. Daftar data testimonial yang sudah ada akan ditampilkan pada list daftar testimonial.

3.45.2 Deskripsi Tombol TAMPIL

Saat tombol TAMPIL diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses perubahan status data untuk ditampilkan.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang dipilih dengan melakukan check list dan selanjutnya menekan tombol TAMPIL.
2. Sistem otomatis melakukan pengubahan data testimonial untuk tidak ditampilkan di halaman pemain.

3.45.3 Deskripsi Tombol BLOCK

Saat tombol BLOCK diaktifkan maka secara otomatis sistem akan menonaktifkan penampilan data testimonial di halaman pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data yang akan dinonaktifkan dan menekan tombol "BLOCK".
2. Sistem akan otomatis mengubah status data menjadi tidak ditampilkan di halaman pemain.

3.45.4 Deskripsi Tombol HAPUS

Saat tombol HAPUS ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data testimonial yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data testimonial yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data testimonial yang dipilih tersebut.

3.46 Antarmuka WebForm Pengaturan Data Berita

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengelolaan data berita yang diinputkan oleh administrator.

The screenshot shows a web application interface for managing news data. It features a header, a footer, and a main content area. On the left side, there is a 'NAVIGATOR ADMIN' menu with the following items: Setting Game, Setting Senjata, Setting Alat Pelindung, Setting Menu BAR, Data Petarung, Data Testimonial, Berita / News, Kirim Email Massal, and Log Off. The main content area is divided into two sections: 'TAMBAH BERITA BARU' and 'DAFTAR BERITA'. The 'TAMBAH BERITA BARU' section contains input fields for 'Judul Berita', 'Tanggal Berita', and 'Isi Berita', along with a 'TAMBAH BERITA' button. The 'DAFTAR BERITA' section contains a table with columns for data and a 'HAPUS' button below it.

Gambar 51. WebForm Pengaturan Data Berita

3.46.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link setting data berita dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan data berita. Daftar data berita yang sudah ada akan ditampilkan pada list daftar berita.

3.46.2 Deskripsi Tombol TAMBAH

Saat tombol TAMBAH diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penambahan data berita yang diinputkan oleh administrator.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan data berupa judul berita, tanggal berita, dan isi berita. Selanjutnya menekan tombol TAMBAH.
2. Sistem otomatis melakukan penambahan data berita ke database dan menampilkan data berita yang tersimpan di database ke list data berita.

3.46.3 Deskripsi Tombol HAPUS

Saat tombol HAPUS ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses penghapusan terhadap data berita yang dipilih.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator memilih data berita yang akan dihapus dan menekan tombol HAPUS.
2. Sistem akan melakukan pengecekan dan penghapusan data berita yang dipilih tersebut.

3.47 Antarmuka WebForm Pengaturan Email Massal

Halaman ini merupakan halaman web untuk melakukan pengiriman email secara massal. Pemain yang terdaftar akan secara otomatis akan menerima email yang dikirimkan oleh administrator.

HEADER	
NAVIGATOR ADMIN Setting Game Setting Senjata Setting Alat Pelindung Setting Menu BAR Data Petarung Data Testimonial Berita / News Kirim Email Massal Log Off	KIRIM EMAIL MASSAL Subjek Email <input type="text"/> Isi Email <input type="text"/> <input type="button" value="KIRIM EMAIL"/> <input type="button" value="CLEAR EMAIL"/> Laporan Email yang tidak terkirim

FOOTER

Gambar 52. WebForm Email Massal

3.47.1 Deskripsi Load WebForm

Ketika halaman web dengan link email massal dipanggil maka akan langsung menampilkan web form pengelolaan email massal. Administrator harus melakukan penginputan berupa data subject email dan isi email untuk dikirimkan ke pemain.

3.47.2 Deskripsi Tombol KIRIM

Saat tombol KIRIM diaktifkan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses pengiriman email dari data pemain.

Secara procedural :

On_Load WebForm

Algoritma :

1. Administrator menginputkan data berupa subject email dan isi email. Selanjutnya menekan tombol KIRIM
2. Sistem otomatis melakukan pengiriman data sesuai dengan alamat email yang ada di data pemain, Jika data email tidak terkirim maka akan ditampilkan pada halaman web email massal.

3.47.3 Deskripsi Tombol CLEAR

Saat tombol CLEAR ditekan maka secara otomatis sistem akan melakukan proses reset data yang telah diketikkan oleh administrator.

4.Deskripsi Data

4.1. Tabel Player

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data pemain seperti username, password dan lain-lain. Data ini diperlukan untuk proses login sehingga pemain dapat memasuki sistem.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
username	Not null	VarChar	30	Primary key
Id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
password	Not null	VarChar	30	
email	Not null	VarChar	50	
seks	Not null	Char	1	
tgl lahir	Not null	Date		
no hp	Not null	VarChar	15	
kode security	Not null	VarChar	15	
tgl join	Not null	Timestamp		
last login	Not null	Timestamp		

4.2. Tabel Petarung

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data virtual petarung dari pemain. Tabel ini sangat vital karena segala aksi dari sistem akan berhubungan dengan tabel petarung karena berisi nilai-nilai yang dibutuhkan untuk setiap kondisi.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id petarung	Not null	Number	10	Primary key
nama petarung	Not null	VarChar	30	
pic avatar	Not null	VarChar	30	
copy pic avatar	Not null	VarChar	30	
kehormatan	Not null	Number	10	
uang	Not null	Number	10	
kecerdikan	Not null	Number	10	
Daya tahan	Not null	Number	10	
keahlian	Not null	Number	10	
kharisma	Not null	Number	10	
kecepatan	Not null	Number	10	
energi	Not null	Number	10	
pukulan	Not null	Number	10	
tendangan	Not null	Number	10	
teknik	Not null	Number	10	

serangan	Not null	Number	10	
bertahan	Not null	Number	10	
bantingan	Not null	Number	10	
status aksi	Not null	Number	1	
stamina	Not null	Number	10	
last day	Not null	Number	5	
id club	Not null	Number	10	Foreign Key

4.3. Tabel Pasar Alat Pelindung

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data alat pelindung yang dipunyai oleh virtual petarung.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
kode pelindung	Not null	Number	10	Primary key
nama pelindung	Not Null	VarChar	30	
gambar pelindung	Not Null	VarChar	30	
nilai pelindung	Not Null	Number	2	
harga pelindung	Not Null	Number	5	

4.4. Tabel Ref_alat_pelindung

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data jual-beli alat pelindung oleh virtual petarung yang terhubung ke tabel alat pelindung.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
Id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
Kode pelindung	Not null	Number	10	Foreign Key

4.5. Tabel Pasar Senjata

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data senjata dengan karakteristik senjatanya masing-masing.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
kode senjata	Not null	Number	10	Primary key
nama senjata	Not null	VarChar	30	
harga senjata	Not null	Number	10	
nilai senjata	Not null	Number	10	
gambar senjata	Not null	VarChar	30	

4.6. Tabel Ref_senjata

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data daftar senjata yang dimiliki oleh virtual petarung dan pengecekan status senjata apakah aktif atau tidak. Tabel ini berhubungan antara relasi tabel senjata dengan relasi tabel petarung karena petarung melakukan proses jual beli serta pengaktifan senjata.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
kode senjata	Not null	Number	10	Foreign Key
status senjata	Not null	Number	1	

4.7. Tabel Sakit/Rumah Sakit

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data virtual petarung yang mengalami sakit. Tabel ini akan mencatat hari ketika status petarung berubah menjadi sakit.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id sakit	Not null	Number	10	Primary Key
masuk rs	Not null	Number	10	Foreign Key
id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key

4.8. Tabel Kompetisi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kompetisi untuk setiap gelar kejuaraan yang diikuti oleh petarung.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id kompetisi	Not null	Number	5	Primary key
id petarung	Not null	Number	5	
hari kompetisi	Not null	Number	5	
ronde	Not null	Number	5	
kode gelar	Not null	Number	5	
nilai petarung	Not null	Number	5	

4.9. Tabel Ref_Juara

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data juara untuk setiap periode kejuaraan berdasarkan masing-masing gelar.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id petarung	Not null	Number	5	
id kompetisi	Not null	Number	5	
status juara	Not null	Number	5	

4.10. Tabel Pemenang

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pemenang untuk setiap rondanya. Setiap ronde berakhir otomatis pemenang dari game ini akan tercatat di tabel pemenang.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id pemenang	Not null	Number	10	Primary Key
id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
point kehormatan	Not null	Number	10	
ronde	Not null	Number	5	
peringkat	Not null	Number	2	

4.11. Tabel Inbox

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data inbox atau surat penting dari petarung lain yang ditujukan khusus untuk virtual petarung yang bersangkutan saja.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id inbox	Not null	Number	10	Primary key
id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
Id tujuan	Not null	Number	10	
hari inbox	Not null	Number	5	
status inbox	Not null	Number	1	
isi inbox	Not null	VarChar	300	

4.12. Tabel Testimonial

Tabel ini diakses oleh pemain dan administrator. Pemain dapat mengisi data testimonial dan administrator dapat melakukan pengolahan data testimonial dari pemain.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id testimonial	Not null	Number	10	Primary key
id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
nama testimonial	Not null	VarChar	30	
tgl isi	Not null	Date		
isi testimonial	Not null	VarChar	300	

4.13. Tabel Partner

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data partnerhip antara petarung yang bersangkutan dengan petarung lain.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id partner	Not null	Number	10	Primary key
id petarung	Not null	Number	10	
Id petarung2	Not null	Number	10	
status partner	Not null	Number	1	

4.14. Tabel Bank/Investasi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data invest uang petarung dan mencatat keuntungan bunganya berdasarkan hari invest dan besarnya invest.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
Id bank	Not null	Number	10	Primary key
Id petarung	Not null	Number	10	Foreign Key
Hari transaksi	Not null	Number	5	
saldo	Not null	Number	10	
invest	Not null	Number	10	

4.15. Tabel Chat

Tabel ini digunakan untuk menyimpan semua inputan pemain yang melakukan proses chatting.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id chat	Not null	Number	10	Primary key
nama chat	Not null	VarChar	30	
waktu chat	Not null	VarChar	1	
isi chat	Not null	VarChar	300	
id petarung	Not null	Number		Foreign Key

4.16. Tabel Club

Tabel ini digunakan untuk mencatat petarung yang melakukan pembuatan club baru.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id club	Not null	Number	10	Primary key
nama club	Not null	VarChar	30	
gambar club	Not null	VarChar	30	
id pemimpin	Not null	Number	10	

4.17. Tabel Komunitas

Tabel ini digunakan untuk mencatat petarung yang melakukan permintaan untuk bergabung dengan club.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id petarung	Not null	Number	10	Primary key
id club	Not null	Number	10	
status club	Not null	Number	30	

4.18. Tabel Ronde

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data ronde yang diinputkan oleh administrator untuk mensetting masa awal dan akhir ronde.

Kolom	Null?	DataType	Range	Keterangan
id ronde	Not null	Number	10	Primary key
tgl start	Not null	Date		
tgl finish	Not null	Date		
status ronde	Not null	Number	1	

4.19. Tabel Berita

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data berita yang telah diinputkan oleh administrator.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id berita	Not null	Number	10	Primary key
judul berita	Not null	VarChar	30	
isi berita	Not null	VarChar	30	
tanggal berita	Not null	Date	10	

4.20. Tabel Koran

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data Koran yang berisi informasi dari aksi-aksi penting yang telah berlangsung.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id koran	Not null	Number	10	
judul koran	Not null	VarChar	100	
tanggal koran	Not null	Number	5	
isi koran	Not null	VarChar	300	

4.21. Tabel User Online

Tabel ini digunakan untuk media penyimpan session dari pemain yang membuka dan memainkan game online multiplayer ini.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
session	Not null	VarChar	50	
time	Not null	Date		

4.22. Tabel History

Tabel ini digunakan untuk menyimpan suatu history penghitungan yang dihasilkan dari aksi-aksi yang telah dilakukan oleh petarung.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
Sum kasino	Not null	Number	10	
Sum bd	Not null	Number	10	
Sum rs	Not null	Number	10	
Sum rip	Not null	Number	10	
Sum aksi1	Not null	Number	10	
Sum aksi2	Not null	Number	10	
Sum aksi3	Not null	Number	10	
Sum aksi4	Not null	Number	10	
Sum aksi5	Not null	Number	10	
Sum aksi6	Not null	Number	10	
Sum aksi7	Not null	Number	10	
Sum aksi8	Not null	Number	10	
Sum aksi9	Not null	Number	10	
Sum aksi10	Not null	Number	10	
Sum aksi11	Not null	Number	10	
Sum aksi12	Not null	Number	10	

4.23. Tabel MenuBAR

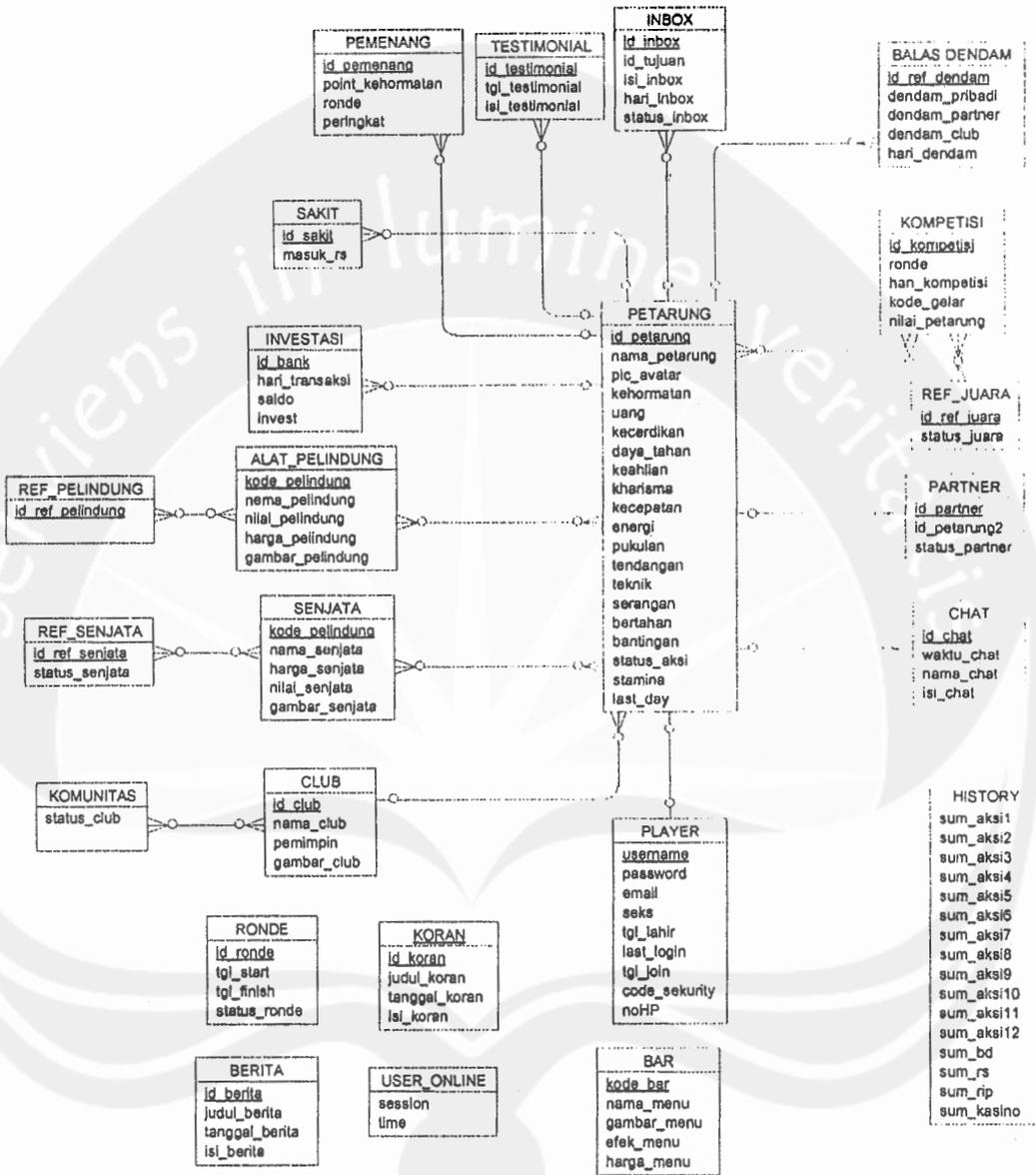
Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data menu BAR.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
kode BAR	Not null	Number	10	Primary key
nama menu	Not Null	VarChar	30	
gambar menu	Not Null	VarChar	30	
efek menu	Not Null	Number	2	
harga menu	Not Null	Number	5	

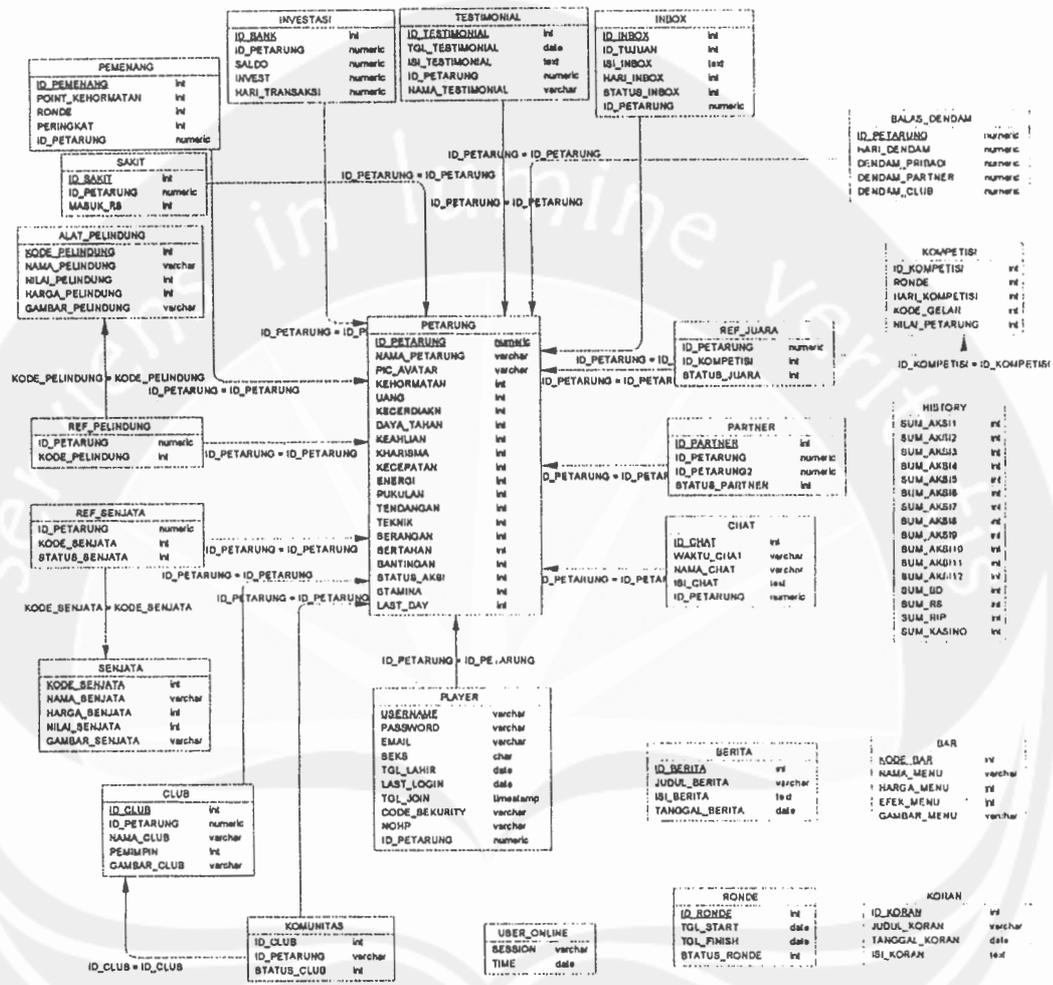
4.24. Tabel Balas_Dendam

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data balas dendam yang dilakukan oleh pemain.

Kolom	Null?	Data Type	Range	Keterangan
id petarung	Not null	Number	10	Foreign key
hari dendam	Not Null	Number	3	
dendam pribadi	Not Null	Number	10	
dendam partner	Not Null	Number	10	
dendam club	Not Null	Number	10	



Gambar 53. Diagram Entity-Relationship



Gambar 54. Skema Fisik Database