



**PENGEMBANGAN APLIKASI PENCATATAN  
TRANSAKSI PENJUALAN TOP UP GAME BERBASIS  
MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN API WHATSAPP**

**SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S1 Bidang Ilmu  
Informatika Fakultas Teknik Universitas Widya Kartika

oleh

**Vincensius Augustino Aron Sumual**

**31117013**

**Pembimbing**

**Yonatan Widiyanto, S.Kom., M. Kom.**

**008/12.79/03.08/917**

**Robby Kurniawan Budhi, S.Kom., M.Kom.**

**311/07.81/02.12/999**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA**

**SURABAYA**

**2024**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan yang maha esa, karena tanpa ijin dan anugrah-Nya yang melimpah maka penulis tidak akan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat penyelesaian studi Teknik Informatika di Universitas Widya Kartika Surabaya. Adapun judul dari skripsi ini adalah PENGEMBANGAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN TOP UP GAME BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN API WHATSAPP.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis membutuhkan sumbangasih pikiran dari pembaca yang merupakan kritik dan saran yang bersifat membangun. Sumbangasih tersebut dapat penulis gunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan penulis sehingga dapat membuat karya tulis yang lebih baik lagi di kemudian hari.

Dengan terbuatnya karya skripsi ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah membantu penulis. Penulis dengan segala kekurangannya tidak dapat membuat karya skripsi ini sendirian tanpa bantuan orang-orang yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis. Terima kasih terbesar penulis tujukan kepada Ibu dari penulis yaitu Annie Teguh yang tidak pernah berhenti yakin kepada penulis. Terima kasih selanjutnya penulis tujukan kepada dosen pembimbing sekaligus mentor penulis yaitu bapak Yonatan Widiyanto yang juga terus membantu dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Banyak pihak lain yang juga turut membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan ini diantara lain adalah:

1. Bapak Rektor Dr. Filipus Priyo Suprobo, S.T., M.T.
2. Bapak Robby Kurniawan Budhi, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing.
3. Bapak Oswaldo Mamahit sebagai pemilik top up game yang sudah bersedia untuk dijadikan percobaan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberkati semua umatnya yang percaya. Akhir kata, penulis berharap semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung.

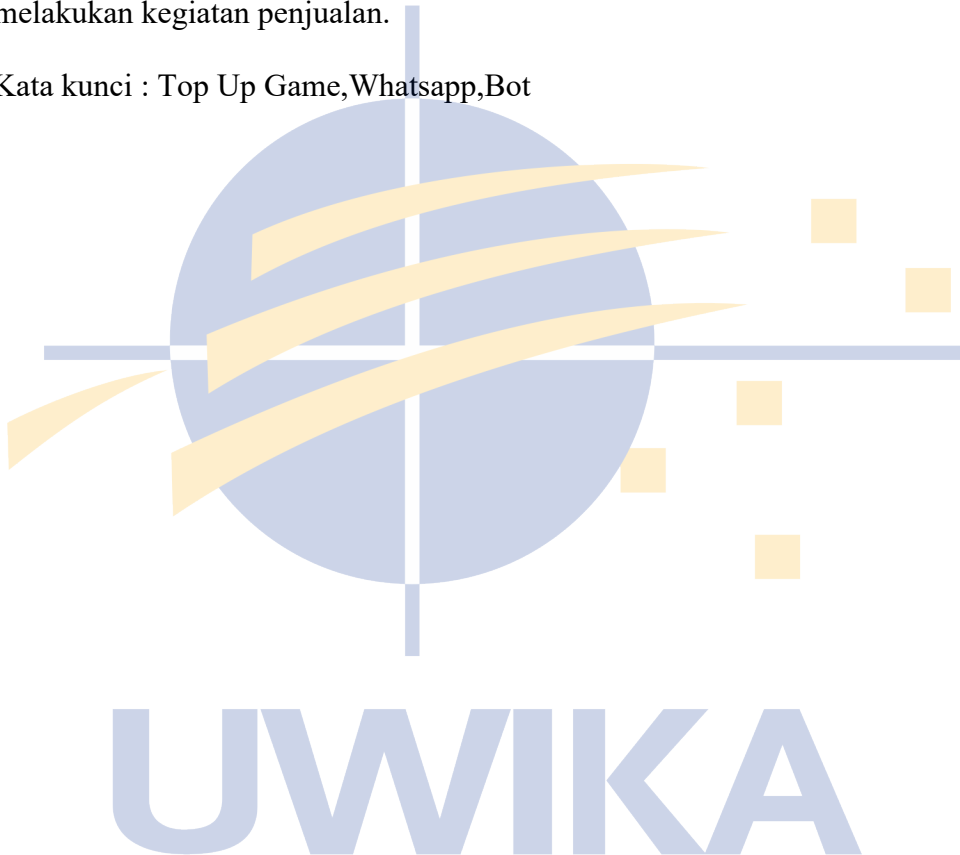
Surabaya, 10 Januari 2024



## ABSTRAK

Game merupakan suatu aplikasi yang digunakan oleh banyak orang. Di dalamnya terdapat banyak barang digital yang dapat dibeli oleh pengguna. Hal tersebut dimanfaatkan oleh beberapa orang yang mampu untuk membeli barang digital tersebut dengan lebih murah. Dengan penelitian ini, penulis mengembangkan sebuah program yang dapat membantu penjual *top up* game untuk dapat mencatat transaksi penjualan mereka. Fokus penelitian ini adalah membantu para penjual *top up* game tersebut agar dapat mempermudah mereka dalam melakukan kegiatan penjualan.

Kata kunci : Top Up Game,Whatsapp,Bot



## ABSTRACT

*Games are applications used by many people, containing numerous digital items that users can purchase. This situation is used by some individuals who are able to buy these digital goods at lower prices. Through this research, the author developed a program to assist game top-up sellers in recording their sales transactions. The focus of this study is to help these sellers simplify their sales activities.*

*Keyword* : Top Up Game,Whatsapp,Bot

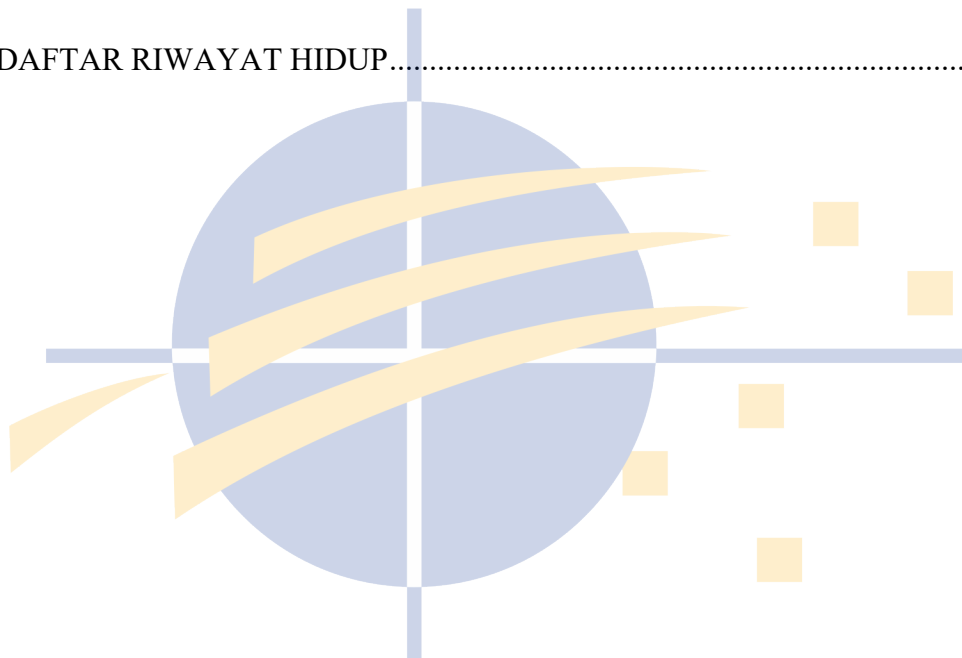


## DAFTAR ISI

Kata pengantar .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
Daftar isi.....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Source Code .....	xiv
Bab 1    Pendahuluan .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Tujuan Penelitian .....	2
1.4    Manfaat Penelitian .....	2
1.5    Batasan Masalah.....	4
1.6    Sistematika Pelaporan .....	4
Bab 2    Tinjauan pustaka .....	6
2.1    WhatsApp sebagai Platform Komunikasi dan Potensinya dalam bisnis. 6	
2.1.1    WhatsApp Sebagai Alat Komunikasi.....	6
2.1.2    Potensi WhatsApp dalam Bisnis .....	6
2.2    Teknologi dan API untuk ber-Integrasi dengan WhatsApp	
Menggunakan whatsapp-web.js .....	7
2.2.1    Whatsapp Web .....	7
2.2.2    whatsapp-web.js .....	7
2.2.3    Keuntungan Menggunakan whatsapp-web.js.....	8

2.3	Metode Prototyping dalam Pengembangan Aplikasi.....	8
2.3.1	Definisi Metode Prototyping.....	9
2.3.2	Tujuan Metode Prototyping .....	9
2.3.3	Proses Metode Prototyping .....	9
2.3.4	Keuntungan dan Keterbatasan Metode Prototyping .....	10
Bab 3	Metode penelitian.....	11
3.1	Pengumpulan data dan analisis kebutuhan.....	12
3.1.1	Proses Bisnis .....	13
3.1.2	Kebutuhan .....	13
3.1.3	Kajian Terdahulu.....	14
3.2	Perancangan dan Pembuatan Sistem.....	14
3.2.1	Pemasukan Transaksi.....	15
3.2.2	Pemasukan Pembayaran.....	16
3.2.3	Permintaan Total Transaksi Grup .....	17
3.2.4	Permintaan Total Transaksi Semua Grup .....	18
3.2.5	Pemilihan Jabatan.....	18
3.2.6	Permintaan Siaran .....	19
3.2.7	Penutupan Transaksi .....	20
3.2.8	Proses Bisnis .....	21
3.3	Deployment Diagram.....	22
3.4	Use Case Diagram.....	23
3.5	Pengujian Sistem.....	23
3.6	Peralatan Penelitian.....	28
Bab 4	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1	Rancang Bangun Sistem Informasi.....	29
4.1.1	Persiapan .....	29
4.1.2	Implementasi sistem.....	29
4.1.3	Uji Coba Fungsi .....	38

4.1.4	Penilaian Pengguna .....	46
Bab 5	Kesimpulan dan saran .....	47
5.1	Kesimpulan .....	47
5.2	Saran.....	47
	DAFTAR PUSTAKA .....	48
	LAMPIRAN.....	49
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	51



**UWIKKA**