

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN AKUN GAME MANCAYPLAY

FA'IQ HAIDAR

*Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email : faiqhaidar1@gmail.com*

ABSTRAK

Sistem informasi manajemen akun game mancayplay masih menggunakan notepad dan sering kali mengalami kesalahan dalam penyampaian informasi terhadap customer sehingga data yang diberikan banyak kesalahan. Tujuan penelitian ini untuk memberikan informasi kepada customer dengan cepat dan akurat dengan minim kesalahan pemberian informasi. Sehingga customer dengan gampang mendapat informasi melalui aplikasi sistem informasi manajemen akun game. Tahapan Penelitian ini adalah identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa, perancangan sistem, implementasi, tahapan pengujian. Penelitian menghasilkan ini sistem dapat mengelola data secara tepat dan akurat karena data disimpan di server online dan menggunakan aplikasi mobile sehingga memudahkan customer. Sistem dapat meminimalisir kesalahan pemberian informasi karena data yang disimpan di server dan disediakan secara realtime, sehingga customer bisa langsung mengecek jika ada perubahan data. Pengujian sistem ini menggunakan dengan metode blackbox yang dilakukan pada form input data dan hasil pengujian aplikasi perbandingan menggunakan metode lama dan menggunakan aplikasi berbanding sangat jauh karena hasil dari metode lama sangat lambat dan memakan waktu hingga 15 menit saat customer meminta jadwal update bersamaan dan hasil saat menggunakan aplikasi sangat cepat kurang dari satu menit dan akurat karena data disajikan secara real time dan online. Dapat dikatakan bahwa perancangan aplikasi sistem informasi manajemen akun game mancayplay dapat digunakan untuk membantu dalam kegiatan pelayanan kepada pelanggan, pengolahan data, dan administrasi penjualan.

Kata kunci: Game, Akun, Android Studio, Mobile

MANCAYPLAY GAME ACCOUNT MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM

ABSTRACT

The Mancayplay game account management information system still uses a notepad and often experiences errors in conveying information to customers so that the data given is filled with errors. This study aims to provide information to customers quickly and accurately with minimal errors in delivering information, so customers can easily get information through the game account management information system application. The stages of this research are problem identification, data collection, analysis, system design, implementation, and testing. This research results in the system being able to manage data precisely and accurately because the data is stored on an online server and uses a mobile application to make it easier for customers. The system can minimize errors in providing information because the data is stored on the server and provided in real time, so customers can immediately check if there are changes in data. Testing this system using the blackbox method is carried out on the data input form. The results of comparison application testing using the old method and the application are very far because the old method is very slow and takes up to 15 minutes when the customer requests a concurrent update schedule. When using the application, it is very fast, less than a minute, and accurate because the data is presented in real-time and online. It can be said that the design of a Mancayplay game account management information system application can be used to assist in customer service activities, data processing, and sales administration.

Keywords: Game, Account, Android Studio, Mobile