

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kata GAME berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah "Game" adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target - target yang ingin dicapai pemainnya.

Menurut **Hans Daeng** (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya **Andang Ismail** (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang - kalah.

Sedangkan menurut **Kimpraswil** (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Menurut **Agustinus Nilwan** dalam bukunya “Pemrograman Animasi dan Game Profesional” terbitan Elex Media Komputindo, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Perlu digaris bawahi bahwa game dibuat pasti terdapat *bug* dan *error* ketika dimainkan. Para gamer mungkin susah untuk mencari jawaban dan pemecahan dari sebuah permasalahan yang timbul dari game-game yang tersedia saat ini. Dikarenakan kesusahan para gamer mencari wadah untuk saling bertanya jawab dan saling bertukar informasi, maka dalam pembuatan tugas akhir ini penulis mengangkat judul **“Sistem Informasi Komunitas Pecandu Game Berbasis Web”**. Dimana nantinya dengan adanya wadah para gamer berupa web ini dapat membantu mempermudah gamer dalam menemukan solusi dan pemecahan masalah yang terjadi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikembangkan diatas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, perumusan masalah yang dapat disajikan, antara lain :

1. Bagaimana merancang web Komunitas Pecandu Game yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penyusun melakukan batasan terhadap masalah yang ada, dengan tujuan agar tidak terjadi penyimpangan terhadap permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Pembuatan web ini hanya sebatas untuk media informasi dan komunikasi yang khusus membahas tentang game-game yang tersedia saat ini.
2. Rancangan database sistem yang dikembangkan dalam pengembangan web tersebut.
3. Aplikasi yang digunakan Adobe Dreamweaver CS6 sebagai media koding, Adobe Photoshop CS6 sebagai media desain, dan MySQL sebagai *database*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA, dan untuk mengarah pada sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian Skripsi ini, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat website sebagai media informasi dan berbagi bagi para pecandu game.
2. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan dari STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

3. Mempermudah para game mencari solusi dari setiap game berdasarkan kategori masing-masing game yang ada.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Membantu mewadahi para pecandu game untuk saling bertukar informasi.
2. Para gamer dapat dengan mudah mencari dan berbagi solusi dan pemecahan masalah yang terjadi untuk memaksimalkan permainan sebuah game.
3. Mempublikasikan kepada masyarakat umum dengan salah satu wujud penerapan teknologi informasi khususnya desain situs web.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir adalah seperti yang tertulis dibawah ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan serta tahapan penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dasar teori yang terdapat di sini adalah, untuk menjelaskan mengenai pengenalan sistem (sesuai judul) secara umum, dan tentang sistem perangkat

lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam merancang program untuk Skripsi (spesifikasi).

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan informasi analisis dan perancangan website untuk para pecandu game, berdasarkan rumusan masalah yang ada.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini akan diuraikan tentang hasil system dari konfigurasi web server, perancangan database, implementasi program, pengujian program.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi kesimpulan dan saran-saran pada aplikasi yang telah dibuat.

### **LAMPIRAN**

