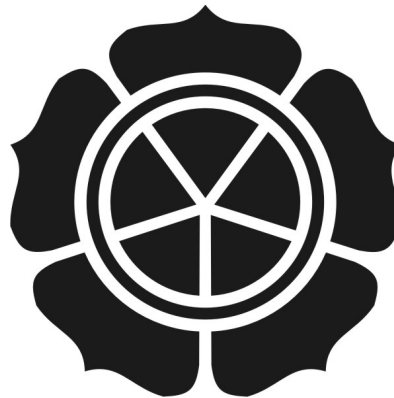


**SISTEM INFORMASI KOMUNITAS PECANDU GAME BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ade Asrianto**

**07.11.1867**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

**SISTEM INFORMASI KOMUNITAS PECANDU GAME BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ade Asrianto**

**07.11.1867**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI KOMUNITAS PECANDU  
GAME BERBASIS WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ade Asrianto**

**07.11.1867**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**SISTEM INFORMASI KOMUNITAS PECANDU**  
**GAME BERBASIS WEB**

yang disusun oleh

**Ade Asrianto**

**07.11.1867**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 September 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Oktober 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

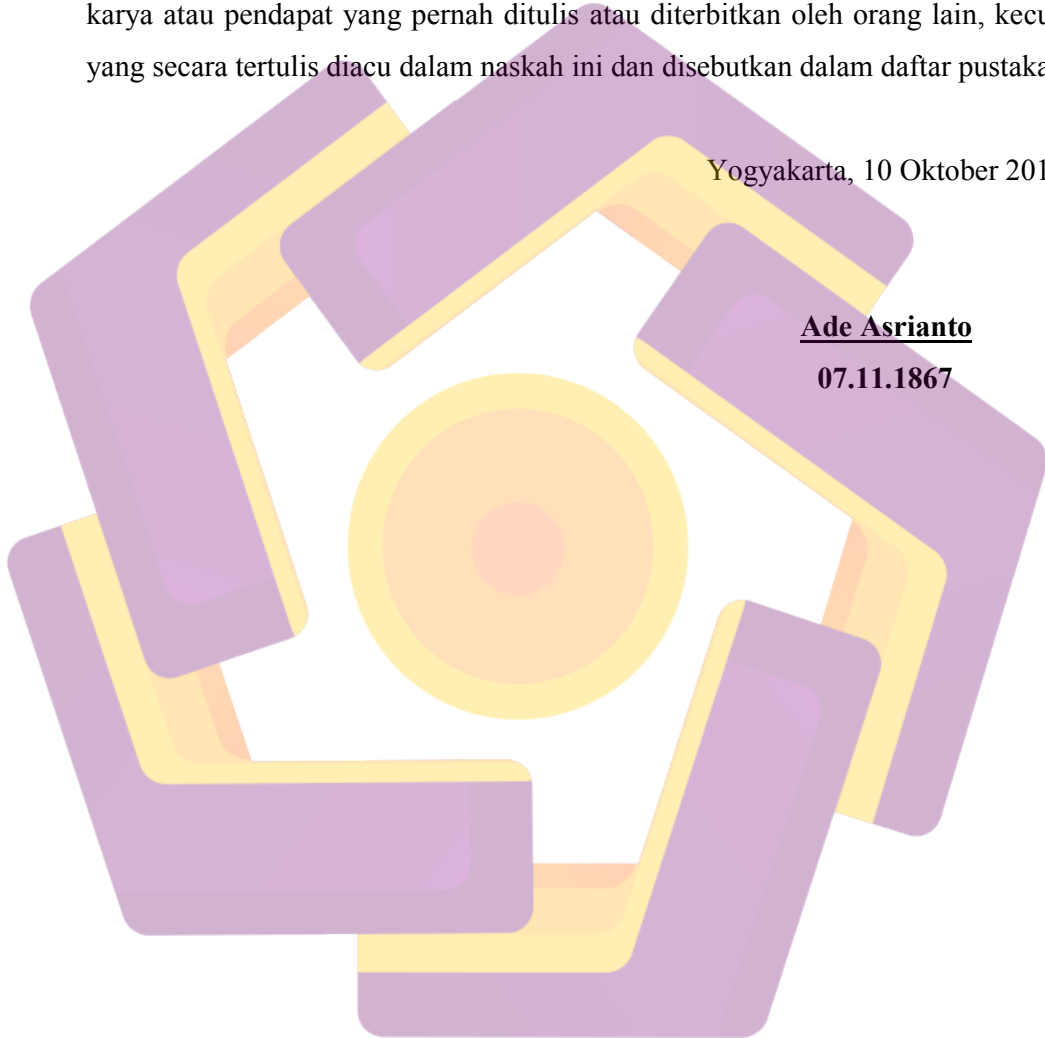
## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Oktober 2014

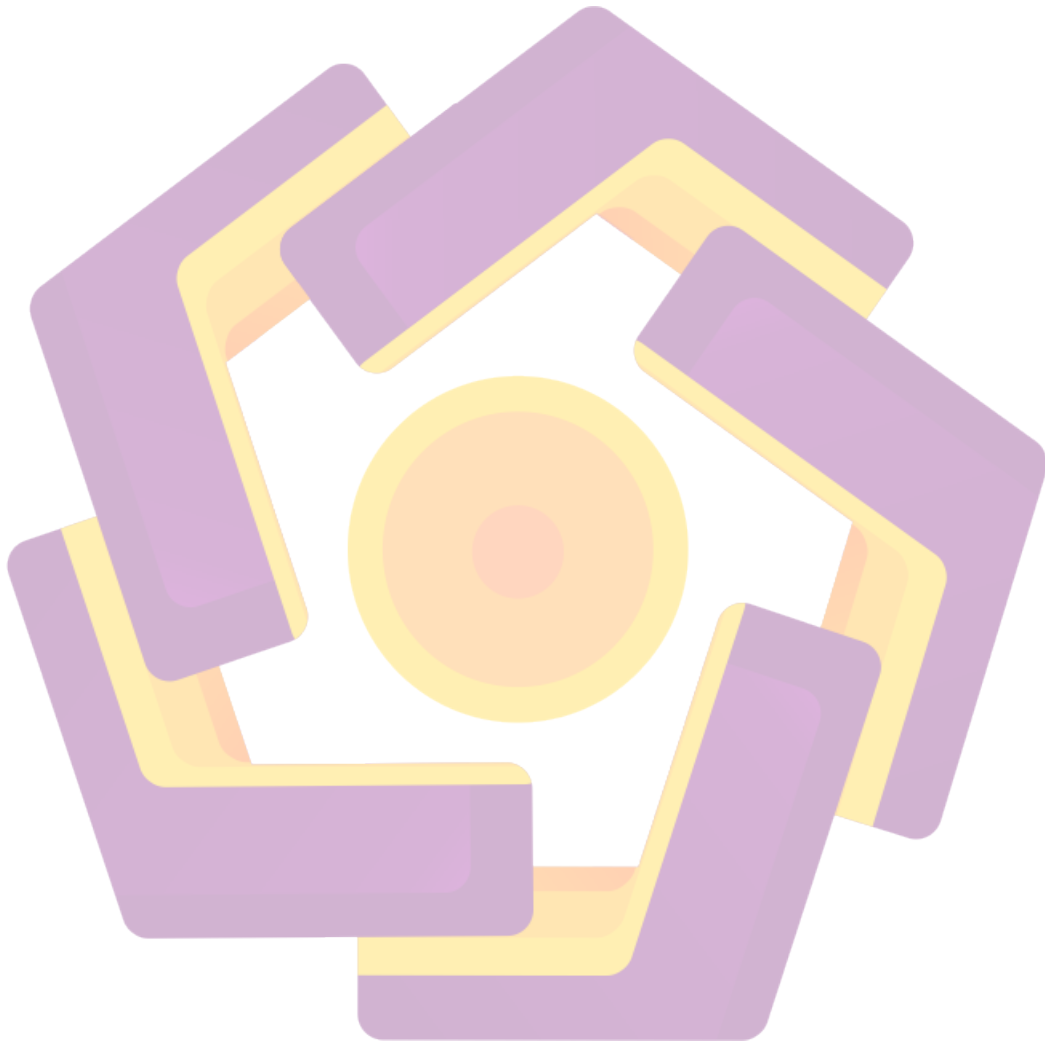
**Ade Asrianto**

**07.11.1867**



## MOTTO

1. Percaya bahwa roda berputar, asalkan ada daya dan upaya untuk memutarinya.
2. Tidak ada jalan yang mulus dan tidak ada pula lobang yang tidak bisa ditambal.
3. Setajam-tajam pisau pasti akan tumpul.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- . Kedua orang tua dan keluarga yang sudah bersedia mendukung sampai akhir kuliah.
- . Sang PACAR yang sudah mau mendampingi dalam susah maupun senang untuk menyemangati kuliah.
- . Semua teman-teman dan anak kos ENAU.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas semua kesehatan, rezky, rahmat, dan hidayat yang telat diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2014

penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Sistem .....	6
2.1.1 Pengertian Sistem .....	6

2.1.2	Karakteristik Sistem .....	6
2.1.2.1	Komponen sistem ( <i>Components</i> ) .....	6
2.1.2.2	Batas sistem ( <i>Boundary</i> ) .....	6
2.1.2.3	Lingkungan luar sistem ( <i>Environment</i> ) .....	7
2.1.2.4	Penghubung ( <i>Interface</i> ) .....	7
2.1.2.5	Masukan ( <i>Input</i> ) .....	7
2.1.2.6	Keluaran ( <i>Output</i> ) .....	8
2.1.2.7	Pengolah Sistem .....	8
2.1.2.8	Sasaran ( <i>Goal</i> ) .....	8
2.1.3	Klarifikasi sistem .....	8
2.1.3.1	Sistem Abstrak ( <i>Abstract System</i> ) dan Sistem Fisik ( <i>Physical System</i> ) .....	8
2.1.3.2	Sistem alamiah ( <i>Natural System</i> ) dan sistem buatan manusia ( <i>Human made System</i> ) .....	8
2.1.3.3	Sistem tertentu ( <i>deterministic system</i> ) dan sistem tak tentu ( <i>undeterministic system</i> ) .....	9
2.1.3.4	Sistem tertutup ( <i>closed system</i> ) dan sistem terbuka ( <i>open system</i> ) ...	9
2.2	Konsep Dasar Informasi .....	9
2.2.1	Pengertian Informasi .....	9
2.2.2	Kualitas Informasi .....	10
2.2.3	Nilai Informasi .....	10
2.3	Konsep Dasar Internet .....	11
2.3.1	Pengertian Internet .....	11
2.3.2	Sejarah Pengembangan Internet .....	11
2.3.3	Ruang Lingkup Internet .....	13
2.3.4	Fasilitas Internet .....	13

2.3.4.1	E-Mail .....	13
2.3.4.2	Mailling List.....	13
2.3.4.3	USENET .....	14
2.3.4.4	File transfer protocol ( <i>FTP</i> ) .....	14
2.3.4.5	Telnet .....	14
2.3.4.6	World Wide Web ( <i>WWW</i> ).....	15
2.3.4.7	Internet Telephony.....	15
2.3.4.8	Internet Fax .....	15
2.3.4.9	Relay Chat (Chatting).....	15
2.4	Flowchart System.....	15
2.5	Basis Data .....	16
2.5.1	Tabel.....	17
2.5.2	Kolom.....	18
2.5.3	Primary Key.....	18
2.5.4	Foreign Key .....	18
2.6	DFD (Data Flow Diagram).....	18
2.6.1	External Entity .....	19
2.6.2	Data Store .....	19
2.6.3	Data Flow .....	20
2.6.4	Process.....	20
2.7	Perangkat lunak.....	20
2.7.1	HTML (Hypertext Markup Language) .....	20
2.7.2	PHP.....	21
2.7.3	MySQL.....	23
2.7.4	Adobe Dreamweaver CS6 .....	24

2.7.4.1	Insert Bar .....	25
2.7.4.2	Document Bar .....	25
2.7.4.3	Document Window .....	26
2.7.4.4	Property inspector.....	26
2.7.4.5	Panel group.....	26
2.7.4.6	Site panel.....	26
2.7.4.7	Menu .....	26
2.7.5	Adobe Photoshop CS6.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>30</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	30
3.2	Analisis .....	31
3.2.1	Langkah-langkah analisis sistem .....	31
3.2.1.1	Identifikasi.....	31
3.2.1.2	Understand .....	31
3.2.1.3	Analyze .....	32
3.2.1.4	Report.....	32
3.2.2	Analisis sistem lama.....	32
3.2.2.1	Analisis Kinerja ( <i>performance</i> ).....	33
3.2.2.2	Analisis Informasi ( <i>information</i> ).....	33
3.2.2.3	Analisis Ekonomi ( <i>economy</i> ).....	34
3.2.2.4	Analisis Pengendali ( <i>control</i> ).....	35
3.2.2.5	Analisis Efisiensi ( <i>effeciency</i> ) .....	36
3.2.2.6	Analisis Pelayanan ( <i>services</i> ).....	37
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	38

3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	40
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	40
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	40
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	40
3.5	Perancangan Sistem.....	40
3.5.1	Desain Model.....	41
3.5.1.1	Flowchart .....	41
3.5.1.2	Data Flow Diagram (DFD) .....	44
3.6	Pemodelan Data .....	46
3.6.1	Perancangan Database.....	46
3.6.1.1	Definisi Perancangan Database .....	46
3.6.1.2	Normalisasi .....	46
3.6.2	Relasi Antar Tabel.....	48
3.6.3	Perancangan Tabel .....	49
3.6.4	Desain Antar Muka Website.....	53
3.6.4.1	Desain Halaman Admin.....	53
3.6.4.2	Desain Halaman User ( <i>pengunjung</i> ).....	55
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM .....		57
4.1	Pengertian Implementasi .....	57
4.2	Pengelompokan User.....	57
4.3	Perangkat Keras Pembangun .....	58
4.4	Perangkat Lunak Pembangun .....	58
4.5	Install XAMPP ( <i>Web Server</i> ) .....	58
4.5.1	Menjalankan Apache dan MySQL.....	62

4.6	Pembuatan Database dan Tabel .....	63
4.6.1	Pembuatan Database .....	63
4.6.2	Pembuatan Tabel.....	63
4.7	Pemrograman .....	65
4.8	Hasil Pengujian .....	66
4.9	Pengujian Program .....	68
4.10	Pengujian Sistem.....	71
4.11	Implementasi Antar Muka .....	74
4.12	Pemeliharaan Sistem .....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan.....	79
5.1.1	Cara merancang web Komunitas Pecandu Game yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya : .....	79
5.1.2	Fitur-fitur yang terdapat pada web Komunitas Pecandu Game antara lain .....	79
5.2	Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	35
Tabel 3.4 Analisis Pengendali.....	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	36
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	37
Tabel 3.7 Bentuk Normal Pertama.....	47
Tabel 3.8 Bentuk Normal Kedua.....	47
Tabel 3.9 Bentuk Normal Ketiga.....	48
Tabel 3.10 Relasi Antar Tabel.....	49
Tabel 3.11 Struktur Tabel Kategori.....	50
Tabel 3.12 Struktur Tabel PM.....	50
Tabel 3.13 Struktur Sosial.....	51
Tabel 3.14 Struktur Tabel statik.....	51
Tabel 3.15 Struktur Tabel topik.....	51
Tabel 3.16 Struktur Tabel User.....	51
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sign Up.....	66
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Login.....	66
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Input New Category.....	67
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Input New Topik.....	67
Tabel 4.5 Hasil pengujian Basalan Topik sesuai kategori.....	68
Tabel 4.6 Hasil Black-box Testing.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Flowchart Sistem.....	16
Gambar 2.2 Simbol Data Flow Diagram .....	19
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Administrator .....	42
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Moderator.....	42
Gambar 3.3 Flowchart Sistem User.....	43
Gambar 3.4 Data Flow Diagram Context .....	44
Gambar 3.5 DFD Level 1.....	45
Gambar 3.6 DFD Level 2 Pengelompokan Topik Berdasarkan Kategori .....	45
Gambar 3.7 Login Admin/User.....	53
Gambar 3.8 Halaman Utama Admin .....	54
Gambar 3.9 Halaman Utama Moderator.....	54
Gambar 3.10 Halaman Utama User/User .....	55
Gambar 3.11 Halaman Profil, About, Contact, dan Support .....	56
Gambar 4.1 Instalasi XAMPP Server Proses 1 .....	59
Gambar 4.2 Instalasi XAMPP Server Proses 2 .....	59
Gambar 4.3 Instalasi XAMPP Server Proses 3 .....	60
Gambar 4.4 Instalasi XAMPP Server Proses 4 .....	60
Gambar 4.5 Instalasi XAMPP Server Proses 5 .....	61
Gambar 4.6 Instalasi XAMPP Server Proses 6 .....	61
Gambar 4.7 Instalasi XAMPP Server Proses 7 .....	62
Gambar 4.8 Instalasi XAMPP Server Proses 8 .....	62
Gambar 4.9 Pembuatan Database.....	63
Gambar 4.10 Tabel Kategori.....	64



Gambar 4.11 Tabel PM.....	64
Gambar 4.12 Tabel Social.....	64
Gambar 4.13 Tabel Statik .....	65
Gambar 4.14 Tabel Topics.....	65
Gambar 4.15 Tabel User .....	65
Gambar 4.16 Kesalahan Bahasa( <i>Language Error</i> ) .....	69
Gambar 4.17 Peringatan Kesalahan Bahasa.....	69
Gambar 4.18 Kesalahan Logika .....	70
Gambar 4.19 Uji Coba <i>Black-Box</i> (Login) .....	71
Gambar 4.20 Uji Coba <i>Black-Bok</i> (Sign Up).....	72
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Home .....	74
Gambar 4.22 Tampilan Halaman About.....	74
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Contact.....	75
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Support .....	75
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Daftar.....	76
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Topik .....	76
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Per-Topik .....	77
Gambar 4.28 Tampilan Form Login .....	77

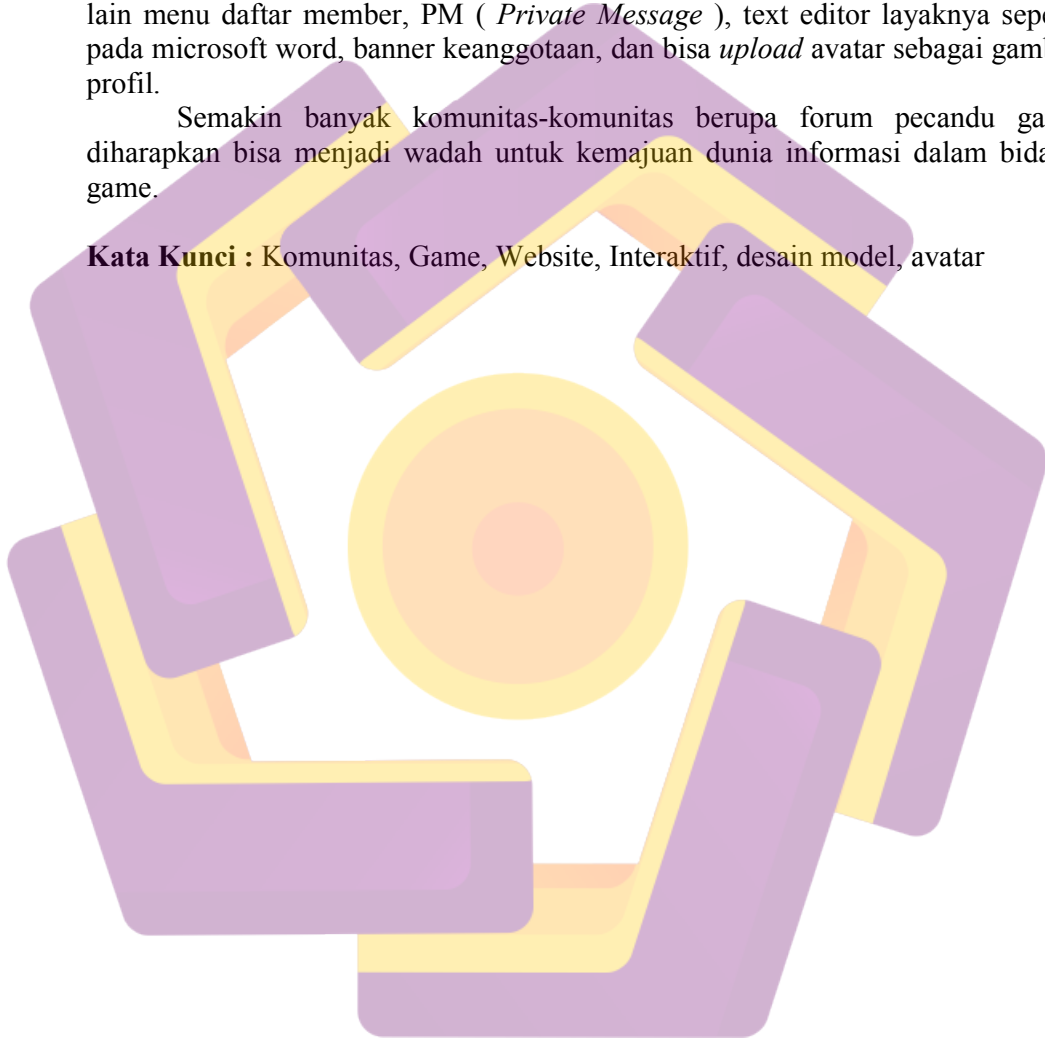
## INTISARI

Bagaimana cara merancang web Komunitas Pecandu Game yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah di mengerti dalam penyajian informasinya, adalah dengan cara : analisi, perancangan sistem, desain model, implementasi sistem, pengujian program dan sistem, serta pemeliharaan sistem. Dimana hasil akan maksimal jika memulai sesuatu secara bertahap.

Fitur-fitur yang terdapat pada web Komunitas Pecandu Game ini antara lain menu daftar member, PM ( *Private Message* ), text editor layaknya seperti pada microsoft word, banner keanggotaan, dan bisa *upload* avatar sebagai gambar profil.

Semakin banyak komunitas-komunitas berupa forum pecandu game diharapkan bisa menjadi wadah untuk kemajuan dunia informasi dalam bidang game.

**Kata Kunci :** Komunitas, Game, Website, Interaktif, desain model, avatar



## ***ABSTRACT***

*How to design a web community interactive game addict so that the information presented can be accessed quickly and easily understood in the presentation of the information, is to: analysis, system design, model design, system implementation, testing programs and systems, as well as system maintenance. Where the results will be maximized if start things gradually.*

*Features found on the web Community Game Addicts include menu list members, PM (Private Message), a text editor just like in Microsoft Word, banners membership, and can upload an avatar as a profile picture.*

*More and more communities in the form of forum gamers expected to be a forum for the advancement of information in the field of gaming.*

**Keywords :** *Community, Games, Websites, Interactive, design models, avatars*

