

**MEDIA INFORMASI DAN PENGEMBANGAN DALAM BIDANG GAME
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

SKRIPSI



disusun oleh

Velantoni Hantuma Kambadja

06.11.1198

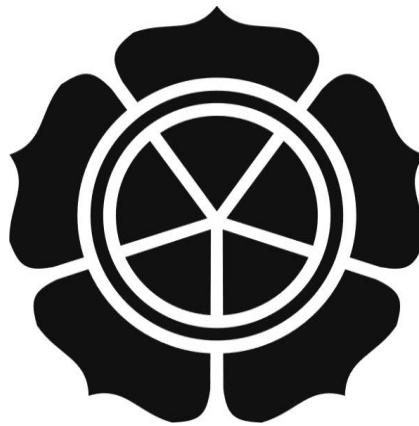
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**MEDIA INFORMASI DAN PENGEMBANGAN DALAM BIDANG GAME
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Velantoni Hantuma Kambadja

06.11.1198

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI DAN PENGEMBANGAN DALAM BIDANG
GAME BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Velantoni Hantuma Kambadja

06.11.1198

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 Mei 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA INFORMASI DAN PENGEMBANGAN DALAM BIDANG GAME BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

yang di persiapkan dan disusun oleh

Velantoni Hantuma Kambadja

06.11.1198

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 Mei 2014

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Nama penguji

Tanda Tangan

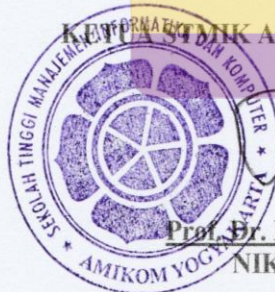
Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK. 190302096

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer
tanggal 11 Juni 2014



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 dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

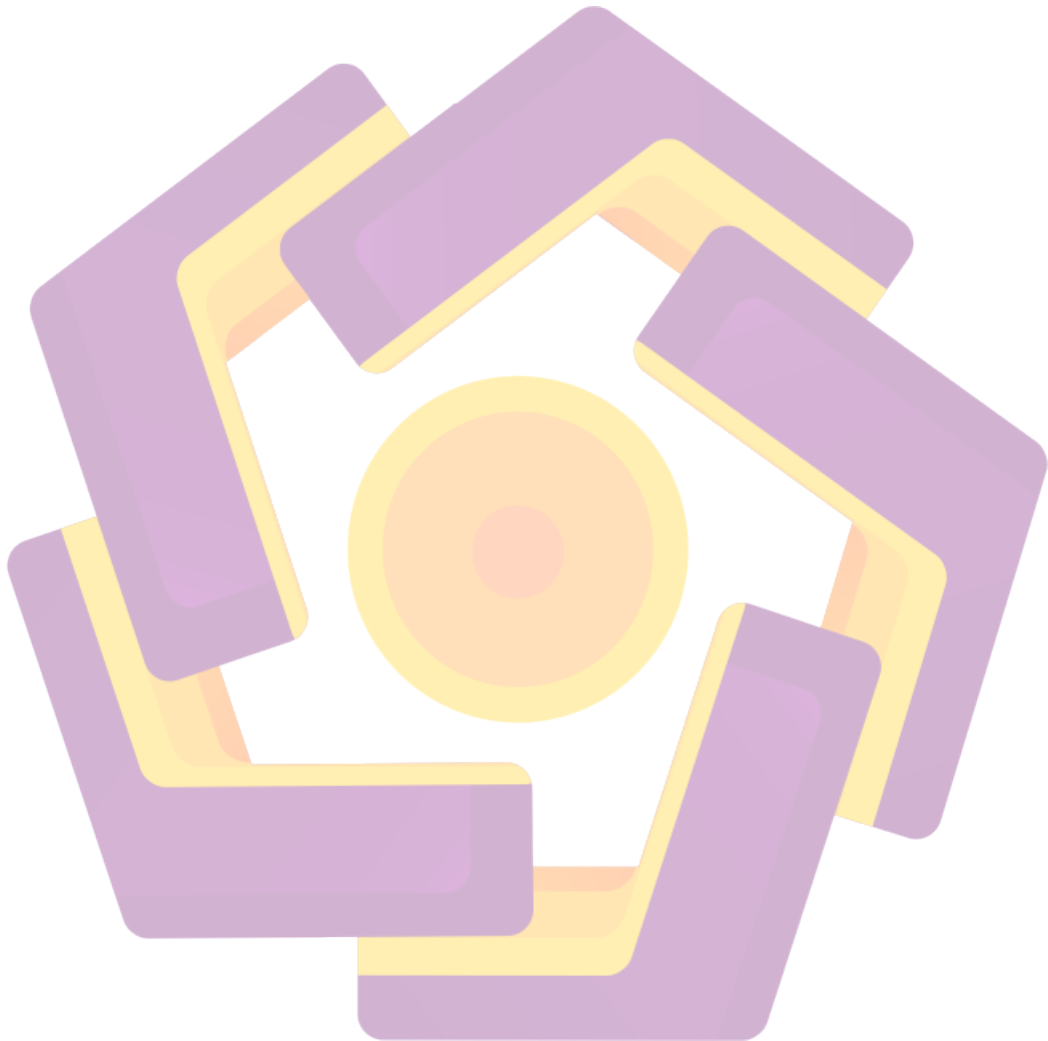
Yogyakarta, 11 Juni 2014

VELANTONI HANTUMA KAMBADJA

06.11.1198

MOTTO

Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada indahny mimpi-
mimpi mereka.



PERSEMBAHAN

Puji Tuhan kupersembahkan karya kecilku untuk orang-orang yang ku sayangi :

- Papa dan mama ku terima kasih untuk motivasi nya sehingga aku bisa menyelesaikan kuliah ku hingga saat ini
- untuk Koko makasih untuk semua bantuan nya
- Semua saudara terima kasih untuk semua dukungan nya
- Cinta dalam hidupku " Si Gentong" makasih karena udah nemenin aku selama ini
- Untuk semua wanita yang pernah hadir dalam hidupku makasih banyak, dan maafin aku
- "ThreeMustKenthir" Satu personil dah selesai jadi kalian juga harus cepet nyelesain kuliah kalian
- Untuk temenku OME makasih banyak udah bantu banyak hal dalam penyelesaian tugas akhir ini
- Makasih buat keluarga besar STMIK Amikom karena sudah di berikan kelonggaran dalam menyelesaikan tugas kuliahku
- Makasih juga untuk semua teman- temanku yang udah nemenin bahkan membantu dalam semua masalah kuliah
- Terima kasih untuk Phoenix Game center beserta orang - orang di dalam nya yang turut membantu dalam menyelesaikan tugas skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul **“Media Informasi Dan Pengembangan Dalam Bidang Game Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL”** 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 terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas semua karunia Nya yang tak terbatas.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Terima kasih untuk kedua Orang Tuaku, yang telah membantu dalam Semua hal.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 11 Juni 2012

VELANTONI HANTUMA KAMBADJA

06.11.1198



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	ivi
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xxx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Wawancara	4
1.6.3 Metode Kepustakaan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
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 (Output)	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>).....	9
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	10
2.2.1	Pengertian Informasi.....	10
2.2.2	Kualitas Informasi	10
2.2.3	Nilai Informasi.....	11
2.3	Konsep Dasar Internet.....	11
2.3.1	Pengertian Internet.....	11
2.3.2	Sejarah Pengembangan Internet	12
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.....	14
2.3.4.3	USENET	14
2.3.4.4	File transfer protocol (<i>FTP</i>).....	15
2.3.4.5	Telnet	15
2.3.4.6	World Wide Web (<i>WWW</i>).....	15
2.3.4.7	Internet Telephony	15
2.3.4.8	Internet Fax	16
2.3.4.9	Relay Chat (<i>Chatting</i>)	16
2.4	Metode Pengembangan Sistem	18
2.5	Flowchart System.....	18
2.6	Basis Data	19
2.6.1	Tabel	20
2.6.2	Kolom	21
2.6.3	Primary Key.....	21
2.6.4	Foreign Key	21
2.7	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	22
2.7.1	External Entity	22
2.7.2	Data Store	23
2.7.3	Data Flow.....	23
2.7.4	Process	23
2.8	Perangkat lunak.....	23
2.8.1	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	23
2.8.2	PHP.....	24

2.8.3	MySQL	26
2.8.4	Macromedia Dreamweaver 8.....	27
2.8.4.1	Insert Bar	28
2.8.4.2	Document Bar	28
2.8.4.3	Document Window	28
2.8.4.4	Property inspector	28
2.8.4.5	Panel group	28
2.8.4.6	Site panel.....	29
2.8.4.7	Menu	29
2.8.5	Adobe Photoshop CS4.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Analisis	32
3.1.1	Langkah-langkah analisis sistem	32
3.1.1.1	Identifikasi	32
3.1.1.2	Understand	32
3.1.1.3	Analyze	33
3.1.1.4	Report.....	33
3.1.2	Analisis kelemahan sistem lama.....	33
3.1.2.1	Analisis Kinerja (<i>performance</i>).....	34
3.1.2.2	Analisis Informasi (<i>information</i>)	34
3.1.2.3	Analisis Ekonomi (<i>economy</i>).....	35
3.1.2.4	Analisis Pengendali (<i>control</i>)	35
3.1.2.5	Analisis Efisiensi (<i>effeciency</i>).....	36
3.1.2.6	Analisis Pelayanan (<i>services</i>).....	37
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37

3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.2.1.1	OS Windows 7 Ultmate 32-bit (6,1, Build 7600)	38
3.2.1.2	Web Browser Mozila Firefox 10.0.2	38
3.2.1.3	Apache Friends XAMPP Version 1.7.1	38
3.2.1.4	Macromedia Dreamweaver CS4	39
3.2.1.5	Adobe Photoshop CS4	39
3.2.2	Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>)	39
3.2.2.1	Administrator	39
3.2.2.2	User	40
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	40
3.3.1	Kelayakan Teknologi	40
3.3.2	Kelayakan Hukum	40
3.3.3	Kelayakan Operasi	41
3.4	Perancangan Sistem	41
3.4.1	Desain Model	41
3.4.1.1	Flowchart dari phoenix game center :	42
3.4.1.2	Data Flow Diagram (DFD)	44
3.5	Pemodelan Data	46
3.5.1	Perancangan Database	46
3.5.1.1	Definisi Perancangan Database	46
3.5.1.2	Normalisasi	47
3.5.2	Relasi Antar Tabel	49
3.5.3	Perancangan Tabel	50
3.5.4	Desain Antar Muka Website	54
3.5.4.1	Desain Halaman Admin	54

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	60
4.1 Pengertian Implementasi.....	60
4.2 Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	60
4.3 Perangkat Keras Pembangun	61
4.4 Perangkat Lunak Pembangun	62
4.5 Install XAMPP (<i>Web Server</i>).....	62
4.5.1 Menjalankan Apache dan MySQL	66
4.6 Pembuatan Database dan Tabel	67
4.6.1 Pembuatan Database.....	67
4.6.2 Pembuatan Tabel	68
4.7 Pemrograman	72
4.8 Pengujian Program.....	72
4.9 Pengujian Sistem.....	76
4.10 Implementasi Antar Muka	79
4.10.1 Halaman User Interface (UI)	79
4.11 Halaman Administrator.....	82
4.12 Pemeliharaan Sistem.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90

DAFTAR TABEL

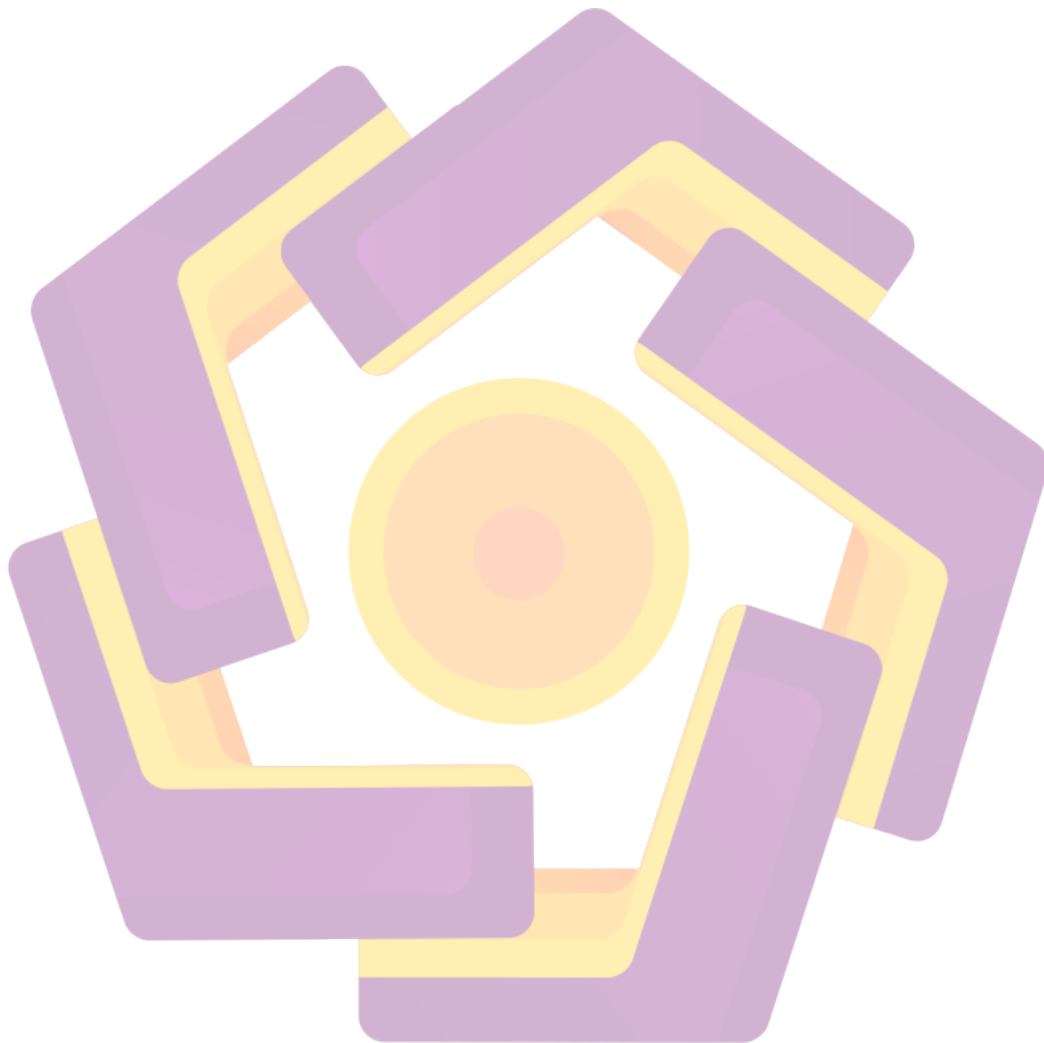
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	34
Tabel 3.2 Analisis Informasi	35
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	36
Tabel 3.4 Analisis Pengendali	37
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	36
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	37
Tabel 3.7 Bentuk Normal Pertama.....	47
Tabel 3.8 Bentuk Normal Kedua.....	48
Tabel 3.9 Bentuk Normal Ketiga	48
Tabel 3.10 Relasi Antar Tabel.....	49
Tabel 3.11 Struktur Tabel users	51
Tabel 3.12 Struktur Tabel topics	52
Tabel 3.13 Struktur Tabel Static	51
Tabel 3.14 Struktur Tabel social	52
Tabel 3.15 Struktur Tabel posting.....	52
Tabel 3.16 Struktur Tabel pm	53
Tabel 3.17 Struktur categories.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Flowchart Sistem	19
Gambar 2.2 Simbol Data Flow Diagram.....	22
Gambar 3.1 Flowchart System Administrator.....	42
Gambar 3.2 Flowchart System User.....	43
Gambar 3.3 Data flow diagram context level.....	44
Gambar 3.4 DFD level 1 Admin	45
Gambar 3.5 DFD level 1 User.....	46
Gambar 3.6 Login Admin/user.....	54
Gambar 3.7 Halaman Utama Admin	56
Gambar 3.8 Halaman Utama User.....	56
Gambar 3.9 Tampilan Utama Home	57
Gambar 3.10 Tampilan Utama Update.....	57
Gambar 3.11 Tampilan Utama About	58
Gambar 3.12 Tampilan Utama Contact.....	58
Gambar 3.13 Tampilan Utama Forum.....	59
Gambar 4.1 Instalasi XAMPP Server Proses 1	63
Gambar 4.2 Instalasi XAMPP Server Proses 2.....	63
Gambar 4.3 Instalasi XAMPP Server Proses 3.....	64
Gambar 4.4 Instalasi XAMPP Server Proses 4.....	64
Gambar 4.5 Instalasi XAMPP Server Proses 5.....	65
Gambar 4.6 Instalasi XAMPP Server Proses 6.....	65
Gambar 4.7 Instalasi XAMPP Server Proses 7.....	66
Gambar 4.8 Instalasi XAMPP Server Proses 8.....	66
Gambar 4.9 Pembuatan Database.....	67

Gambar 4.10 Tabel users	63
Gambar 4.11 Tabel Topic	69
Gambar 4.12 Tabel Static.....	69
Gambar 4.13 Tabel social	70
Gambar 4.14 Tabel posting	70
Gambar 4.15 Tabel pm	71
Gambar 4.16 Tabel categories	71
Gambar 4.17 Kesalahan Bahasa (<i>Language Error</i>)	73
Gambar 4.18 Peringatan Kesalahan Bahasa (<i>Language Error</i>)	74
Gambar 4.19 Kesalahan Logika (<i>Language Error</i>)	75
Gambar 4.20 Kesalahan Logika (<i>Language Error</i>)	75
Gambar 4.21 Uji Coba <i>Black-box</i> (Login Admin).....	77
Gambar 4.22 Uji Coba <i>Black-box</i> (Tambah user forum).....	77
Gambar 4.23 Uji Coba <i>Black-box</i>	78
Gambar 4.24 Uji Coba <i>Black-box</i>	79
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Home	80
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Update	80
Gambar 4.27 Tampilan Halaman About.....	81
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Contact Us.....	81
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Forum	82
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Forum	83
Gambar 4.31 Tampilan Panel Admin.....	83
Gambar 4.32 Tampilan About	84
Gambar 4.33 Tampilan Contact Us.....	84
Gambar 4.34 Tampilan Social	85

Gambar 4.35 Tampilan update86



INTISARI

Majunya sistem informasi saat ini memacu manusia untuk tidak ketinggalan informasi, khususnya dunia internet yang memberikan berbagai kemudahan bagi manusia atau instansi untuk memperoleh data baik yang bersifat ringan maupun penting atau rahasia. Pengaksesan dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga menghemat waktu, biaya dan tenaga.

Saat ini terdapat jutaan web di internet. Kita dapat mengakses informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis web dan bahkan dapat mempelajari web dan teknologi dibaliknya.

Web yang menjadi sarana yang sangat disukai banyak kalangan karena sifatnya yang mendunia (world wide) dan menjadi ajang tukar informasi bagi penggunaannya. Hal inilah yang menyebabkan banyak perusahaan (khususnya pada Celstech Computer) yang memanfaatkan web sebagai salah satu media untuk mempromosikan sebuah instansi secara online. Dengan alasan inilah saya membuat Media informasi dan Pengembangan Dalam Bidang Game Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL.

Kata Kunci : sistem informasi, website, analisis dan desain, phoenix, game center, game online

ABSTRACT

Advances in information systems currently spur people to not miss the information, especially the world of the internet that provides various facilities for people or institutions to obtain data that is both lightweight and important or confidential. Usage can be done without any limitation of space and time, thus saving time, cost, and effort. Today there are millions of web on the internet. We can access information covering a range of topics, running a web based business and can even learn web and the technology.

Web is becoming a very preferred means of many people because it is global (world wide) and be an information exchange for its use. This is why many companies (especially in Celstech Computer) that utilizes the web as a medium for promoting an online agency. For this reason I make media information and development in the field of Web-Based Games Using PHP and MySQL.

Keywords: *information systems, websites, analysis and design, phoenix, game center, games online.*