

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BUGBASE SEBAGAI
PENDUKUNG BUG REPORT PADA QUALITY ASSURANCE PADA
GAME OFFLINE**

SKRIPSI



disusun oleh

Silvia Rusmana

08.11.2125

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BUGBASE SEBAGAI
PENDUKUNG BUG REPORT PADA QUALITY ASSURANCE PADA
GAME OFFLINE**

Skripsi

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



disusun oleh

Silvia Rusmana

08.11.2125

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Bugbase Sebagai Pendukung Bug Report
Pada Quality Assurance Pada Game Offline**

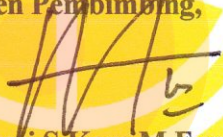
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Silvia Rusmana

08.11.2125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Maret 2012

Dosen Pembimbing,


Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Dan Pembuatan Bugbase Sebagai Pendukung Bug Report
Pada Quality Assurance Pada Game Offline

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Silvia Rusmana

08.11.2125

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Eng
NIK. 190302125

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 15 Maret 2012

KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN SISTEM KOMPUTER
KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN SISTEM KOMPUTER
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 1903020201

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu instansi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Maret 2012

Silvia Rusmana
08.11.2125

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Hari Kemarin Bagaikan Mimpi yang Telah Berlalu dan Telah Habis Waktunya, Sedang Hari Esok Tinggalah Harapan yang Indah, Adapun Hari Ini adalah Realita yang Sebenarnya”

“Pengalaman adalah Guru yang Paling Berharga”

“Hanya orang takut yang bisa berani, karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakutinya. Maka, bila merasa takut, akan punya kesempatan untuk bersikap berani”

“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan”

“Tuntutlah Ilmu sampai ke Negeri Cina”

“Tidak ada harga atas waktu, tapi waktu sangat berharga. Memiliki waktu tidak menjadikan kita kaya, tetapi menggunakannya dengan baik adalah sumber dari semua kekayaan”

“Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan melebihi kebodohan”

“Jalankan hidup penuh semangat dan lakukan semua penuh hati, jangan menyerah pada nasib serta selalu berusaha yang terbaik yang kita punya”

“Bersama Allah selalu dan selamanya”

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini, didedikasikan dengan penuh cinta kasih bagi kedua orang tua ku Terkhusus untuk ibu tercinta yang telah 'bahagia' disisi Allah SWT, semoga Allah memuliakan beliau.

Terima kasih atas doa, cinta, kasih sayang, motivasi, dukunganya selama ini.

Bagi orang yang sangat aku cintai (Bapak) yang pekerja keras dan mencintai keluarganya.

Bagi kakak-kakakku ku sayangi.

Bagi sahabat-sahabatku yang menyayangiku, untuk semua orang yang telah berjasa dalam hidupku.

-Silvia Rusmana-

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BUGBASE SEBAGAI PENDUKUNG BUG REPORT PADA QUALITY ASSURANCE PADA GAME OFFLINE”. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berupa bimbingan, dorongan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, rahmad serta hidayah nya kepada saya dan yang telah mengiringi setiap langkah saya dengan perlindungan dan kebesara-nya.
2. KUSNAWI, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia menyediakan waktunya, membimbing dan membantu hingga proses yudisium, terima kasih pak kus. Semoga allh memberi kesempatan saya untuk membalas budi baik bapak. amiiin
3. Kedua orang tuaku (Rustam Effendi, Wijiasih{alm}, tanteku Yas, kakakku (Bobby Kurniansyah) dan Ibu Astini beserta keluarga.

4. Radityo Dwiatmoko '*hati yang baik*' dan terima kasih atas support dan dukunganya selama ini.
5. Sahabat terbaiku Mak Isna dan Mak Ika , Adit, Ganef dan Deni. Mak isna, mak ika, tak habis2nya aq berterima kasih, thanks udh jadi sahabat q dr sma smpe lulus kuliah ini, semoga persahabatan qt langgeng sampai nenek2.
6. Sahabat-sahabatku selama aku kuliah di AMIKOM Yogyakarta, Memel dan Melisa yang selalu kasih semangat aku buat rajin masuk kuliah. Anak-anak kos jalan angka no 25 (Shella, Intan yang tomboy, Erry, Riris yang terus bilang semangat sisil... , Elly, opik, Wenty, Anis yang heboh, Carnita, Endang, Mba Nuni yang baik) Reni yang baik hati dan ikhlas dalam berbagi apapun yang dimilikinya. Mba Aji dan yang bantuin aku nyusun skripsi dadakan. Terima kasih telah menyemangati aq untuk proses yudisium, terima kasih kalian telah menyemangati ku ketika aku menangis cina.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 15 Maret 2012

Penulis,

(Silvia Rusmana)

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Kata Pengantar.....	vii
Halaman Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvi
Halaman Intisari.....	xx
Halaman Abstraksi.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep dasar sistem.....	7
2.1.1 Pengertian sistem.....	7
2.1.2 Karakteristik sistem.....	8
2.2 Konsep dasar sistem informasi.....	9
2.2.1 Pengertian informasi.....	9
2.2.2 Nilai informasi.....	10
2.3 Konsep dasar sistem informasi.....	11
2.3.1 Pengertian sistem informasi.....	11

2.3.2	Komponen sistem informasi.....	11
2.4	Sistem Informasi Manajemen.....	13
2.5	Analisis Sistem.....	15
2.6	Perancangan Sistem Informasi Manajemen.....	15
2.7	Implementasi Sistem.....	16
2.8	Konsep Bugbase dan Quality Assurance pada Game Offline..	17
2.8.1	Konsep Dalam Penginputan Bugbase.....	18
2.8.2	Konsep Pengisian Report.....	23
2.9	Bugbase Pada Game Offline.....	23
2.10	Konsep Pemodelan Sistem.....	23
2.10.1	Definisi Flowchart.....	24
2.10.2	Definisi Definisi Data Flow Diagram.....	25
2.10.3	Teknik Normalisasi.....	26
2.10.3.1	Definisi Normalisasi.....	26
2.10.3.2	Tujuan Dari Normalisasi.....	27
2.10.3.3	Proses Normalisasi.....	27
2.11	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	27
2.11.1	Adobe Dreamweaver CS3.....	27
2.11.2	Konsep Dasar Internet.....	30
2.11.2.1	Pengertian Internet.....	30
2.11.2.2	Penamaan Alamat Internet.....	30
2.11.2.3	Browser.....	31
2.11.3	XAMPP.....	31
2.11.3.1	Bagian penting XAMPP.....	32
2.12	Bahasa Pemrograman.....	32
2.12.1	PHP.....	33
2.12.2	JavaScript.....	34

2.12.3 MySQL.....	35
2.12.4 CSS.....	36
2.12.5 Smarty.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	38
3.1 Gambaran umum tentang bugbase.....	38
3.1.1 Latar Belakang.....	38
3.1.2 Struktur Organisasi.....	38
3.2 Definisi Analisis Sistem.....	40
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	41
3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem.....	42
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.3 Perancangan Sistem Bugbase.....	46
3.3.1 Rancangan Model.....	46
3.3.2 Perancangan Basis Data.....	48
3.4 Struktur Database.....	65
3.5 Rancangan Antar Muka.....	93
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	99
4.1 Impementasi.....	99
4.2 Perancangan Implementasi.....	99
4.3 Kegiatan implementasi.....	100
4.3.1 Rancangan Model.....	100
4.3.2 Pembuatan Database.....	125
4.4 Implementasi Program dan Uji coba.....	127
4.4.1 Implementasi Program.....	127
4.5 Instalasi Hardware dan Software.....	141
4.6 Test Sistem.....	143
4.7 Pelatihan dan Pemilihan Personil.....	146
4.7.1 Pelatihan.....	146
4.7.2 Pemilihan Personil.....	147

4.8 Pemeliharaan..... 148

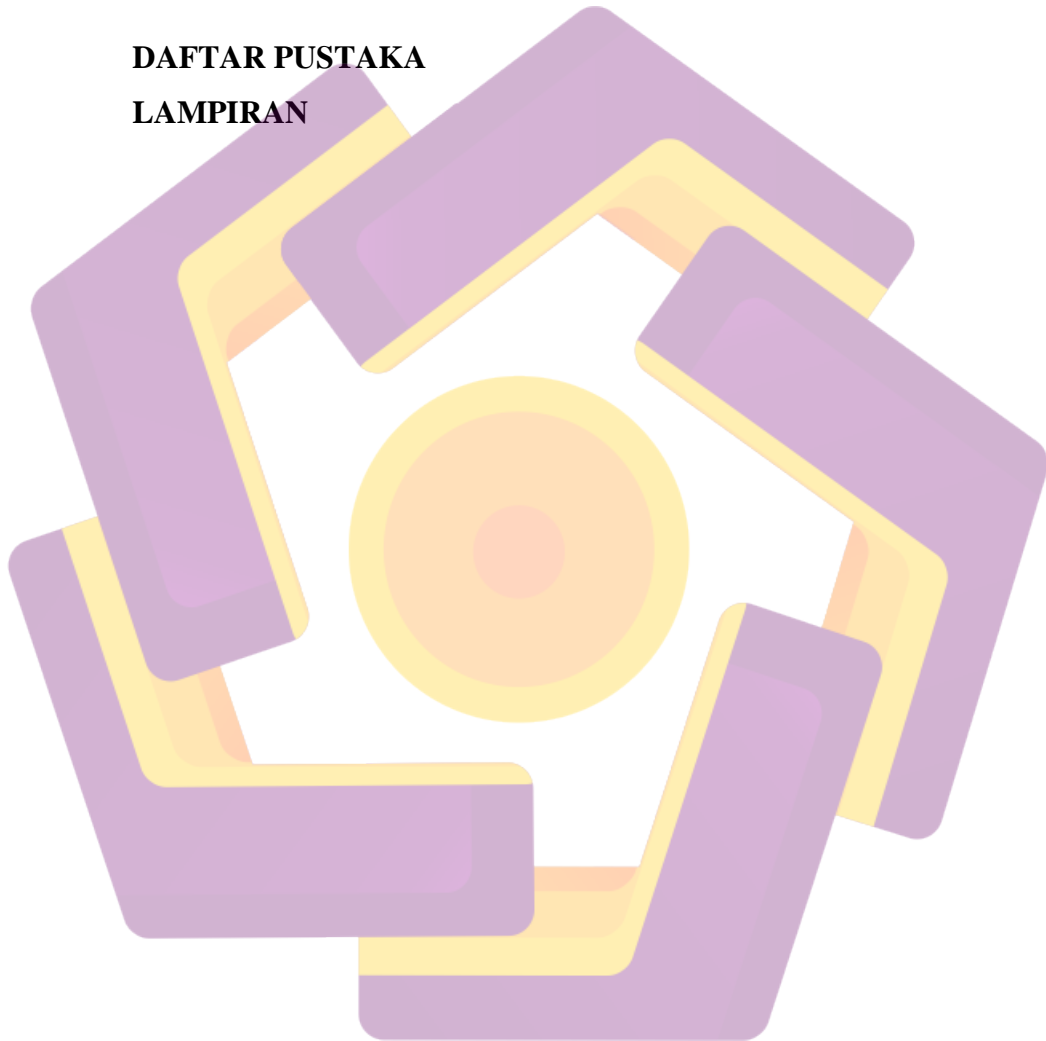
BAB V PENUTUP..... 149

5.1 Kesimpulan..... 149

5.2 Saran..... 149

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

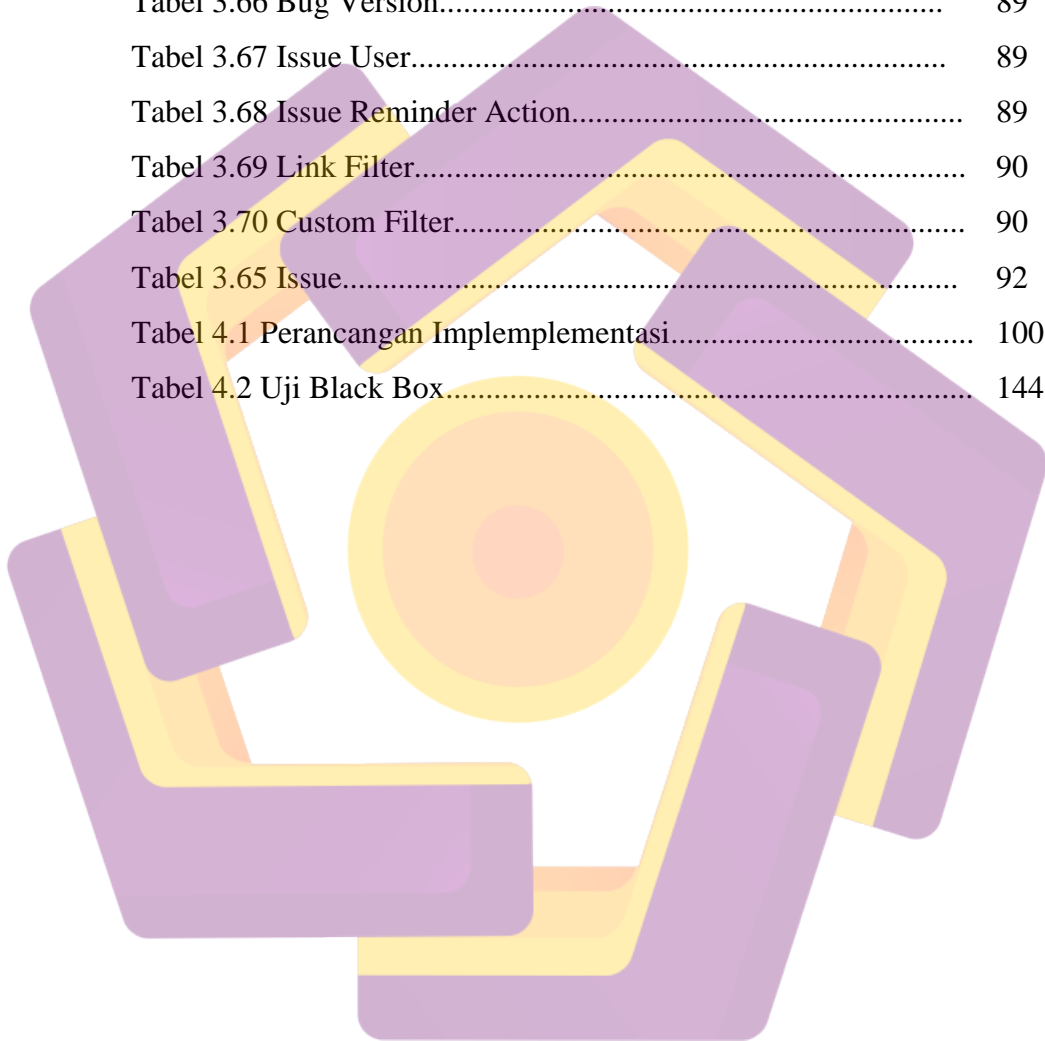


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Golongan Time Tracking Category.....	65
Tabel 3.2 Issue Quarantine.....	65
Tabel 3.3 Resolution	65
Tabel 3.4 Issue User Replier.....	66
Tabel 3.5 Project Release.....	66
Tabel 3.6 Reminder Action List.....	66
Tabel 3.7 Bug Issue Custom Field.....	67
Tabel 3.8 Mail Queue.....	67
Tabel 3.9 Costumer Note.....	68
Tabel 3.10 Subscription.....	68
Tabel 3.11 Subscription Type.....	69
Tabel 3.12 Issue History.....	69
Tabel 3.13 Project Status.....	69
Tabel 3.14 Project Category.....	70
Tabel 3.15 Reminder Action Type.....	70
Tabel 3.16 Project User.....	70
Tabel 3.17 Time Tracking.....	71
Tabel 3.18 Project Link Filter.....	71
Tabel 3.19 Issue Requirement.....	71
Tabel 3.20 Support Email Body.....	72
Tabel 3.21 Reminder Level.....	72
Tabel 3.22 Reminder Level Condition.....	72
Tabel 3.23 Project News.....	73
Tabel 3.24 Search Profile.....	73
Tabel 3.25 Round Robin User.....	73
Tabel 3.26 Issue Association.....	74
Tabel 3.27 Issue Attachment.....	74
Tabel 3.28 Project Round Robin.....	74
Tabel 3.29 Reminder Requirement.....	75

Tabel 3.30 History Type.....	75
Tabel 3.31 Project Status Date.....	75
Tabel 3.32 Reminder Field.....	76
Tabel 3.33 Mail Queue Log.....	76
Tabel 3.34 Costumer Account Manager.....	76
Tabel 3.35 Support Email.....	77
Tabel 3.36 Custom Field Option.....	77
Tabel 3.37 Faq Support Level.....	77
Tabel 3.38 Project Custom Field.....	78
Tabel 3.39 Project.....	78
Tabel 3.40 Custom Field.....	79
Tabel 3.41 Project Email Response.....	80
Tabel 3.42 Project Priority.....	80
Tabel 3.43 User.....	80
Tabel 3.44 Email Response.....	81
Tabel 3.45 Columns To Display.....	81
Tabel 3.46 Issue Checkin.....	82
Tabel 3.47 Bug Group.....	82
Tabel 3.48 Reminder Priority.....	82
Tabel 3.49 News.....	82
Tabel 3.50 Project Field Display.....	83
Tabel 3.51 Irc Notice.....	83
Tabel 3.52 Project Phone Category.....	83
Tabel 3.53 Note.....	84
Tabel 3.54 Project Group.....	84
Tabel 3.55 Reminder History.....	84
Tabel 3.56 Reminder Triggered Action.....	85
Tabel 3.57 Reminder Operator.....	85
Tabel 3.58 Email Draft.....	85
Tabel 3.59 Email Account.....	86
Tabel 3.60 Phone Support.....	86

Tabel 3.61 Email Draft Recipient.....	87
Tabel 3.62 Status.....	87
Tabel 3.63 User Alias.....	87
Tabel 3.64 Faq.....	88
Tabel 3.65 Issue Attachment File.....	88
Tabel 3.66 Bug Version.....	89
Tabel 3.67 Issue User.....	89
Tabel 3.68 Issue Reminder Action.....	89
Tabel 3.69 Link Filter.....	90
Tabel 3.70 Custom Filter.....	90
Tabel 3.65 Issue.....	92
Tabel 4.1 Perancangan Implementasi.....	100
Tabel 4.2 Uji Black Box.....	144



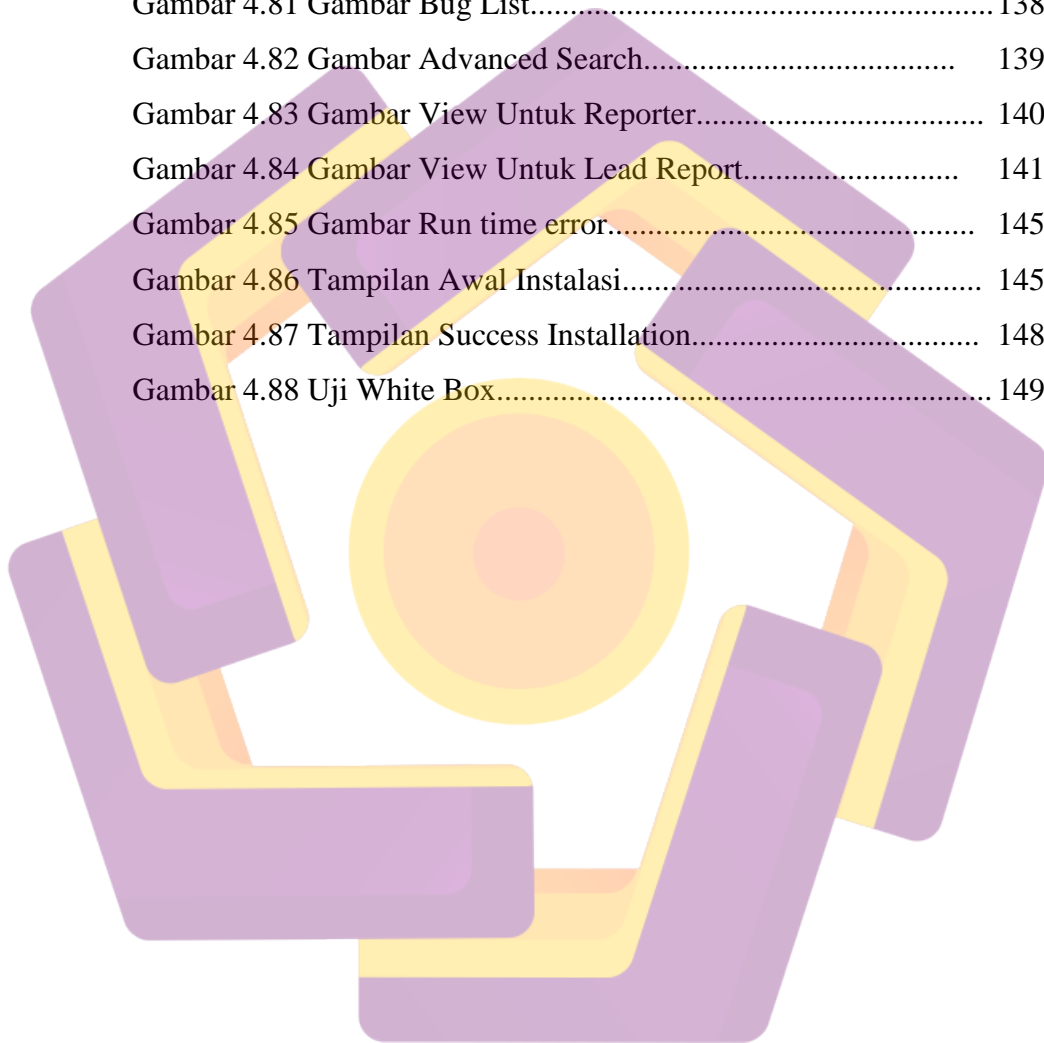
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	39
Gambar 3.2 Analisis SWOT.....	42
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	46
Gambar 3.4 Diagram Konteks.....	47
Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 0.....	47
Gambar 3.6 Dfd Level 1 Proses Login Admin.....	47
Gambar 3.7 Normalisasi Bentuk Pertama.....	49
Gambar 3.8 Normalisasi Bentuk Kedua.....	56
Gambar 3.9 Normalisasi Bentuk Ketiga.....	60
Gambar 3.10 Relasi Antar Tabel.....	65
Gambar 3.11 Form Login.....	93
Gambar 3.12 Form Menu Utama.....	94
Gambar 3.13 Form Administration.....	95
Gambar 3.14 Form Data Add Bug.....	96
Gambar 3.15 Form Bugbase.....	97
Gambar 3.15 Form Advanced Search.....	98
Gambar 4.1 Columns To Display.....	100
Gambar 4.2 Costumer Account Manager.....	100
Gambar 4.3 Costumer Note.....	101
Gambar 4.4 Custom Field.....	102
Gambar 4.5 Custom Field Option.....	102
Gambar 4.6 Custom Filter.....	103
Gambar 4.7 Email Account.....	103
Gambar 4.8 Email Draft.....	103
Gambar 4.9 Email Draft Recipient.....	110
Gambar 4.10 Email Response.....	111
Gambar 4.11 Faq.....	111
Gambar 4.12 Faq Support Level.....	111
Gambar 4.13 Group.....	111

Gambar 4.14 History Type.....	111
Gambar 4.15 Irc Notice.....	112
Gambar 4.16 Issue.....	113
Gambar 4.17 Issue Association.....	114
Gambar 4.18 Issue Attachment.....	114
Gambar 4.19 Issue Attachment File.....	114
Gambar 4.20 Issue Checkin.....	115
Gambar 4.21 Issue Custom Field.....	115
Gambar 4.22 Issue History.....	115
Gambar 4.23 Issue Quarantine.....	116
Gambar 4.24 Issue Requirement.....	116
Gambar 4.25 Issue User.....	116
Gambar 4.26 Issue User Replier.....	117
Gambar 4.27 Link Filter.....	117
Gambar 4.28 Mail Queue.....	117
Gambar 4.29 Mail Queue Log.....	118
Gambar 4.30 News.....	118
Gambar 4.31 Note.....	118
Gambar 4.32 Phone Support.....	119
Gambar 4.33 Project.....	119
Gambar 4.34 Project Category.....	120
Gambar 4.35 Project Custom Field.....	120
Gambar 4.36 Project Email Response.....	120
Gambar 4.37 Project Field Display.....	120
Gambar 4.38 Project Group.....	121
Gambar 4.39 Project Link Filter.....	121
Gambar 4.40 Project News.....	121
Gambar 4.41 Project Phone Category.....	121
Gambar 4.42 Project Priority.....	122
Gambar 4.43 Project Release.....	122
Gambar 4.44 Project Round Robin.....	122

Gambar 4.45 Project Status.....	122
Gambar 4.46 Project Status Date.....	123
Gambar 4.47 Project User.....	123
Gambar 4.48 Reminder Action.....	124
Gambar 4.49 Reminder Action List.....	124
Gambar 4.50 Reminder Action Type.....	124
Gambar 4.51 Reminder Field.....	124
Gambar 4.52 Reminder History.....	125
Gambar 4.53 Reminder Level.....	125
Gambar 4.54 Reminder Level Condition.....	125
Gambar 4.55 Reminder Operator.....	126
Gambar 4.56 Reminder Priority.....	126
Gambar 4.57 Reminder Requirement.....	126
Gambar 4.58 Reminder Triggered Action.....	126
Gambar 4.59 Resolution	127
Gambar 4.60 Round Robin User.....	127
Gambar 4.61 Search Profile.....	127
Gambar 4.62 Status.....	127
Gambar 4.63 Subscription.....	128
Gambar 4.64 Subscription Type.....	128
Gambar 4.65 Support Email.....	128
Gambar 4.66 Support Email Body.....	129
Gambar 4.67 Time Tracking.....	129
Gambar 4.68time Tracking Category.....	129
Gambar 4.69 User.....	130
Gambar 4.70 User Alias.....	130
Gambar 4.71 Version.....	130
Gambar 4.72 Tampilan Mysql.....	131
Gambar 4.73 Tampilan Database Yang Telah Dibuat.....	132
Gambar 4.74 Tampilan Create Untuk Membuat Tabel Baru.....	132
Gambar 4.75 Gambar Login.....	133

Gambar 4.76 Gambar Tampilan Utama.....	134
Gambar 4.77 Gambar Menu Administrator.....	135
Gambar 4.78 Gambar Menu Manage User.....	136
Gambar 4.79 Gambar Menu Manage Group.....	136
Gambar 4.80 Gambar Add Bug.....	137
Gambar 4.81 Gambar Bug List.....	138
Gambar 4.82 Gambar Advanced Search.....	139
Gambar 4.83 Gambar View Untuk Reporter.....	140
Gambar 4.84 Gambar View Untuk Lead Report.....	141
Gambar 4.85 Gambar Run time error.....	145
Gambar 4.86 Tampilan Awal Instalasi.....	145
Gambar 4.87 Tampilan Success Installation.....	148
Gambar 4.88 Uji White Box.....	149



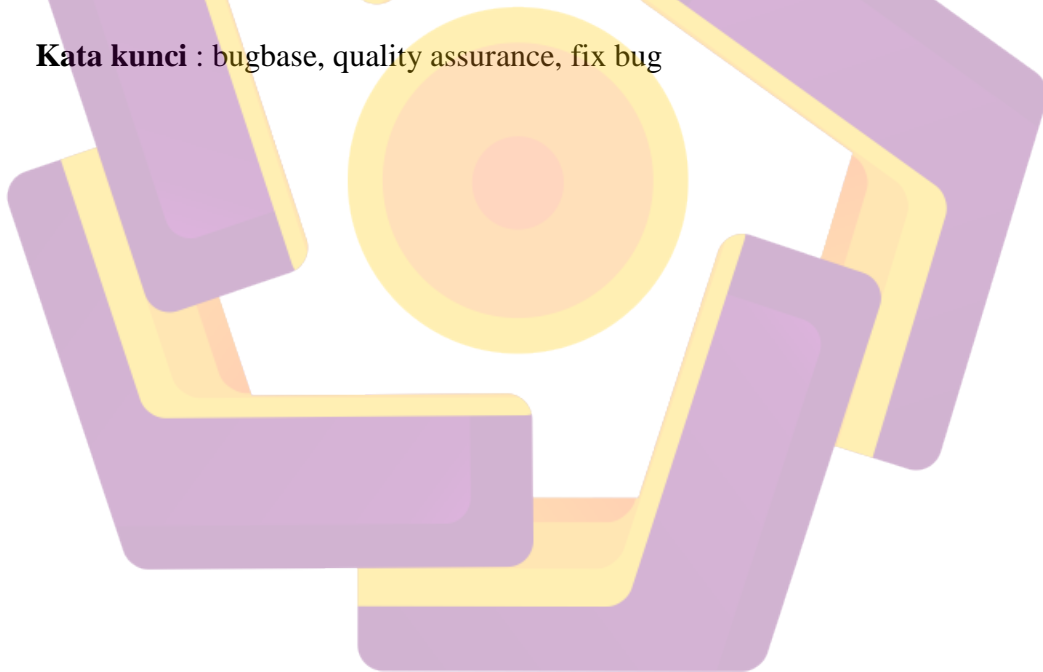
INTISARI

Pada saat sekarang ini kualitas suatu game merupakan peranan penting dalam suatu produksi game. Peranan Quality Assurance pada suatu perusahaan pengembang game sangat menentukan untuk mencari bug demi kesempurnaan hasil akhir game yang akan siap untuk di rilis. Bugbase merupakan suatu database yang dapat mengisi report dari bug game dari quality assurance.

Penulis merancang sebuah sistem menggunakan Dreamweaver yang dalam hal ini adalah sebuah Pembuatan Bugbase sebagai Pendukung Bug Report pada Quality Assurance pada Game Offline. Aplikasi ini berfungsi Pemanfaatan teknologi internet dimaksudkan untuk kebutuhan akan penyampaian dan pencarian informasi yang cepat, sebab internet sebagai jaringan yang sangat luas merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk penyampaian dan pencarian informasi.

Tujuan penulis merancang dan membuat bugbase untuk mempermudah quality assurance dan perusahaan pengembang game dalam memperbaiki bug tersebut dengan mengumpulkan semua bug report ke dalam bugbase.

Kata kunci : bugbase, quality assurance, fix bug



ABSTRACTION

At this time the quality of a game is an important role in a production game. The role of Quality Assurance at a game development company is crucial to find bugs for the perfection of the final game will be ready for release. Bugbase is a database that can fill a bug report from the game of quality assurance.

The author designed a system using Dreamweaver which in this case is a creation Bugbase as Supporting Bug Report on Quality Assurance in Online Game. This application works intended for the use of Internet technology and the need for the delivery of fast information search, because the Internet as a vast network is an effective and efficient means for delivery and retrieval of information.

The author's purpose to design and make bugbase to facilitate quality assurance and corporate developers fix bugs in the game by collecting all the bug report into the bugbase.

Keyword : *bugbase, quality assurance, fix bug*

