

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AMIKOM
GAME DEV MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP**

SKRIPSI



disusun oleh

Putri Anggraini Hendraswari

09.12.4335

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AMIKOM
GAME DEV MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Infomasi



disusun oleh

Putri Anggraini Hendraswari

09.12.4335

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AMIKOM
GAME DEV MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Anggraini Hendraswari

09.12.4335

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2013

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, M.T

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AMIKOM
GAME DEV MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Angraini Hendraswari

09.12.4335

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK. 190302207

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Sudarmawan, M.T

NIK. 190302035

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 15 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

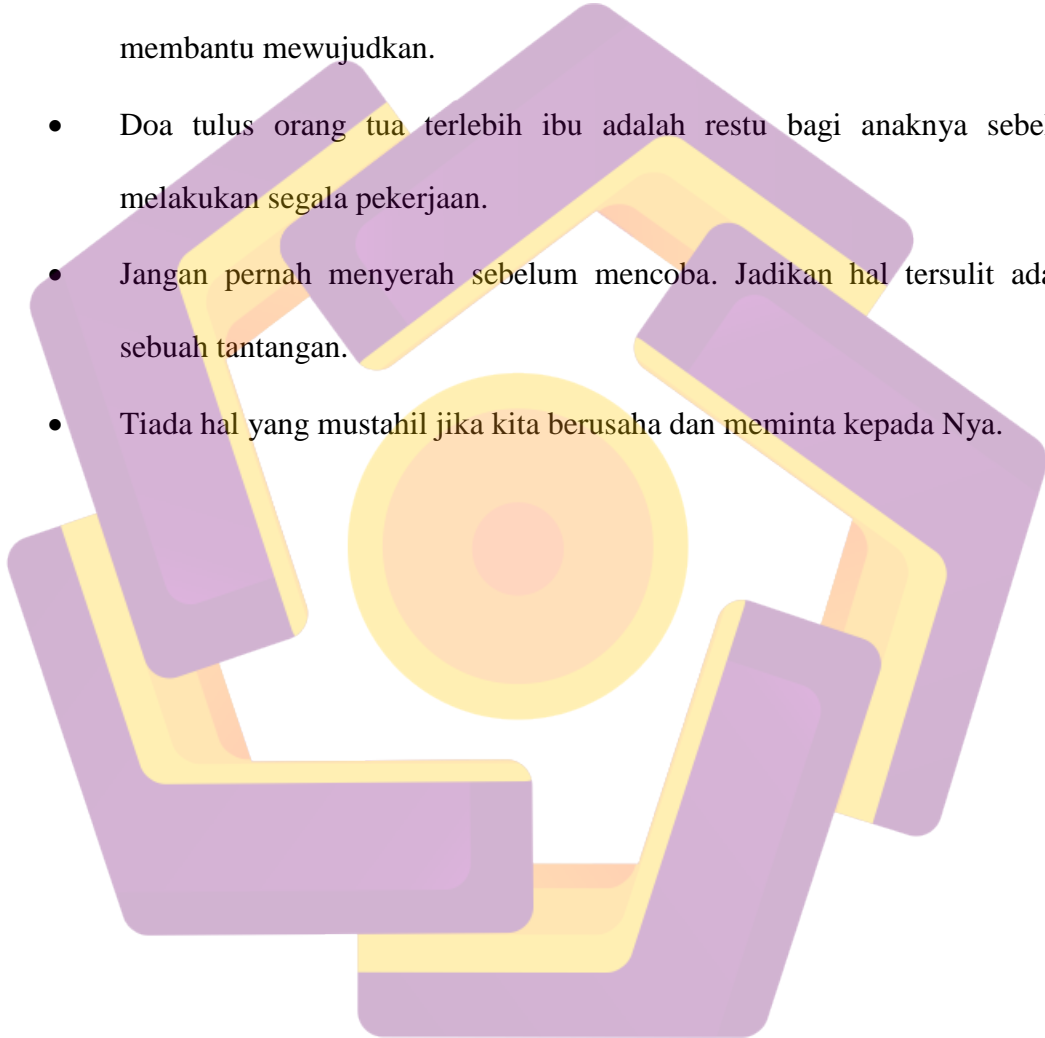
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 12 Maret 2013

Putri Angraini Hendraswari
NIM. 09.12.4335

MOTTO

- Tidak ada kata terlambat jika kita ingin mempelajari sesuatu.
- Jika mempunyai cita – cita, kita harus berusaha keras untuk mewujudkannya...yakinlah..dengan segala usaha dan doa pasti Tuhan akan membantu mewujudkan.
- Doa tulus orang tua terlebih ibu adalah restu bagi anaknya sebelum melakukan segala pekerjaan.
- Jangan pernah menyerah sebelum mencoba. Jadikan hal tersulit adalah sebuah tantangan.
- Tiada hal yang mustahil jika kita berusaha dan meminta kepada Nya.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya lah pada akhirnya skripsi ini terselesaikan. Adapun skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yakni ayah dan ibu yang selama ini selalu mendoakan, mengingatkan, memotivasi, membimbing dan memberikan cinta selalu..
2. Adek pertama yakni Alma Oktaviani dimana menjadi supporter sekaligus perusuh, karena tanpanya data-data skripsi tidak bakal hilang...gggrrr...:D
3. Adek kedua saya yakni Novia Azaria, terima kasih sudah siap *ngeriki* terus di saat kakaknya masuk angin karena harus lembur...:D
4. Calon masa depan saya yaitu Sigit Prasetyo Karisma Utomo, terima kasih buanyak...karena sudah menjadi dewa penolong dan dewa ketik di saat-saat genting hingga rela begadang sampe pagi padahal saya tidur. Karena tanpa motivasi, doa, semangat dan bantuan mas Sigit, skripsi ini mungkin masih tak berujung.
5. Mas Andi Sumardin terima kasih atas segala kenangan manis dan ilmu yang sudah diturunkan dengan segala keterbatasan tempat dan alat tapi itu semua bukanlah halangan untuk belajar. Tanpa modus program eror terus di saat kuliah itu juga, mungkin saya tidak akan menjadi seperti ini. Sukses ya.
6. Mas Jems Elsirazi terima kasih sudah menjadi partner seperguruan. Ayo kapan-kapan jalan bareng lagi bertiga sama komandan, mampir pameran komputer pake jaket MTI megang-megang LED..ha3..unforgettable moment!
7. Bapak Sudarmawan yang sudah sabar mengajari saya di kala bimbingan.
8. Pak Widhiarta dan Kurniawan Praditja terima kasih untuk ide Bootstrapnya..
9. Sahabat terbaik yakni Sinta Nur Asih dan Mutia Rachmawati yang dari awal kuliah sudah menemani di saat suka dan duka. Banyak hal yang tak terlupakan dan pelajaran hidup yang bisa diambil bersama kalian.
10. Keluarga besar Mbah Ngatini, Mbah Saibi, Pakde dan bude Petrus terima kasih atas motivasinya.
11. Teman-teman di Amikom Game Dev dan Cupcorn terima kasih sudah memberikan saya peluang untuk berkarya dan telah memberikan ilmu baru.
12. Fawzi, Mas Oki, asisten PWL SI 2012 yang sudah berbagi ilmu dan Surya tukang *bully* tapi memberikan solusi agar saya tidak jadi pengangguran...:D.
13. Il Divo, MLTR, The Beatles, Scorpion, Motley Crue, Nike Ardilla, Bad English, Creed, The Police, Aa Chester Bennington, dll yang setia menemani.
14. Dokter dan para perawat rumah sakit terima kasih yang sudah membantu menyembuhkan di kala saya harus keluar masuk rumah sakit.
15. UGD Café yang telah menjadi tempat lembur disaat mengerjakan tugas-tugas kuliah yang uwoww abisss banyaknya...:D
16. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa penulis panjatkan yang mana telah memberikan rahmat dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Pada Amikom Game Dev Menggunakan Framework Bootstrap” dengan baik dan tepat pada waktunya.

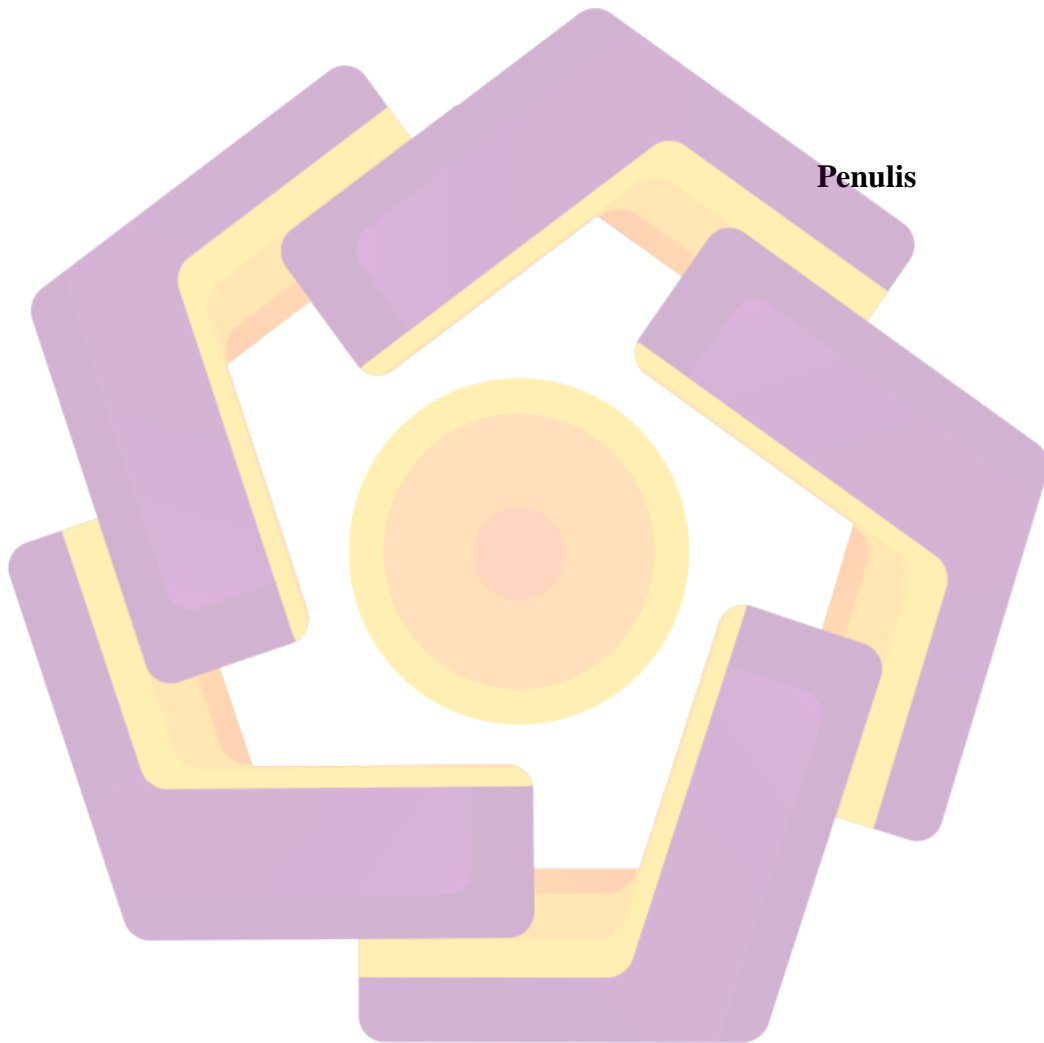
Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM”.
4. Segenap staff dan dosen STMIK “Amikom” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kuliah.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
6. Founder Amikom Game Dev yang telah memberikan izin bahwa komunitas yang didirikan sebagai tempat penelitian skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

“Tak Ada Gading yang Tak Retak” begitulah kata pepatah. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang

membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 8 Maret 2013



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
HALAMAN INTISARI	xxiii
HALAMAN ABSTRAKSI.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengambilan Data	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Jadwal Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Infromasi.....	8
2.1.1 Data	8
2.1.2 Informasi	8
2.1.2.1 Pengertian Informasi	8
2.1.2.2 Fungsi Informasi.....	9
2.1.2.3 Kualitas Informasi	9
2.2 Konsep Dasar Sistem	10
2.2.1 Pengertian Sistem.....	10
2.2.2 Karakteristik Sistem	10
2.2.3 Klasifikasi Sistem.....	11
2.2.4 Konsep Sistem.....	13
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	14
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi	14
2.3.2 Manfaat Sistem Informasi	15
2.3.3 Komponen Sistem Informasi Berbasis Komputer (CBIS).....	16
2.3.4 Kegiatan Sistem Informasi	16
2.4 Konsep Dasar Internet.....	17
2.4.1 Internet	17
2.4.2 World Wide Web (WWW)	17
2.4.3 HTTP.....	18
2.4.4 Web Client (Browser)	18
2.4.5 Homepage	18
2.4.6 Web Hosting.....	19
2.5 Konsep Bahasa Pemrograman yang Digunakan	19
2.5.1 HTML (Hypertext Markup Language)	19
2.5.2 CSS (Cascading Style Sheets).....	20
2.5.3 Javascript	20
2.5.4 PHP (Hypertext Preprocessor)	21
2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	24
2.6.1 Bagan Alir / Flowchart.....	24

2.6.2 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	24
2.6.3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	26
2.7 Konsep Basis Data	28
2.7.1 SQL (<i>Structured Query Language</i>).....	28
2.7.1.1 DDL (<i>Data Definition Language</i>)	29
2.7.1.2 DML (<i>Data Manipulation Language</i>).....	29
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	30
2.8.1 XAMPP	30
2.8.2 MySQL.....	30
2.8.3 Apache.....	34
2.8.4 Adobe Dreamweaver CS3.....	34
2.8.5 Adobe Photoshop CS3	35
2.8.6 Mozilla Firefox.....	37
2.8.7 Framework Bootstrap.....	38
 BAB III TINJAUAN UMUM	
3.1 Sejarah Singkat Berdirinya Komunitas Amikom Game Dev	41
3.2 Visi dan Misi Amikom Game Dev	42
3.2.1 Visi.....	42
3.2.2 Misi	42
3.3 Struktur Organisasi Amikom Game Dev	42
3.4 Analisis Sistem.....	43
3.4.1 <i>Perfomance</i> (kinerja).....	43
3.4.2 <i>Information</i> (informasi).....	44
3.4.3 <i>Economy</i> (ekonomi)	46
3.4.4 <i>Control</i> (pengendalian)	47
3.4.5 <i>Eficiency</i> (efisiensi).....	48
3.4.6 <i>Service</i> (pelayanan)	50

3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	50
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	53
3.5.2.1 Kebutuhan Operasional	53
3.5.2.2 Kebutuhan Keamanan	54
3.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	53
3.6.1 Analisis Kelayakan Teknologi	55
3.6.2 Analisis Kelayakan Operasional	55
3.6.3 Analisis Kelayakan Ekonomi	56
3.7 Perancangan Sistem	58
3.7.1 Perancangan Proses	60
3.7.1.1 Bagan Alir Sistem Admin Website Amikom Game Dev	60
3.7.1.2 Diagram Konteks	64
3.7.1.3 Data Flow Diagram.....	64
3.7.2 Perancangan Database.....	70
3.7.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	70
3.7.2.2 Perancangan Tabel Database	72
3.7.2.2.1 Struktur Tabel	72
3.7.2.2.2 Relasi Antar Tabel	81
3.7.3 Perancangan Interface	82
3.7.4 Struktur Link Website Amikom Game Dev.....	82
3.7.5 Tampilan Untuk User	82
3.7.5.1 Tampilan Divisi	82

3.7.5.2 Tampilan Awards.....	83
3.7.5.3 Tampilan Pendaftaran Siswa Baru	84
3.7.5.4 Tampilan Login Menu	84
3.7.5.5 Tampilan Ubah Password	85
3.7.5.6 Tampilan Biodata.....	85
3.7.5.7 Tampilan Materi	86
3.7.6 Tampilan Halaman Admin.....	86
3.7.6.1 Tampilan Admin Agama	87
3.7.6.2 Tampilan Admin Agenda	87
3.7.6.3 Tampilan Admin Divisi	88
3.7.6.4 Tampilan Admin Edit Tambah Divisi	88
3.7.6.5 Tampilan Admin Fasilitas.....	89
3.7.6.6 Tampilan Admin Edit Tambah Fasilitas.....	89
3.7.6.7 Tampilan Admin Prestasi	90
3.7.6.8 Tampilan Admin Edit Tambah Prestasi.....	90
3.7.6.9 Tampilan Admin Produk	91
3.7.6.10 Tampilan Admin Edit Tambah Produk.....	91
3.7.6.11 Tampilan Admin Pendaftaran Siswa Baru	92
3.7.6.12 Tampilan Admin Edit Tambah Pendaftaran Siswa Baru....	92
3.7.6.13 Tampilan Admin Siswa	93
3.7.6.14 Tampilan Admin Edit Tambah Siswa.....	93

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Basis Data.....	94
4.2 Implementasi Modul Proses 1.....	98
4.2.1 Implementasi Modul Olah Data Siswa.....	98
4.2.1.1 Kode Program.....	98
4.2.1.2 Tampilan.....	100
4.2.1.3 Pembahasan.....	102
4.2.2 Implementasi Modul Olah Data Materi.....	102
4.2.2.1 Kode Program.....	102
4.2.2.2 Tampilan.....	104
4.2.2.3 Pembahasan.....	106
4.2.3 Implementasi Modul Olah Data Produk.....	106
4.2.3.1 Kode Program.....	106
4.2.3.2 Tampilan.....	109
4.2.3.3 Pembahasan.....	110
4.2.4 Implementasi Modul Olah Data Agenda.....	110
4.2.4.1 Kode Program.....	110
4.2.4.2 Tampilan.....	112
4.2.4.3 Pembahasan.....	113
4.2.5 Implementasi Modul Olah Data Fasilitas.....	114
4.2.5.1 Kode Program.....	114
4.2.5.2 Tampilan.....	116
4.2.5.3 Pembahasan.....	117

4.2.6 Implementasi Modul Olah Data Divisi	117
4.2.6.1 Kode Program	117
4.2.6.2 Tampilan	119
4.2.6.3 Pembahasan	120
4.2.7 Implementasi Modul Olah Data Prestasi.....	120
4.2.7.1 Kode Program	120
4.2.7.2 Tampilan	122
4.2.7.3 Pembahasan	123
4.3 Implementasi Modul Proses 2.....	123
4.3.1 Implementasi Modul Registrasi Pendaftaran Siswa Baru	123
4.3.1.1 Kode Program	123
4.3.1.2 Tampilan	125
4.3.1.3 Pembahasan	126
4.3.2 Implementasi Modul Review Produk.....	126
4.3.2.1 Kode Program	126
4.3.2.2 Tampilan	128
4.3.2.3 Pembahasan	129
4.3.3 Implementasi Modul Download Materi	129
4.3.3.1 Kode Program	129
4.3.3.2 Tampilan	131
4.3.3.3 Pembahasan	131

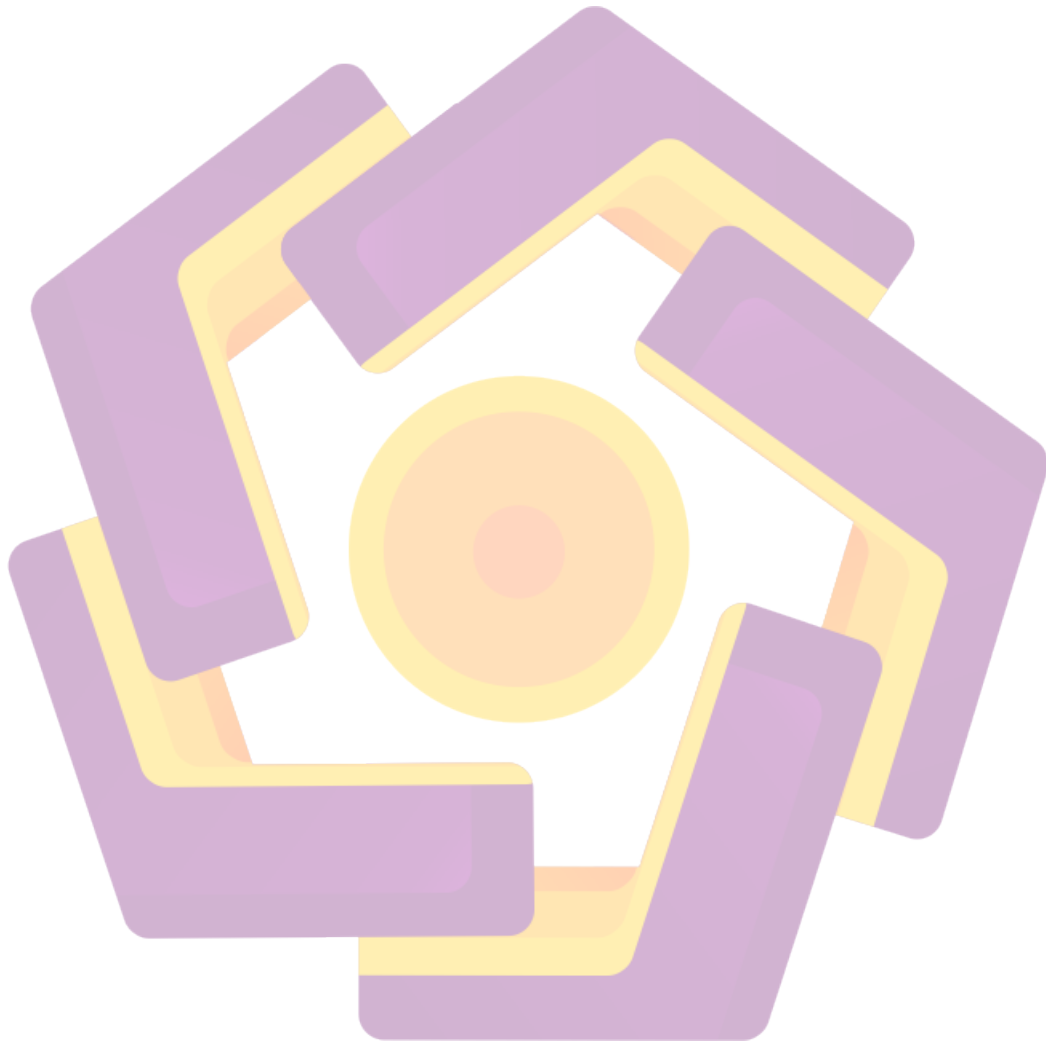
4.4 Implementasi Modul Proses 3.....	131
4.4.1 Tampilan Halaman Siswa	131
4.4.1.1 Kode Program	131
4.4.1.2 Tampilan	134
4.4.1.3 Pembahasan	136
4.4.2 Tampilan Halaman Agenda.....	136
4.4.2.1 Kode Program	136
4.4.2.2 Tampilan	138
4.4.2.3 Pembahasan	139
4.4.3 Tampilan Halaman Fasilitas.....	140
4.4.3.1 Kode Program	140
4.4.3.2 Tampilan	142
4.4.3.3 Pembahasan	143
4.4.4 Tampilan Halaman Divisi	143
4.4.4.1 Kode Program	143
4.4.4.2 Tampilan	144
4.4.4.3 Pembahasan	144
4.4.5 Tampilan Halaman Prestasi.....	144
4.4.5.1 Kode Program	144
4.4.5.2 Tampilan	145
4.4.5.3 Pembahasan	145

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan46

5.2 Saran146

DAFTAR PUSATAKA147



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 2.1 Fungsi – fungsi di MySQL.....	32
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	43
Tabel 3.2 Analisis Informasi	44
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	46
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	47
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	48
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	50
Tabel 3.7 Struktur Tabel User.....	72
Tabel 3.8 Struktur Tabel Agama.....	72
Tabel 3.9 Struktur Tabel Agenda.....	73
Tabel 3.10 Struktur Tabel Divisi.....	74
Tabel 3.11 Struktur Tabel Fasilitas	75
Tabel 3.12 Struktur Tabel Kategori Agenda.....	75
Tabel 3.13 Struktur Tabel Materi.....	76
Tabel 3.14 Struktur Tabel Prestasi.....	76
Tabel 3.15 Struktur Tabel Produk.....	77
Tabel 3.16 Struktur Tabel PSB	78
Tabel 3.17 Struktur Tabel Siswa.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 XAMPP Control Panel	30
Gambar 2.2 Tampilan Start MySQL.....	30
Gambar 2.3 Cara Kerja Database Server	31
Gambar 2.4 Tampilan Start Apache.....	34
Gambar 2.5 Lembar Kerja Adobe Dreamweaver CS 3	35
Gambar 2.6 Adobe Photoshop CS 3	36
Gambar 2.7 Mozilla Firefox.....	37
Gambar 2.8 Struktural Bootstrap	38
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	42
Gambar 3.2 Bagan Alir Sistem Admin Website Amikom Game Dev.....	61
Gambar 3.3 Bagan Alir Sistem Admin Website Amikom Game Dev (lanjutan 1)	62
Gambar 3.4 Bagan Aliran Sistem Admin Website Amikom Game Dev (lanjutan 2)	63
Gambar 3.5 Diagram Konteks.....	64
Gambar 3.6 DFD Level 0.....	65
Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 1	66
Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 2	67
Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses 3	68
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 2.1	69
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 2.2	69
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 2.3	70

Gambar 3.13 ERD Website Amikom Game dev	71
Gambar 3.14 Relasi Antar Tabel.....	81
Gambar 3.15 Struktur Link Website untuk User	82
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Divisi	83
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Award.....	83
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Pendaftaran Siswa Baru	84
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Login Menu.....	84
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Ubah Password.....	85
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Biodata	85
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Materi	86
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Login Admin	86
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Admin Agama	87
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Admin Agenda	87
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Admin Divisi.....	88
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Divisi.....	88
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Admin Fasilitas	89
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Fasilitas	89
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Admin Prestasi	90
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Prestasi	90
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Admin Produk	91
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Produk	91
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Admin Pendaftaran Siswa Baru	92
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Pendaftaran Siswa Baru.....	92
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Admin Siswa	93

Gambar 3.37 Rancangan Halaman Admin Edit Tambah Siswa	93
Gambar 4.1 Tabel User	94
Gambar 4.2 Tabel Agama	94
Gambar 4.3 Tabel Agenda	95
Gambar 4.4 Tabel Divisi	95
Gambar 4.5 Tabel Fasilitas	95
Gambar 4.6 Tabel Kategori Agenda	96
Gambar 4.7 Tabel Materi	96
Gambar 4.8 Tabel Prestasi	96
Gambar 4.9 Tabel Produk	97
Gambar 4.10 Tabel PSB.....	97
Gambar 4.11 Tabel Siswa	98
Gambar 4.12 Tampilan Siswalihat pada Admin	100
Gambar 4.13 Tampilan Siswashow pada Admin.....	101
Gambar 4.14 Tampilan Materishow pada Admin.....	104
Gambar 4.15 Tampilan Materitambah pada Admin	105
Gambar 4.16 Tampilan Materihapus pada Admin.....	105
Gambar 4.17 Tampilan Produkshow pada Admin.....	109
Gambar 4.18 Tampilan Produkttambah pada Admin.....	109
Gambar 4.19 Tampilan Agendashow pada Admin	112
Gambar 4.20 Tampilan Agendatambah pada Admin.....	113
Gambar 4.21 Tampilan Fasilitasshow pada Admin	116
Gambar 4.22 Tampilan Fasilitasstambah pada Admin.....	116
Gambar 4.23 Tampilan Divisishow pada Admin.....	119
Gambar 4.24 Tampilan Divisitambah pada Admin	119

Gambar 4.25 Tampilan Prestasishow pada Admin	122
Gambar 4.26 Tampilan Prestasitambah pada Admin.....	122
Gambar 4.27 Tampilan Psbshow pada Admin.....	125
Gambar 4.28 Tampilan Psblihat pada Admin	126
Gambar 4.29 Tampilan Produk pada User	128
Gambar 4.30 Tampilan Detailproduk pada User	129
Gambar 4.31 Tampilan Materi pada User.....	131
Gambar 4.32 Tampilan Dashboard pada User	134
Gambar 4.33 Tampilan Profil Siswa.....	135
Gambar 4.34 Tampilan Ubah Password Siswa	135
Gambar 4.35 Tampilan Agenda untuk User	138
Gambar 4.36 Tampilan Detailagenda untuk User.....	139
Gambar 4.37 Tampilan Fasilitas untuk User.....	142
Gambar 4.38 Tampilan DetailFasilitas untuk User.....	142
Gambar 4.39 Tampilan Divisi untuk User	144
Gambar 4.40 Tampilan Prestasi untuk User	145

INTISARI

Perkembangan teknologi kini semakin pesat. Salah satunya penciptaan dunia *game* yang tidak pernah habis peminatnya. Di era digital ini, *game* tidak lagi tersedia dalam model konvensional. Maka tidak sedikit bermunculan *game house* dan komunitas yang ikut berpartisipasi di dunia *game*.

Pengembang *game* di Indonesia meningkat. Sehingga masyarakat ingin mempunyai pengalaman membuat *game*. Terciptalah sebuah ide untuk mendirikan sebuah komunitas *game* di Yogyakarta bernama Amikom Game Dev, dimana pendiri dan anggotanya mayoritas mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Amikom Game Dev bertujuan menggali dan mengembangkan potensi generasi muda. Pembuatan website ini menggunakan aplikasi Apache, Adobe Dreamweaver CS3, MySQL, Adobe Photoshop CS3, Bootstrap dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya.

Pembuatan website bisa sebagai media informasi dan promosi bagi komunitas Amikom Game Dev (AGD). Banyak fasilitas yang ada di website ini seperti *product review*, *download* materi, *psb* online, dan lainnya. Sehingga pendistribusian informasi tentang Amikom Game Dev lebih akurat, dan bisa diakses dimana saja, oleh siapa saja dan kapan saja pengguna inginkan.

Kata Kunci : *Website, Amikom Game Dev, Game, Framework Bootstrap*

ABSTRACT

Technological developments so increasing rapidly. One of them is the creation of the world game that never runs out their follower. In this digital era, the game is no longer available in the conventional model. Many game house and communities who participated in the game world.

Game developers in Indonesia increased. So public interested to have the experience of developing game. Created an idea to set up a gaming community in Yogyakarta called Amikom Game Dev, where the majority of the founders and members are students of STMIK AMIKOM Yogyakarta. Amikom Game Dev's passion are to explore and develop the potential of young people. Developing this website using Apache, Adobe Dreamweaver CS3, MySQL, Adobe Photoshop CS3, Bootstrap and PHP as the programming language.

Developing this website can be information and promotion media of Amikom Game Dev community. Many facilities in this website, such as e-learning, online support, calendar events, and etc. So, the distribution of information about Amikom Game Dev will be efficient, accurate, and can be accessed anywhere, by anyone and at any time the user wants.

Keywords : Website, Amikom Game Dev, Game, Framework Bootstrap