

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Media informasi yang berbasis internet, bukan merupakan hal yang asing lagi bagi masyarakat khususnya bagi dunia usaha dan pendidikan. Informasi yang beragam, banyak tersedia di internet dan di manfaatkan sebagai media periklanan suatu perusahaan suatu lembaga organisasi baik bisnis maupun non bisnis. Informasi yang tersedia dapat berupa promosi, layanan, pemasaran dan transaksi.

Saat ini terdapat jutaan web di internet. Kita dapat mengakses informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis web, dan bahkan kita dapat mempelajari web juga menjadi sarana komunikasi yang di sukai karena sifatnya mendunia (world wide), dan menjadi tukar informasi bagi penggunanya. web tidak digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun web mulai digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan interaksi dari user.

Website dapat dijadikan sebuah pilihan utama dalam mempromosikan dan mempublikasikan sebuah perusahaan dan membangun komunitas, karena website dapat diakses oleh sebuah perusahaan sehingga dapat dikenal oleh seluruh Negara.

Bloop Game center berdiri pada tanggal 1 november 2007 . Dengan alamat di jalan Jl. Seturan 104 R.3 (jogja residence) catur tunggal, depok, sleman, Yogyakarta. Dan pemiliknya bernama Kristanto Kuswardono.

Bloop salah satu perusahaan game center yang bergerak di bidang komunitas game online sangat perlu berinteraksi, dan bersosialisasi dengan masyarakat, dengan cara memberikan informasi yang lengkap dan jelas mengenai perusahaannya. Dan membangun komunitas antar gamer bloop itu sendiri. Penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh bloop, masih dengan cara yang sederhana seperti pembagian brosur dan spanduk serta mengadakan lomba-lomba game dan melalui forum komunitas gamer. Dengan penyebaran informasi yang demikian, masih memiliki banyak kekurangan antara lain, jangkauan penyebaran informasi yang kurang luas, muatan informasi yang sangat terbatas, belum berkembangnya komunitas bloop sendiri dan proses update informasi yang relative kurang menguntungkan baik menyangkut biaya maupun waktu. Oleh sebab itu penulis berinisiatif untuk membangun sebuah web site sebagai media informasi sekaligus membangun forum komunitas bloop itu sendiri. Maka penulis mengambil judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA BLOOP GAME CENTER YOGYAKARTA SEBAGAI LANGKAH EFEKTIF MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI"

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi website yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang bloop game center.

2. Bagaimana membangun aplikasi website yang dinamis dan mudah dikelola sehingga mudah di maintenance.
3. Bagaimana membangun forum komunitas bloop itu sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana melakukan analisis dan merancang website sebagai saran penyedia informasi.

Adapun website itu berisi :

1. Sejarah dan profil "Bloop Game Center"
2. Berita dan informasi kegiatan yang dilakukan "Bloop Game Center"
3. Interaksi pengunjung dengan pengurus "Bloop Game Center", melalui polling dan buku tamu.
4. Interaksi antar pengunjung dalam suatu wadah diskusi (forum).

Pada aspek keamanan, penulis tidak berani menjamin bahwa suatu aplikasi web benar-benar aman dari serangan cracking yang tidak bertanggung jawab.

Untuk mendukung desain web yang mudah dikelola dan informasi yang diberikan menarik dengan menampilkan teks, gambar, maka penulis menggunakan perangkat lunak antara lain ; appserv sebagai web server, internet explorer sebagai web browser, adobe photoshop sebagai image editor, macromedia dreamwever 8

sebagai web editor, MYSQL sebagai database, serta PHP dan HTML sebagai scriptnya.

1.4 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata, dengan harapan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat di dunia nyata.
2. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana bagi jenjang strata-1 STMK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi kepada masyarakat luar tentang bloop game center.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di media cyber sehingga di harapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi informasi sekaligus dapat membawa nama baik SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA.

1.6 Metode Pengumpulan data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap sistem yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang di butuhkan pada proses penyusunan.

Adapun metode yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Metode Observasi

Suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yg akan di teliti.

2. Metode wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang sedang di teliti.

4. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga pendidikan yang berkaitan.

1.7. Sistematika penulisan

Dalam penyajian skripsi ini penulis menjabarkan sistematika penulisan seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini akan diuraikan konsep dasar informasi, konsep dasar internet, konsep dasar website, konsep dasar database, konsep dasar HTML, konsep dasar PHP, serta *software* yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam Bab ini akan diuraikan pengimplementasian sistem baru yang akan digunakan nanti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang desain website, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan website, mulai dari desain model, desain database, desain output, desain input, dan desain control. Kegiatan implementasi terdiri dari mengetes system website, menggunakan website, dan memelihara website.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.