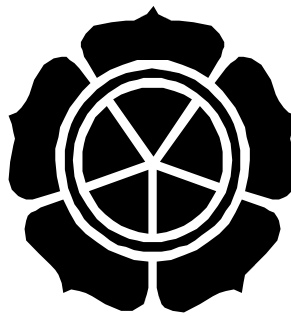


**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA BLOOP GAME
CENTER YOGYAKARTA SEBAGAI LANGKAH EFEKTIF MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

ARMANSYAH WICAKSONO JATI

03.12.0404

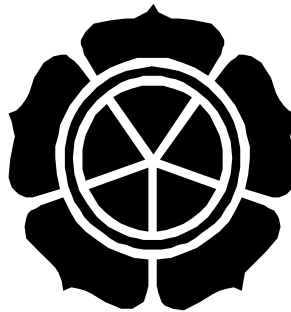
**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2011

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA BLOOP GAME
CENTER YOGYAKARTA SEBAGAI LANGKAH EFEKTIF MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun Oleh :

ARMANSYAH WICAKSONO JATI

03.12.0404

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA BLOOP GAME
CENTER YOGYAKARTA SEBAGAI LANGKAH EFEKTIF MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

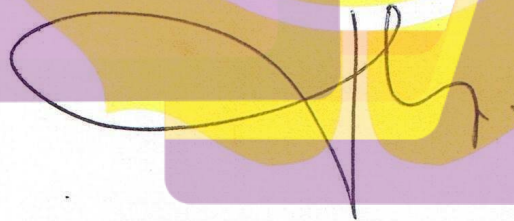
Yang di persiapkan dan disusun oleh

ARMANSYAH WICAKSONO JATI

03.12.0404

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 20 Oktober 2011

Dosen Pembimbing ,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK . 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Dan Perancangan Website Pada Bloop Game Center Yogyakarta Sebagai Langkah Efektif Media Promosi

Disusun oleh

Armansyah Wicaksono Jati
03.12.0404

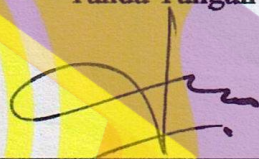
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan , MT
NIK. 190302035



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

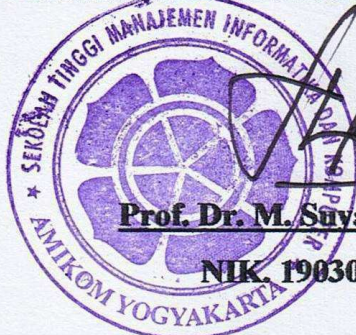


Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Oktober 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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 sesuatu Instansi 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, Oktober 2011

Armansyah Wicaksono Jati

03.12 0404

HALAMAN MOTTO

“Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buang lah pengalaman buruk yang hanya merugikan.”

“Janganlah larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.”

“Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.”

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*)”



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang diberi judul “Analisis dan Perancangan Website Pada Bloop Game Center Sebagai Langkah Efektif Media Informasi dan Promosi ”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyadari sepenuhnya. Bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu pembuatan skripsi yang lebih baik lagi bermanfaat bagi pembacanya.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi .
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

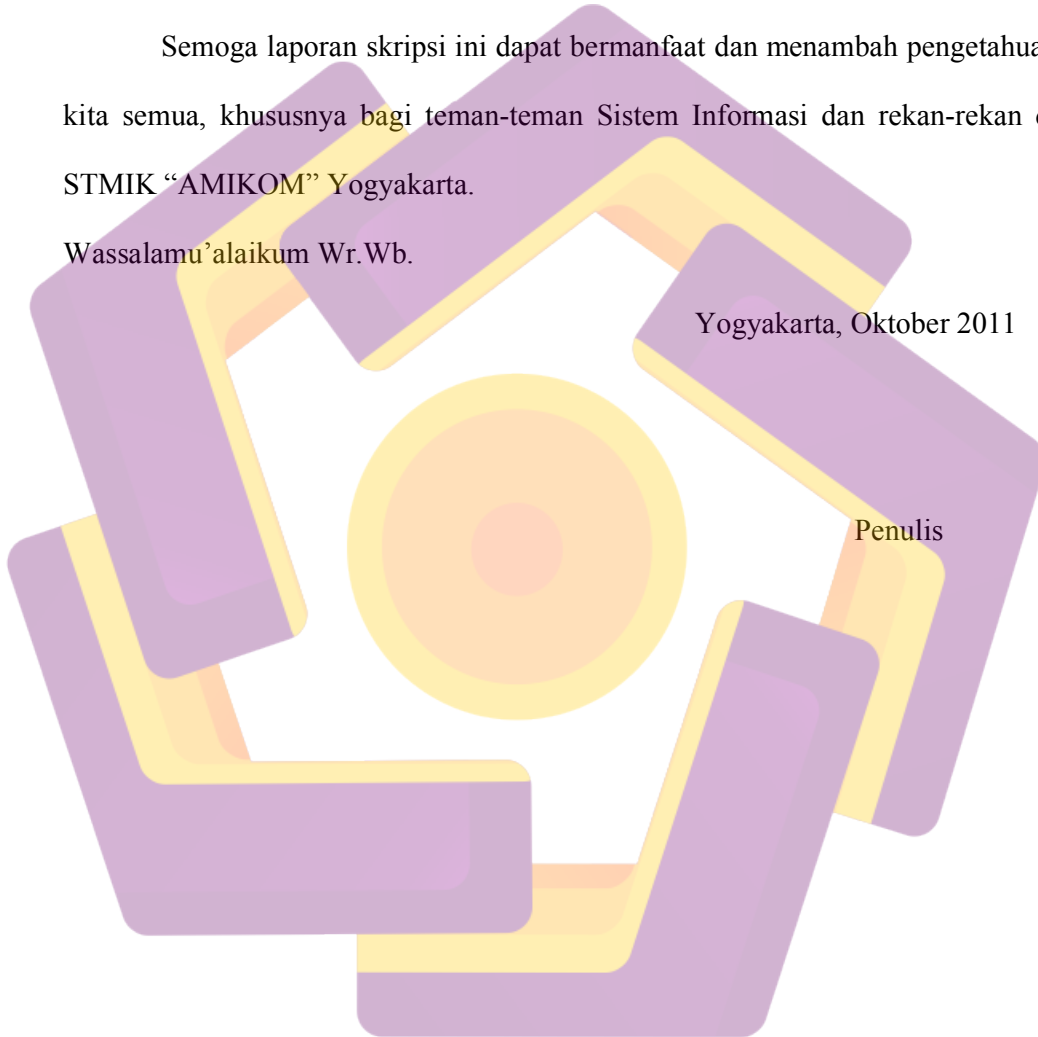
4. Bapak Tanto, Ary Frederik dan Pak gun pengelola bloop game center, atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi, memberikan data dan waktu dalam pembuatan laporan skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Sistem Informasi dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Oktober 2011

Penulis



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan buat :

- **Allah swt.** Terimakasih atas rizki yang Kau berikan kepadaku dan keluargaku. Dan telah mengabulkan doa-doaku selama ini.
- **Mamah dan Papah** tercinta terimakasih atas supportnya selama ini, engkau tak henti-hentinya memberi dukungan kepada anakmu ini yang lama menyelesaikan kuliah. Terimakasih ya pah mah perhatiannya.
- Saudara-saudaraku, **fajar, dewi, febi, qiqi.** Terimakasih ya buat supportnya.
- Yang tersayang **Arisa Puspita (yiez)**, engkau sangat sabar mendampingiku selama ini, memberi support, perhatian dan mengingatkanku akan kuliah yang begitu lama dan cepat mencari pekerjaan. Terimakasih ya sayang, semua dukunganmu takkan pernah kulupakan.
- **Pak rifai** yang telah membantu dan mengajarkan tentang web site dan script-scriptnya. hingga selesai.
- Teman-temanku kuliah kalian cepat bener meninggalkan ku sendirian...aahhhahah...terimakasih ya buat yudhi, ali, khotib yang membantu terselesainya skripsi ini. terimakasih kawan....gudluck buat kalian semua
- Dan yang terakhir buat teman-teman **dibloop**, afu, asmi, nina (terimakasih untuk mendengarkan curhat2ku dan memberi saran), blooperz (bogel, wahyu, rachi), bloopers (antok, lucki, nesa, dira), I5 (gilang , icon, hendra, ncan, mendoz), indra, dedi, danar, pael dan yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu..maaf ya..hehe...terimakasih!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

DAFTAR ISI

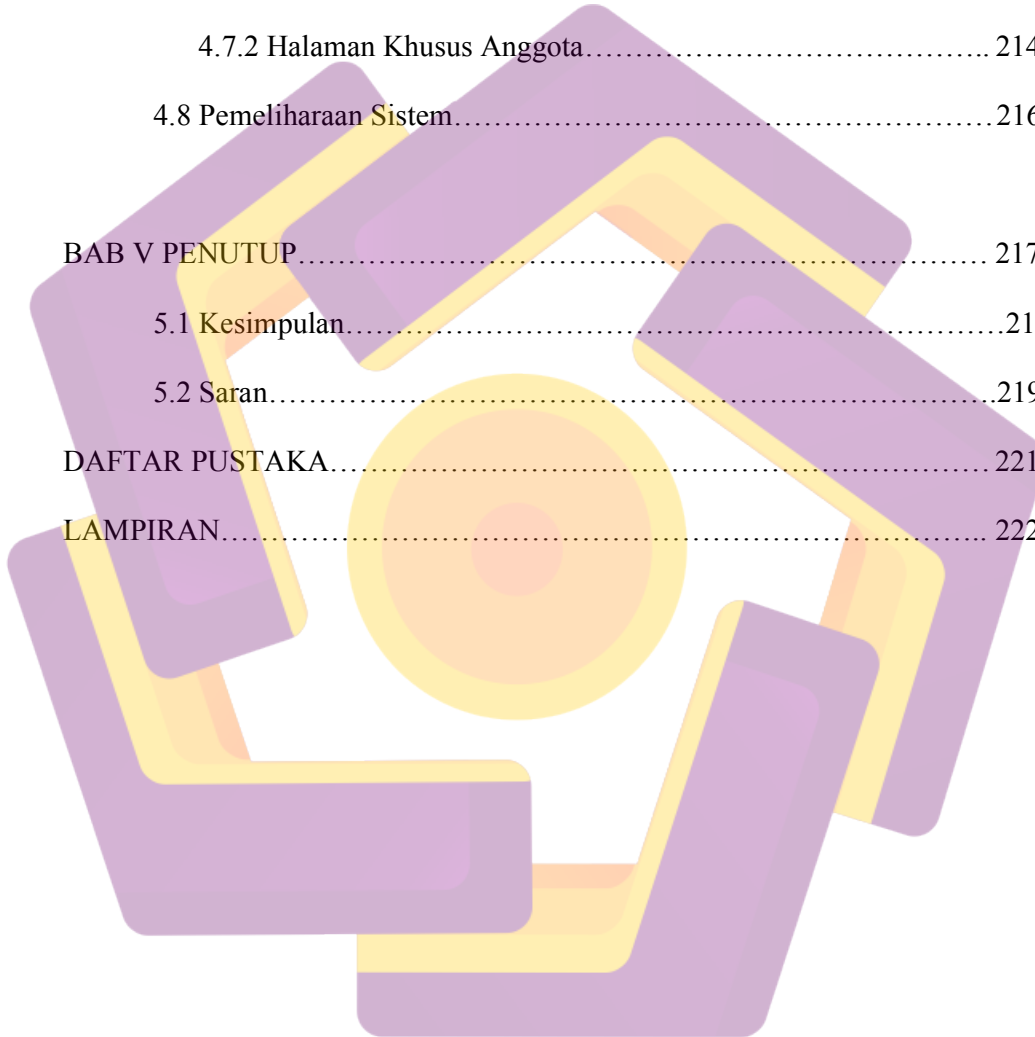
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II. DASAR TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Karakteristik Umum.....	8
2.1.2 Klasifikasi Sistem.....	10
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	11
2.2.1 Kualitas Informasi.....	11
2.2.2 Nilai Informasi.....	12
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.2.4.1 Komponen Sistem Informasi.....	13
2.4 Konsep Dasar Database.....	15
2.4.1 Bentuk Normalisasi.....	15
2.5 Konsep Dasar Internet.....	17
2.5.1 Sejarah Internet Dan Perkembangannya.....	17
2.5.2 Fasilitas Internet.....	18
2.5.3 Konsep Dasar World Wide Web.....	19
2.5.4 Domain.....	20
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.6.1 MYSQL.....	22
2.6.1.1 Perintah-Perintah MYSQL.....	22
2.6.2 Apache Web Server.....	25
2.6.3 Macromedia Dreamweaver.....	26
2.6.4 Adobe Photoshop.....	28
2.6.5 Internet Explorer.....	29

2.7 Jenis Pemrograman Web.....	30
2.7.1 Client Side Scripting.....	30
2.7.2 Server Side Scripting.....	33
2.7.2.1 PHP.....	34
2.8 Flowchart Sistem.....	35
2.9 Tinjauan Umum Perusahaan.....	36
2.9.1 Struktur Perusahaan.....	39
2.9.2 Visi Dan Misi.....	42
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	43
3.1 Analisis Sistem.....	43
3.1.1 Melakukan Studi Kasus.....	44
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	44
3.1.3 Memahami Kerja Sistem Yang ada.....	45
3.2 Studi Kelayakan.....	51
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.2.2 Analisis Biaya Dan Manfaat.....	54
3.3 Perancangan Sistem.....	60
3.4 Struktur Website.....	62
3.5 Diagram Arus Data (DFD).....	71
3.5.1 Diagram Konteks (Top Level).....	73
3.5.2 Bagan Berjenjang (Hierarchy Chart).....	75
3.5.3 Data Flow Diagram Level 0.....	76

3.5.4 Data Flow Diagram level 1.....	77
3.6 Perancangan Database.....	81
3.6.1 Normalisasi.....	81
3.6.2 Relasi Antar Tabel.....	85
3.7 Perancangan Gambar.....	90
3.8 Perancangan Design Halaman Web.....	90
3.8.1 Halaman Admin.....	90
3.8.2 Halaman Guest.....	93
3.8.3 Halaman Anggota.....	100
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	106
4.1 Implementasi Database.....	106
4.2 Implementasi Web.....	116
4.2.1 Halaman Admin.....	116
4.2.2 Halaman Guest.....	159
4.2.3 Halaman Anggota.....	187
4.3 Evaluasi Web.....	203
4.3.1 Pengetesan Program.....	203
4.3.2 Pengetesan Sistem.....	204
4.4 Proses Manipulasi Data.....	207
4.4.1 Simpan Data.....	207
4.4.2 Edit Data.....	208
4.4.3 Hapus Data.....	209

4.5 Pemilihan Dan Pelatihan Personil.....	210
4.6 Koneksi.....	212
4.7 Keamanan.....	213
4.7.1 Halaman Khusus Admin.....	213
4.7.2 Halaman Khusus Anggota.....	214
4.8 Pemeliharaan Sistem.....	216
BAB V PENUTUP.....	217
5.1 Kesimpulan.....	217
5.2 Saran.....	219
DAFTAR PUSTAKA.....	221
LAMPIRAN.....	222



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Contoh Tag HTML.....	32
Tabel 3.1. Analisis Performance.....	46
Tabel 3.2. Analisis Informasi.....	47
Tabel 3.3. Analisis PIECES dalam Ekonomi.....	48
Tabel 3.4. Analisis Kontrol.....	49
Tabel 3.5. Analisis Effisiensi.....	50
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan.....	50
Tabel 3.7. Rincian Biaya dan Manfaat.....	55
Tabel 3.8. Metode Biaya dan Manfaat.....	59
Tabel 3.9. Hubungan Antara Pengguna dan Hak Akses.....	74
Tabel 3.10. Tabel Dalam Bentuk Normal Pertama.....	82
Tabel 3.11. Tabel Dalam Bentuk Normal Kedua.....	83
Tabel 3.12. Tabel Dalam Bentuk Normal Ketiga.....	84
Tabel 3.13. Relasi Antar Tabel.....	85
Tabel 3.14. Tabel Anggota.....	86
Tabel 3.15. Tabel News.....	86
Tabel 3.16. Tabel Pesan.....	87
Tabel 3.17. Tabel Web link.....	87
Tabel 3.18. Tabel Polling.....	87
Tabel 3.19. Tabel Buku Tamu.....	88
Tabel 3.20. Tabel Forum.....	88

Tabel 3.21. Tabel Topik.....89
Tabel 3.22. Tabel Teks Topik.....89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Interface MySQL.....	22
Gambar 2.2. Tampilan Apache Web Server.....	26
Gambar 2.3. Interface Macromedia Dreamweaver.....	27
Gambar 2.4. Interface Adobe Photoshop 7.....	28
Gambar 2.5. Interface Internet Explorer.....	29
Gambar 2.6. Logo.....	37
Gambar 3.1. Hubungan Antara Pengguna dan Kebutuhan Sistem.....	62
Gambar 3.2. Struktur Utama Website.....	63
Gambar 3.3. Struktur Halaman Utama Admin (menu).....	63
Gambar 3.4. Struktur Halaman Admin (anggota).....	64
Gambar 3.5. Struktur Halaman Admin (berita).....	64
Gambar 3.6. Struktur Halaman Admin (kegiatan).....	64
Gambar 3.7. Struktur Halaman Admin (polling).....	65
Gambar 3.8. Struktur Halaman Admin (forum).....	65
Gambar 3.9. Struktur Halaman Admin (topik).....	65
Gambar 3.10. Struktur Halaman Admin (web link).....	66
Gambar 3.11. Struktur Halaman Admin (pesan).....	66
Gambar 3.12. Struktur Halaman Admin (buku tamu).....	66
Gambar 3.13. Struktur Halaman Utama (index).....	67
Gambar 3.14. Struktur Menu.....	67
Gambar 3.15. Struktur Halaman Berita.....	68

Gambar 3.16. Struktur Halaman Kegiatan.....	68
Gambar 3.17. Struktur Polling.....	68
Gambar 3.18. Struktur Halaman Anggota.....	69
Gambar 3.19. Struktur Halaman Login.....	69
Gambar 3.20. Struktur Halaman Anggota (edit profile).....	70
Gambar 3.21. Struktur Halaman Anggota (forum).....	70
Gambar 3.22. Struktur Halaman Anggota (topik).....	71
Gambar 3.23. Diagram Konteks Sistem Informasi bloop.....	73
Gambar 3.24. Hirarcy Chart.....	75
Gambar 3.25. DFD Level 0.....	76
Gambar 3.26. DFD Level 1 Proses 1 (proses web link).....	77
Gambar 3.27. DFD Level 1 Proses 2 (proses pesan).....	78
Gambar 3.28. DFD Level 1 Proses 3 (proses news).....	79
Gambar 3.29. DFD Level 1 Proses 4 (proses polling).....	79
Gambar 3.30. DFD Level 1 Proses 5 (proses forum).....	79
Gambar 3.31. DFD Level 1 Proses 8 (proses anggota).....	80
Gambar 3.32. DFD Level 1 Proses 9 (proses bukutamu).....	80
Gambar 3.33. DFD Level 1 Proses 10 (proses pengolahan data).....	81
Gambar 3.34. Rancangan Desain Halaman Login Admin.....	90
Gambar 3.35. Rancangan Desain Halaman Menu Admin.....	91
Gambar 3.36. Rancangan Desain Halaman Tampilan Data.....	91
Gambar 3.37. Rancangan Desain Halaman Untuk Tambah Data.....	92
Gambar 3.38. Rancangan Desain Halaman Untuk Edit Data.....	93

Gambar 3.39. Rancangan Desain Halaman Utama (index).....	93
Gambar 3.40. Rancangan Desain Halaman Detail Berita.....	94
Gambar 3.41. Rancangan Desain Halaman Detail Kegiatan.....	95
Gambar 3.42. Rancangan Desain Halaman Anggota.....	95
Gambar 3.43. Rancangan Desain Halaman Detail Anggota.....	96
Gambar 3.44. Rancangan Desain Halaman Register.....	97
Gambar 3.45. Rancangan Desain Halaman Buku Tamu.....	98
Gambar 3.46. Rancangan Desain Halaman Kontak.....	99
Gambar 3.47. Rancangan Desain Halaman Profil.....	99
Gambar 3.48. Rancangan Desain Halaman Login.....	100
Gambar 3.49. Rancangan Desain Halaman Menu Anggota.....	101
Gambar 3.50. Rancangan Desain Halaman Edit Profil.....	102
Gambar 3.51. Rancangan Desain Halaman Forum.....	103
Gambar 3.52. Rancangan Desain Halaman Topik.....	103
Gambar 3.53. Rancangan Desain Halaman Detail Topik.....	104
Gambar 3.54. Rancangan Desain Halaman Balas Topik.....	105
Gambar 4.1. Hasil Implementasi Tabel Anggota.....	107
Gambar 4.2. Hasil Implementasi Tabel Buku Tamu.....	108
Gambar 4.3. Hasil Implementasi Tabel News.....	109
Gambar 4.4. Hasil Implementasi Tabel Pesan.....	110
Gambar 4.5. Hasil Implementasi Web Link.....	111
Gambar 4.6. Hasil Implementasi Tabel Polling.....	112
Gambar 4.7. Hasil Implementasi Tabel Forum.....	113

Gambar 4.8. Hasil Implementasi Tabel Topik.....	114
Gambar 4.9. Hasil Implementasi Tabel Teks Topik.....	115
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Login Admin.....	116
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Menu Admin.....	118
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Menu Anggota.....	121
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Tampil Berita.....	122
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Tampil Kegiatan.....	124
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Tampil Polling.....	126
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Tampil Forum.....	128
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Web Link.....	130
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Tampil Pesan.....	132
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Tampil Bukutamu.....	134
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Tampil Topik.....	135
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Tampil Detail Topik.....	137
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Tambah Berita.....	138
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Tambah Kegiatan.....	140
Gambar 4.24. Tampilan Halaman Tambah Forum.....	142
Gambar 4.25. Tampilan Halaman Tambah Web Link.....	143
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Tambah Pesan.....	145
Gambar 4.27. Tampilan Halaman Edit Berita.....	146
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Edit Kegiatan.....	148
Gambar 4.29. Tampilan Halaman Edit Polling.....	150
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Edit Forum.....	152

Gambar 4.31. Tampilan Halaman Edit Web Link.....	154
Gambar 4.32. Tampilan Halaman Edit Pesan.....	156
Gambar 4.33. Berbagai Pesan Dan Peringatan.....	158
Gambar 4.34. Tampilan Halaman Utama (index).....	159
Gambar 4.35. Tampilan Halaman Anggota.....	164
Gambar 4.36. Tampilan Halaman Register.....	166
Gambar 4.37. Tampilan Halaman Login Anggota.....	169
Gambar 4.38. Tampilan Halaman Bukutamu.....	171
Gambar 4.39. Tampilan Halaman Kontak.....	172
Gambar 4.40. Tampilan Halaman Profil.....	173
Gambar 4.41. Tampilan Halaman Detail Berita.....	174
Gambar 4.42. Tampilan Halaman Detail Kegiatan.....	176
Gambar 4.43. Tampilan Halaman Lihat Hasil Polling.....	178
Gambar 4.44. Tampilan Halaman Detail Kegiatan.....	180
Gambar 4.45. Tampilan Halaman Hasil Pencarian Anggota.....	183
Gambar 4.46. Berbagai Pesan Dan Peringatan Dalam Proses Browsing.....	185
Gambar 4.47. Tampilan Halaman Menu Anggota.....	187
Gambar 4.48. Tampilan Halaman Edit Profil.....	189
Gambar 4.49. Tampilan Halaman Forum.....	193
Gambar 4.50. Tampilan Halaman Topik.....	194
Gambar 4.51. Tampilan Halaman Pembuatan Topik.....	196
Gambar 4.52. Tampilan Halaman Detail Topik.....	198

Gambar 4.53. Tampilan Halaman Balas Topik.....	200
Gambar 4.54. Berbagai Pesan Dan Peringatan Dalam Proses Manipulasi Data Khusus Anggota.....	202
Gambar 4.55. Halaman Tampilan Bukutamu.....	205
Gambar 4.56. Tampilan Pesan Error Bukutamu.....	206
Gambar 4.57. Peringatan Salah Login Admin Dan Anggota.....	207
Gambar 4.58. Peringatan Jika Masih Ada Data Kosong.....	207
Gambar 4.59. Peringatan Pesan Jika Proses Penyimpanan Data Berhasil....	208
Gambar 4.60. Peringatan Jika Proses Penyimpanan Data Gagal.....	208
Gambar 4.61. Peringatan Jika Masih Ada Data Yang Kosong.....	208
Gambar 4.62. Peringatan Pesan Jika Proses Perubahan Data Berhasil.....	209
Gambar 4.63. Peringatan Jika Proses Perubahan Gagal.....	209
Gambar 4.64. Peringatan Pesan Jika Proses Penghapusan Data Berhasil.....	209
Gambar 4.65. Peringatan Jika Proses Penghapusan Gagal.....	210
Gambar 4.66. Peringatan Terhadap Pengaksesan Langsung Halaman Admin.....	214
Gambar 4.67. Peringatan Terhadap Pengaksesan Langsung Halaman Anggota.....	215

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.

Dengan kemajuan teknologi inilah memanfaatkan media internet di Bloop Game Center Yogyakarta, masyarakat dapat memperoleh informasi tentang Bloop Game Center Yogyakarta dengan cepat dan mudah. Dengan sarana informasi yang baru menggunakan sistem website dapat meningkatkan kualitas penyampaian dan penyebaran informasi yang lebih luar. Informasi perusahaan akan lebih dan cepat akses dimana saja dan kapan saja setelah diterapkannya sistem baru yang memanfaatkan media internet.

Untuk membuat website yang selalu up to date, maka website terkoneksi dengan database yang fungsinya untuk menyimpan data-data yang akan ditampilkan di situs. Data-data tersebut disimpan di server yang tentu saja berbayar ataupun tidak (free host). Yang menggunakan database MYSQL sehingga bisa diubah dengan cepat dengan adanya akses database tersebut. Dan tentunya di daftarkan pada hosting komersial yang menyediakan fasilitas-fasilitas tambahan pada situs sehingga mudah dikenal di jaringan internet.

ABSTRACT

Advanced information systems currently spurring people to not miss the information, especially the world of the Internet that provide convenience to people or agencies to obtain data that are both lightweight and important or confidential. Usage can be done without restrictions of space and time, thus saving time, cost, and power.

With the advancement of this technology utilizing internet media Bloop Game Center in Yogyakarta, the public can obtain information about the Bloop Game Center Yogyakarta quickly and easily. By means of a new information system using the website to improve the quality of delivery and dissemination of information over the outside. Companies will be more information and faster access anywhere and anytime after the implementation of new systems that make use of internet media.

To create a website that is always up to date, the website connected with the database functions to store data that will be is displayed on the site. The data was stored on the server which of course is paid or not (free host). That uses MYSQL database so that it can be changed quickly with the access that database. And of course in the commercial register on hosting that provides additional facilities on the site so easily recognized on the Internet.

Keyword: *information, bloop, Yogyakarta, internet media.*