

MEMBANGUN WEBSITE TENTANG GAME ONLINE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI GAME YANG ADA DI INDONESIA
SKRIPSI



disusun oleh
Shefry Equars Elvana
03.11.0370

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010

MEMBANGUN WEBSITE TENTANG GAME ONLINE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI GAME YANG ADA DI INDONESIA

Skripsi

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



disusun oleh
Shefry Equars Elvana
03.11.0370

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membangun Website Tentang Game-Online
Sebagai Media Informasi Game Yang ada di Indonesia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Shefry Equars Elvana

03.11.0370

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Agustus 2010

Dosen Pembimbing,



Arief Setyanto, S.SI, MT

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membangun Website Tentang Game-Online
Sebagai Media Informasi Game Yang ada Di Indonesia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Shefry Equars Elvana

03.11.0370

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 15 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arief Setvanto, S.SI, MT

Sudarmawan, MT

Dr. Kusrini, M.kom

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

tanggal 15 Oktober 2010

KETUA STMHK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK. 190302001

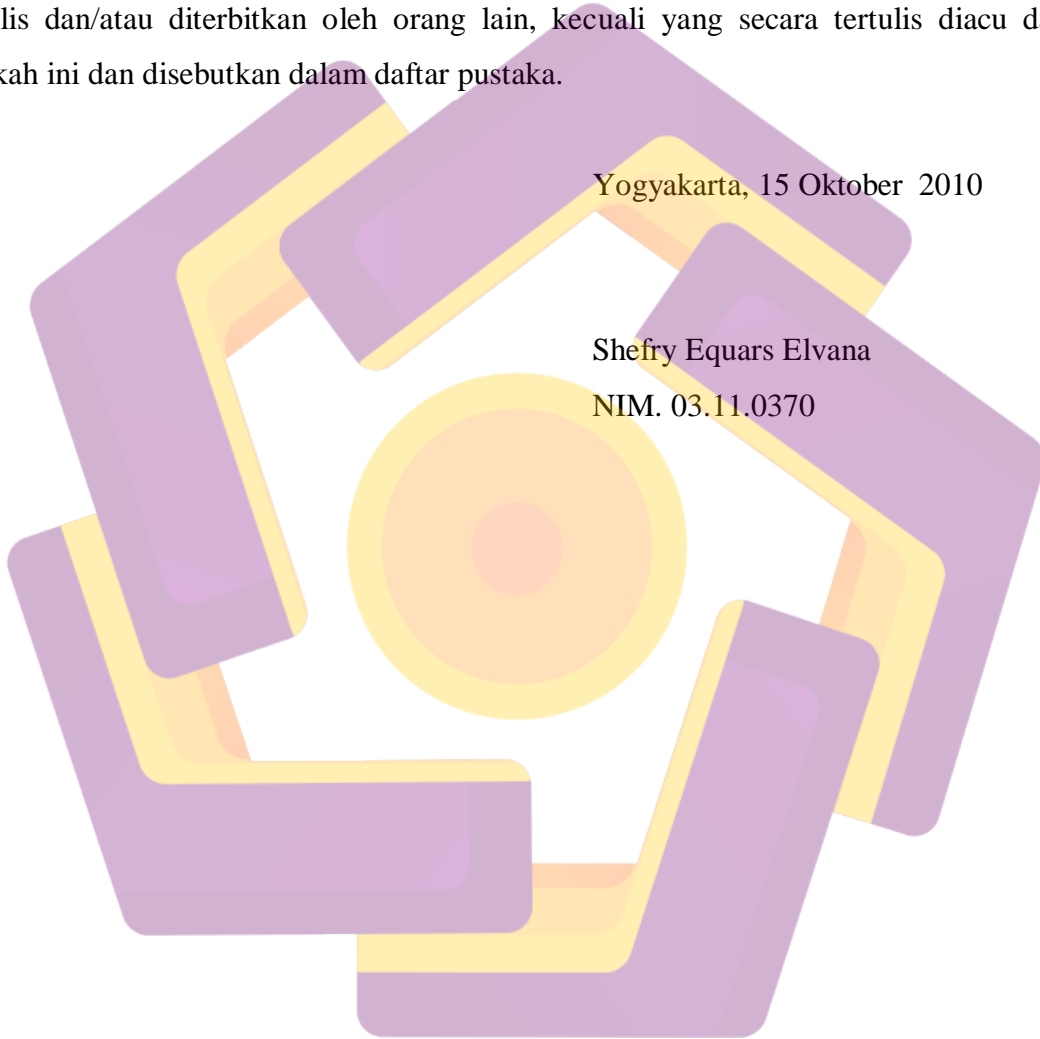
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 sepengetahuan 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, 15 Oktober 2010

Shefry Equars Elvana

NIM. 03.11.0370



PERSEMBAHAN

- 🌀 ALLAH SWT yang memberikan anugrah, berkah dan ridho serta otak yang brilian sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
- 🌀 Buat Mami n Papi, makasih atas Kesabarannya dalam ngadepin kenakalan anaknya ini serta makasih juga atas nasehat dan doanya. Aq sadar semua hal yang kalian berikan takkan dapat aq balas. Tapi aq yakin suatu hari nanti aq akan berikan kebanggaan untuk kalian berdua. Amien....
- 🌀 Makasih buat Pak Arief, makasih atas bimbingannya. Maaf pak kalau wktu bimbingan skripsi ini saya terlalu merepotkan bapak.
- 🌀 For My Best Friend fitrio thank yoo untuk dukungan. Sorry ngerepotin pas bikin skripsi.
- 🌀 Makasih juga buat temen2 kost pucung.usro,jembus,engkeh adi,bodong,ucup,mas miko. Makasih atas sindiran2nya.
- 🌀 Terima kasih so much lah buat temen-temen semua yang gak ketulis namanya satu-satu.



MOTTO

- ◆ "ketika dua buah cermin saling dihadapkan,akan muncul pantulan tidak terhingga. Begitulah bila anda mau bercermin pada diri anda sendiri. Anda akan menemukan bayangan tak terhingga.bayangan tersebut adalah kemampuan anda yang memberi kekuatan untuk menembus batas rintangan diri.. berkacalah pada diri sendiri,maka anda akan meneukan kekuatan"
- ◆ "Kita tidak bisa menjadi bijaksana dengan kebijaksanaan orang lain,tetapi kita bisa berpengetahuan dengan pengetahuan orang lain"
- ◆ "Ketika satu pintu tertutup,pintu lain terbuka. Namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu yang tertutup terlalu lama,sehingga kita tidak melihat pintu yang telah terbuka",Alexander Graham Bell.
- ◆ "Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras.",Thomas A. Edison
- ◆ "Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika Kesempatan bertemu dengan kesiapan",Thomas A.Edison

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil ‘alamin. Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya, serta dengan ijin-Nyalah penulis mampu menghadapi kendala dan mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul *“MEMBANGUN WEBSITE TENTANG GAME-ONLINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI GAME YANG ADA DI INDONESIA”*. Sholawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suritauladan mulia dalam menuntun umatnya sampai akhir zaman. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari proses awal hingga akhir, antara lain :

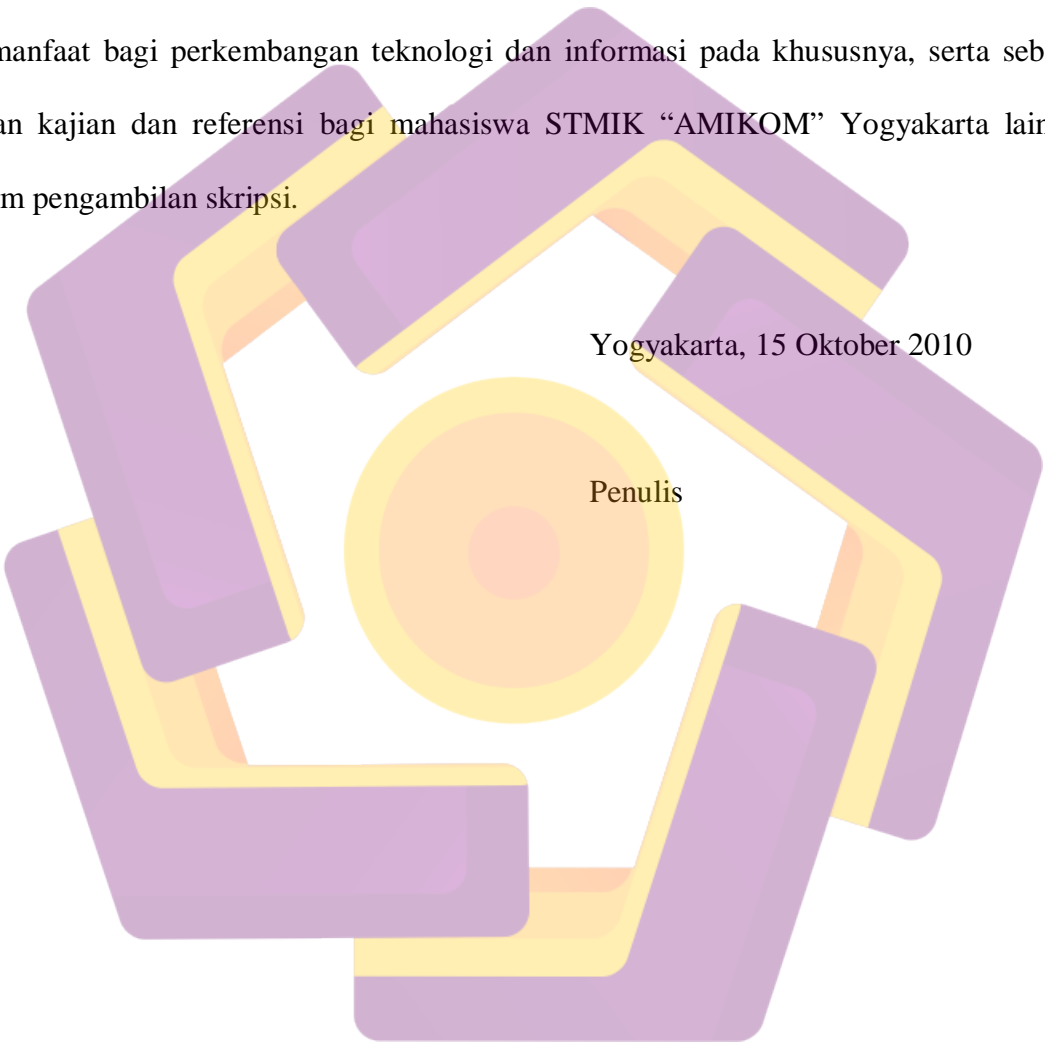
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT dan Ibu Kusrini Dr., M.kom selaku Dosen Penguji pendadaran.
4. Bapak Arief Setyanto, S.SI, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya, dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi pada khususnya, serta sebagai bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Yogyakarta, 15 Oktober 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT	xx
BAB I.PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penulisan.....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II. DASAR TEORI	
2.1. Sejarah Perkembangan Internet.....	7
2.2. Konsep Dasar World Wide Web.....	9
2.2.1. Pengertian WWW (World Wide Web).....	9

2.2.2.	Menamai Situs Web	9
2.3.	Konsep Dasar Database.....	11
2.3.1.	Perancangan Database.....	11
2.3.2.	Konsep Normalisasi.....	11
2.3.3.	Entity Relationship Diagram (ERD)	13
2.3.4.	Field / atribut kunci.....	15
2.4.	PHP.....	16
2.4.1.	Variable.....	19
2.4.2.	Struktur Kendali.....	20
2.4.2.1	Struktur Kendali Percabangan.....	21
2.4.2.1.1.	Perintah if	21
2.4.2.1.2.	Perintah If ... Else	21
2.4.2.1.3.	Perintah If ... Elseif	22
2.4.2.1.4.	Perintah switch	22
2.4.2.2.	Struktur kendali pengulangan	23
2.4.2.2.1.	perintah for	23
2.4.2.2.2.	perintah while	24
2.4.2.2.3.	perintah do...while	24
2.4.3.	Array	25
2.4.4.	Fungsi	25
2.4.4.1.	Fungsi Dengan Argumen	26
2.5.	MySQL.	27
2.6.	Apache	30

2.7.	HTML	32
2.8.	Web Browser.....	33

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Analisis Sistem	34
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	34
3.1.2.	Memahami Kerja Sistem Yang Ada	34
3.1.2.1.	Jenis Penelitian.....	35
3.1.2.2.	Penelitian Sistem Lama	35
3.1.3.	Analisis Sistem Yang Dilakukan.....	38
3.1.3.1.	Analisis Teknologi	38
3.1.3.2.	Analisis Software	38
3.1.3.3.	Analisis Pengguna	38
3.1.3.4.	Analisis Dokumen	39
3.1.3.5.	Analisis Kebutuhan Informasi	39
3.1.3.6.	Studi Kelayakan Sistem	40
3.1.4.	Hasil Analisis	44
3.2.	Perancangan Sistem.....	45
3.2.1.	Diagram Alir Data.....	45
3.2.2.	Flowchart program.....	49
3.2.3.	Rancangan Database.....	53
3.2.3.1.	Normalisasi Bentuk Pertama.....	53
3.2.3.2.	Normalisasi Bentuk Kedua.....	55

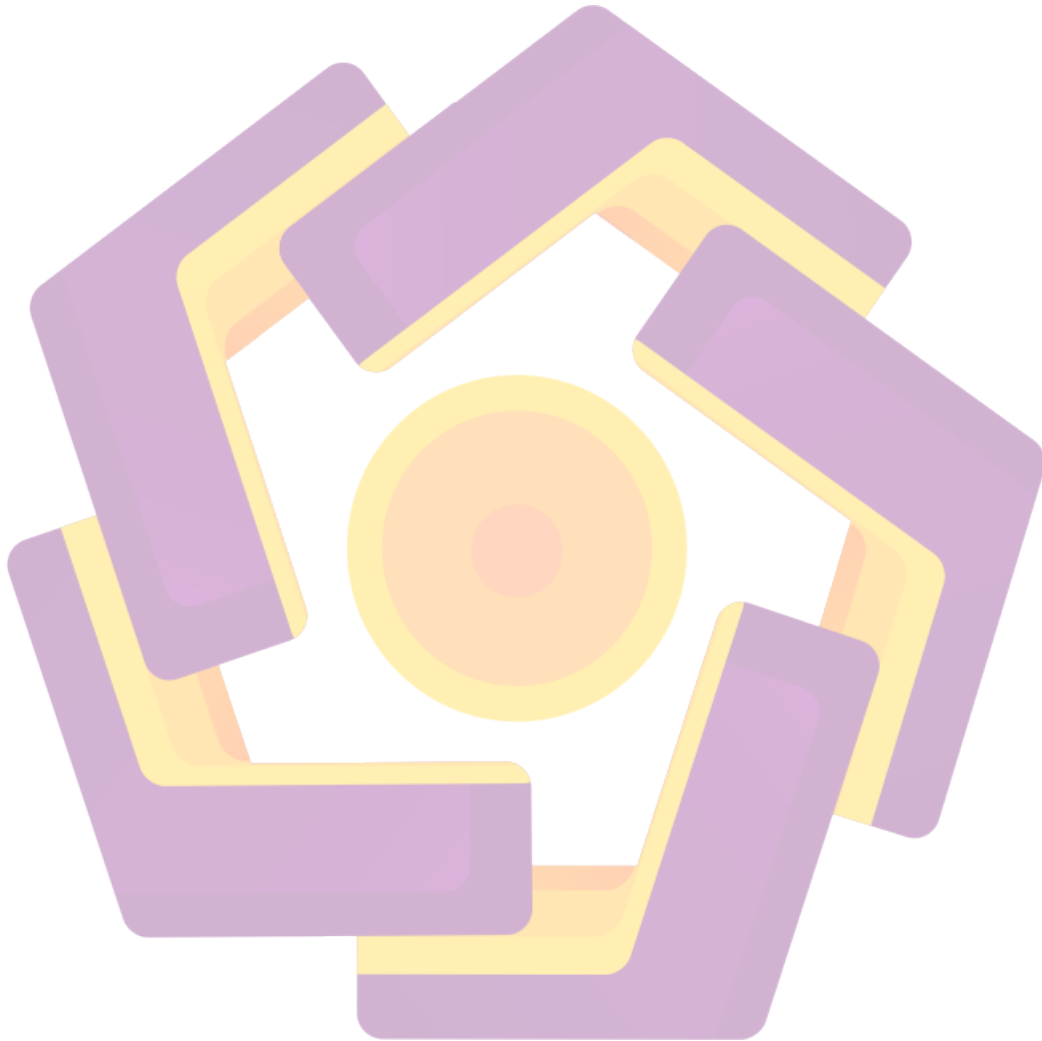
3.2.3.3. Normalisasi Bentuk Ketiga.....	58
3.2.3.4. Relasi Antar Tabel.....	61
3.2.4. Rancangan Struktur Web.....	61
3.2.4.1. Struktur menu untuk user.	61
3.2.4.2. Struktur menu untuk Developer.....	63
3.2.4.3. Struktur menu untuk Administrator.....	64
3.2.5. Rancangan Interface.....	64
3.2.5.1. Rancangan Halaman administrator.....	65
3.2.5.2. Rancangan Halaman Developer.....	68
3.2.5.3. Rancangan Halaman User.....	69
Bab 4. PEMBAHASAN	
4.1. Struktur Web	73
4.1.1. Struktur Web Untuk User.....	73
4.1.2. Struktur Web Untuk Admin	75
4.1.3. . Struktur Web Untuk developer.....	79
4.2. Pengujian Web.....	82
4.3. Pembahasan Kode Progam.....	85
4.3.1 Halaman Index.....	86
4.3.2 Halaman Berita.....	87
4.3.3 Halaman Info Game.....	88
4.3.4 Halaman Polling.....	90
4.3.5 Halaman Login.....	90

4.3.6 Halaman index admin.....	91
4.3.7. Halaman Berita admin.....	92
4.3.7.1. Halaman Berita utama admin.....	92
4.3.7.1. Halaman Tambah Berita	93
4.3.7.3. Halaman Ubah Berita.....	94
4.3.7.4. Halaman hapus Berita	95
4.4. Manual Progam	95
4.4.1. Manual program untuk user.....	96
4.4.1. Tampilan Halaman Home	97
4.4.2. Tampilan Halaman Berita.....	97
4.4.3. Tampilan Halaman Info Game	98
4.4.4. Tampilan Halaman Polling	101
4.4.2. Manual program untuk admin.....	102
4.4.2.1. Tampilan Halaman Login	102
4.4.2.2. Tampilan Halaman Utama admin.....	102
4.4.2.3. Tampilan Halaman Berita Utama pada menu admin	102
4.4.2.4. Tampilan Halaman Tambah Berita	103
4.4.2.5. Tampilan Halaman Ubah Berita	104
4.4.2.6. Tampilan Halaman Hapus Berita	105
 BAB V. PENUTUP	
V.1. Kesimpulan	106
V.2. Saran	107
 Daftar Pustaka	

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1. Penamaan Situs Web.....	10
Table 3.1. Hasil Analisis.	44
Tabel 3.2. Tabel Field.....	53
Tabel 3.3. Tabel Developer (Normalisasi Kedua).....	55
Tabel 3.4. Tabel Game (Normalisasi Kedua).....	55
Tabel 3.5. Tabel game_job (Normalisasi Kedua).....	55
Tabel 3.6. Tabel game_featur (Normalisasi Kedua).....	56
Tabel 3.7. Tabel game_sc (Normalisasi Kedua).....	56
Tabel 3.8. Tabel game_dl (Normalisasi Kedua).....	56
Tabel 3.9. Tabel game_berita (Normalisasi Kedua).....	56
Tabel 3.10. Tabel shoutbox (Normalisasi Kedua).....	57
Tabel 3.11. Tabel berita (Normalisasi Kedua).....	57
Tabel 3.12. Tabel Polling (Normalisasi Kedua).....	57
Tabel 3.13. Tabel admin (Normalisasi Kedua).....	58
Tabel 3.14. Tabel Developer (Normalisasi ketiga).....	58
Tabel 3.15. Tabel Game (Normalisasi ketiga).....	59
Tabel 3.16. Tabel game_berita (Normalisasi ketiga).....	59
Tabel 3.17. Tabel game_job (Normalisasi ketiga).....	59
Tabel 3.18. Tabel game_featur (Normalisasi ketiga).....	61
Tabel 3.19. Tabel game_sc (Normalisasi ketiga).....	61
Tabel 3.20. Tabel game_dl (Normalisasi ketiga).....	61

Tabel 3.21. Tabel shoutbox (Normalisasi ketiga).....	61
Tabel 4.1. Tabel Keterangan SiteMap User.....	73
Tabel 4.2. Tabel Keterangan SiteMap Admin.....	75
Tabel 4.3. Tabel Keterangan SiteMap Admin.....	79
Tabel 4.4. Tabel Pengujian Web	82

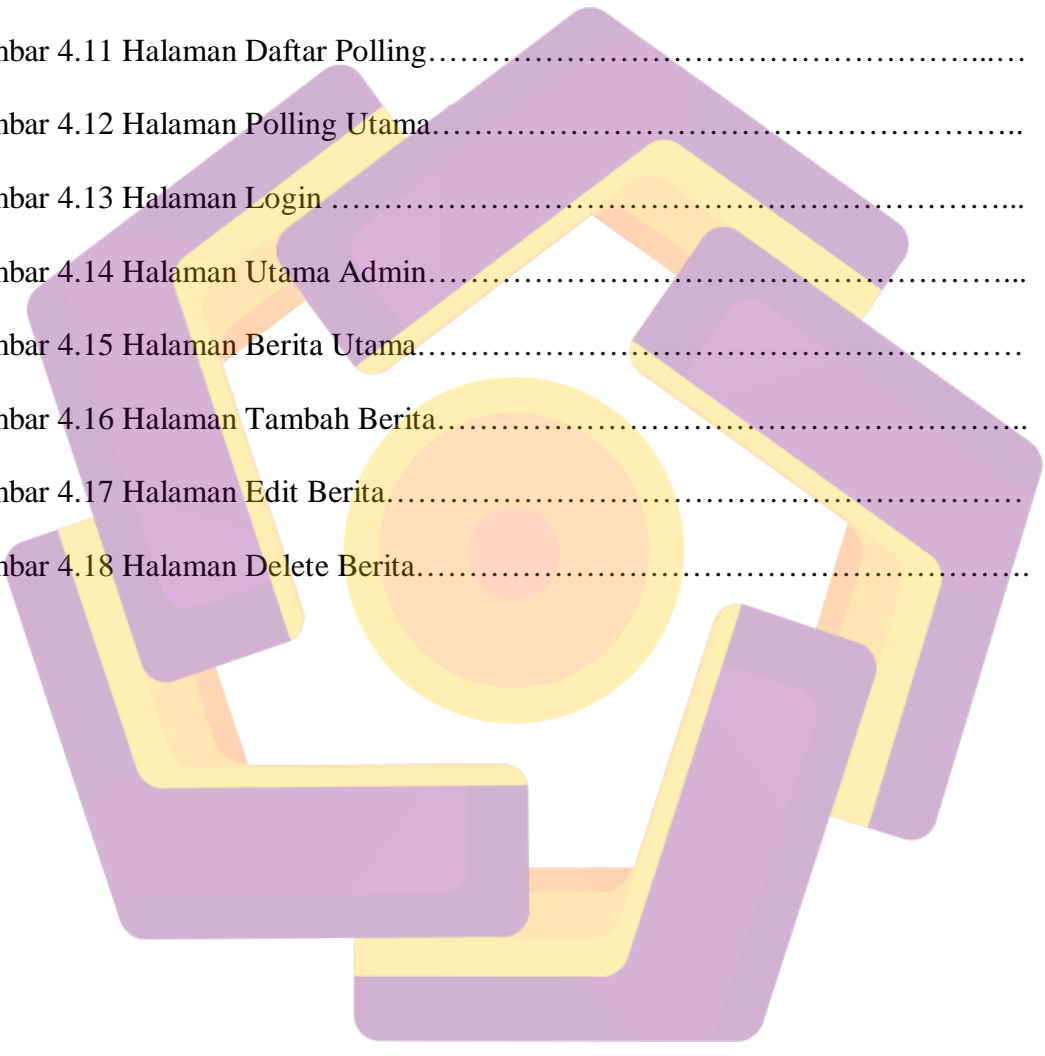


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Prinsip Kinerja Halaman Web.....	10
Gambar 2.2. <i>Entity</i>	13
Gambar 2.3. <i>Atribut</i>	14
Gambar 2.4. <i>Relationship</i>	14
Gambar 2.5. <i>Relational 1 to 1</i>	15
Gambar 2.6. <i>Relational 1 to Many</i>	15
Gambar 2.7. <i>Relational Many to Many</i>	15
Gambar 2.8. Proses Eksekusi PHP	17
Gambar 3.1. Diagram Konteks	46
Gambar 3.2. DAD level 1	47
Gambar 3.3. Flowchart login	49
Gambar 3.4. Flowchart input berita1	50
Gambar 3.5. Flowchart input game1	50
Gambar 3.6. Flowchart buat polling	51
Gambar 3.7. Flowchart isi polling.....	51
Gambar 3.8. Flowchart input komentar.....	51
Gambar 3.9. Flowchart input developer	52
Gambar 3.10. Flowchart input game2	52
Gambar 3.11. Flowchart input game	53
Gambar 3.12. Relasi antar tabel	61
Gambar 3.13. Struktur menu untuk user.....	61

Gambar 3.14. Struktur menu untuk developer.....	63
Gambar 3.15. Struktur menu untuk administrator.....	64
Gambar 3.16. rancangan halaman login	65
Gambar 3.17. rancangan halaman utama admin.....	65
Gambar 3.18. rancangan halaman game admin.....	66
Gambar 3.19. rancangan halaman input berita.....	66
Gambar 3.20. rancangan halaman input game.....	67
Gambar 3.21. rancangan halaman input data game.....	67
Gambar 3.22. rancangan halaman input polling.....	68
Gambar 3.23. rancangan halaman utama developer.....	68
Gambar 3.24. rancangan halaman menu input game.....	69
Gambar 3.25. rancangan halaman utama.....	69
Gambar 3.26. rancangan halaman berita utama.....	70
Gambar 3.27. rancangan halaman game utama.....	70
Gambar 3.28. rancangan halaman detail game.....	71
Gambar 3.29. rancangan halaman komentar.....	71
Gambar 3.30. rancangan halaman input komentar.....	72
Gambar 3.31. rancangan halaman Polling.....	72
Gambar 4.1 Site Map untuk user	73
Gambar 4.2 Site Map untuk admin.....	75
Gambar 4.3 sitemap untuk developer	79
Gambar 4.4 Halaman utama	96
Gambar 4.5 Halaman Daftar Berita	97

Gambar 4.6 Halaman Detail Berita	97
Gambar 4.7 Halaman Daftar Game	98
Gambar 4.8 Halaman Detail Game.....	98
Gambar 4.9 Halaman Shoutbox pada Detail Game.....	99
Gambar 4.10 Halaman input Shoutbox pada Detail Game.....	99
Gambar 4.11 Halaman Daftar Polling.....	101
Gambar 4.12 Halaman Polling Utama.....	101
Gambar 4.13 Halaman Login	102
Gambar 4.14 Halaman Utama Admin.....	102
Gambar 4.15 Halaman Berita Utama.....	103
Gambar 4.16 Halaman Tambah Berita.....	103
Gambar 4.17 Halaman Edit Berita.....	105
Gambar 4.18 Halaman Delete Berita.....	105



INTISARI

Dewasa ini perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi dan komputer telah banyak membawa perubahan dalam bidang kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, teknologi informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan lagi. Sekarang ini informasi dapat dengan mudah kita dapatkan melalui internet.

Internet adalah media komunikasi yang digunakan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari manapun dan kapanpun dengan menggunakan seperangkat komputer dan modem plus jaringan telepon atau koneksi melalui ISP (internet service provider). Di internet kita biasanya mengenal yang namanya website, website yaitu suatu halaman elektronik di dunia maya yang berisikan informasi dari suatu perusahaan, lembaga, organisasi, sekolah atau lembaga yang lain.

Salah satu dari perkembangan internet itu adalah Games online. Perkembangan games online di indonesia cukup pesat. Bahkan ditengah krisis global yang terjadi di tahun 2009 ini, bisa dibbilang bisnis di bidang ini hampir tidak terkena dampaknya. Pada penelitian ini penulis ingin membahas website yang mengulas tentang seluruh game online yang ada di indonesia. Sebelum adanya sistem ini cara untuk mempromosikan dan menyebarkan informasi dilakukan secara masing-masing dan konvensional melalui media kertas. Berkaitan dengan hal tersebut maka terdapat sebuah pernyataan yang perlu diketahui, yaitu : Bagaimanakah sistem informasi berbasis web yang dibutuhkan untuk komunitas penggemar game online yang dapat digunakan sebagai sarana tukar informasi dan komunikasi? Oleh karena itu pada skripsi ini penulis ingin menganalisis pokok-pokok bahasan atau permasalahan tersebut dan kemudian menerapkan hasilnya sebagai sebuah sistem informasi tentang game online berbasis web yang dapat memberikan informasi secara akurat, valid, efisien, efektif dan hemat biaya.

Kata Kunci : Internet, Komunitas, Game online

ABSTRACT

These days technological growth in the field of communications and computer have a lot of bringing the change in human life area. Along with technology growth which is fast enough, information technology have come to the a must which cannot be parried again. This time information earn easily we get through internet.

Internet is communications media used to get the information as much as possible from everywhere and everywhen by using a set computer and modem of network plus phone or through ISP (internet service provider) connection. In our internet usually recognize which it name is website, website that is an electronic page in illusory world comprising information from a company, institute, organizational, other institute or school.

One of the development of the Internet it is online Games. The development of online games in Indonesia quite rapidly. Even amid the global crisis that occurred in the year 2009, can be spelled out in the field of business is almost not affected. In this study the authors wanted to discuss a website that reviews of all the existing online games indonesia. Before the advent of this system is how to promote and disseminate the information carried by each and conventional paper media. Related to that statement then there is a need to know, namely: How is web-based information systems required for online gaming fan community which can be used as a means of exchange of information and communication? Therefore in this paper the author wants to analyze the topics or issues, and then apply the results as a system of information about web-based online game that can provide information in an accurate, valid, efficient, effective and cost-effective.

Keywords : Internet, Community, Games Online