

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Chahya Deni Setiawan	10.02.7722
Aditya Noor Kusuma	10.02.7726
Sendi Beni Susandi	10.02.7732

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

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Chahya Deni Setiawan	10.02.7722
Aditya Noor Kusuma	10.02.7726
Sendi Beni Susandi	10.02.7732

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chahya Deni Setiawan 10.02.7722

Aditya Noor Kusuma 10.02.7726

Sendi Beni Susandi 10.02.7732

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 11 Juni 2013

Dosen Pembimbing



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sendi Beni Susandi
10.02.7732

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057



Ali Mustopa, S.Kom.
NIK. 190302192



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Noor Kusuma

10.02.7726

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
PENJUALAN ONLINE PADA SONIC TEAM GAME SHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chahya Deni Setiawan

10.02.7722

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013



KETUA SIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Mei 2013

Nama

NIM

Tanda Tangan

Chahya Deni Setiawan

10.02.7722



Aditya Noor Kusuma

10.0.2.7726



Sendi Beni Susandi

10.02.7732



MOTTO

- **Be Most Strongest Than You are Thinking Now!!**
- **Creater Your Life is Your Experience**
- **That We Live Not To Lied**
- **Katakanlah Apa yang Kamu Ketahui dan Ketahuilah Apa yang Kamu Katakan!**
- **Berjuanglah Dalam Tindakanmu dan Berfikirlah Dalam Bertindak**
- **Panjatlah Pohon yang Tinggi dan Jatuhlah dengan Buah yang Besar**
- **Jangan Takut dengan Kesalahan Namun Jangan Buat Kesalahan yang Berulang – ulang**
- **Hidup adalah Ibadah**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu melimpahkan kasih sayang, cinta, nasehat, dorongan, dan biaya serta do'anya.
3. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan do'a dan bantuan dengan ikhlas.
4. Bapak dan Ibu Dosen atas ilmu yang telah diberikan semoga bermanfaat bagi penulis dan orang banyak serta dapat ikut membangun Negeri yang kita cintai ini, Negara Indonesia.
5. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dorongan sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW bersama keluarga serta sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta. Seperti yang kita ketahui media internet adalah media yang sangat potensial untuk mengembangkan bisnis pada saat ini, dan salah satu cara memanfaatkan peluang tersebut adalah dengan cara membuat sebuah *website* sebagai media pemasaran yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mendukung proses transaksi secara *online*. Di dalam laporan ini membahas tentang proses dan tahapan-tahapan pembuatan sebuah *website* sebagai media pemasaran dan penjualan *online* pada Sonic Team Game Shop. Secara bertahap laporan tugas akhir membahas mulai dari pendahuluan, landasan teori, gambaran umum, pembahasan, dan kesimpulan.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan segenap keikhlasan penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung, mendo'akan, dan memberikan perhatian serta kasih sayang yang tulus.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, mengarahkan dan memberi petunjuk bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Semua dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh teman-teman, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu. Terimakasih atas dukungannya.

Demikianlah yang dapat penulis sampaikan. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna. Saran dan kritik dari semua pihak tentang laporan ini sangat penulis harapkan untuk meningkatkan kesempurnaan *website* dikemudian hari.

Yogyakarta, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

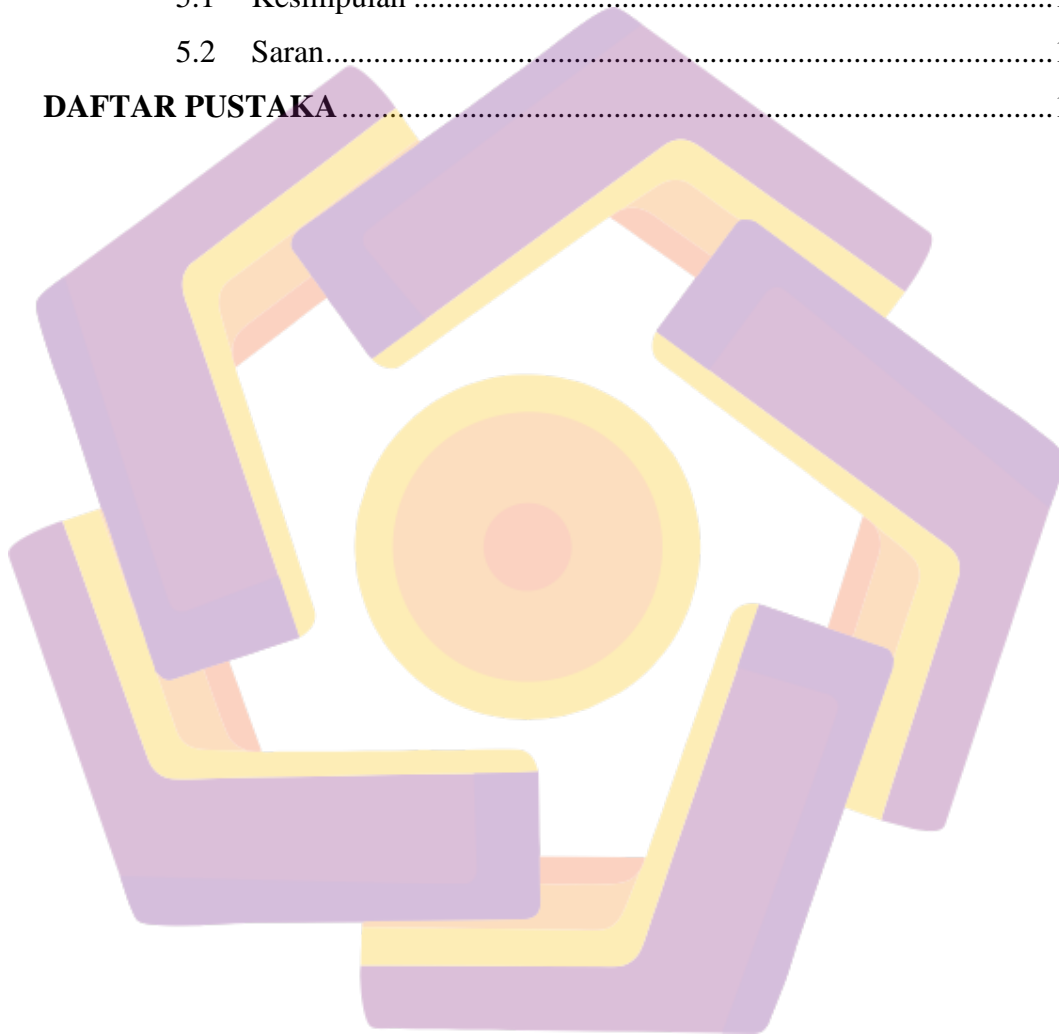
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.1.1 Sistem.....	6
2.1.2 Informasi	7
2.1.3 Kualitas informasi.....	7
2.1.4 Data	8
2.1.5 Sistem Informasi	8
2.2 Flowchart	8
2.3 Simbol-simbol Flowchart.....	10

2.4	Data Flow Diagram	10
2.4.1	Proses	11
2.4.2	Data Flow	11
2.4.3	Data Store	11
2.4.4	External Entity	11
2.5	Komponen DFD	11
2.6	Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.7	Definisi Basis Data	12
2.8	Kelebihan Basis Data	13
2.8.1	Kecepatan dan Kemudahan	13
2.8.2	Multi <i>User</i>	13
2.8.3	Sedikit Ruang Penyimpanan	13
2.8.4	Keamanan	14
2.9	Konsep Normalisasi	14
2.9.1	Candidate Key (kunci kandidat)	14
2.9.2	<i>Primary key</i> (kunci utama)	14
2.9.3	Alternative Key (kunci alternative)	15
2.9.4	Foreign Key (kunci tamu)	15
2.10	Tahapan Normalisasi	15
2.10.1	Bentuk Belum di Normalisasi (Unnormalized Form)	15
2.10.2	Bentuk Normal Pertama (First Normal Form/ 1NF)	15
2.10.3	Bentuk Normal Kedua (Second Normal Form/ 2NF)	16
2.10.4	Bentuk Normal Ketiga (Third Normal Form/ 3NF)	16
2.10.5	Boyce-Codd Normal Form (BCNF)	16
2.11	Perancangan <i>Website</i>	17
2.11.1	Menentukan Tujuan	17
2.11.2	Menentukan Sasaran Pembaca	17
2.11.3	Menentukan Struktur <i>Website</i>	18
2.12	<i>Web Script</i>	19
2.13	<i>PHP Script</i>	19
2.14	<i>HTML Script</i>	21

2.15	MySQL.....	22
2.16	Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.16.1	Adobe Dreamweaver CS3	23
2.16.2	Adobe Photoshop CS3	27
2.16.3	CoreIDRAW X5	29
2.16.4	XAMPP	32
2.16.5	Web Browser.....	34
BAB III	GAMBARAN UMUM.....	37
3.1	Sejarah Sonic Team Game Shop.....	37
3.2	Lokasi Sonic Team Game Shop.....	38
3.3	Proses Bisnis	38
3.4	Visi dan Misi.....	39
3.5	Struktur Organisasi	39
BAB IV	PEMBAHASAN.....	42
4.1	Konsep Perancangan <i>Website</i>	42
4.2	Desain Model <i>Website</i>	42
4.3	Data Flow Diagram Sistem	44
4.3.1	Data Flow Diagram Context Diagram.....	44
4.3.2	Data Flow Diagram <i>Level 0</i>	45
4.3.3	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 1	49
4.3.4	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 2	50
4.3.5	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 3	53
4.3.6	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 4	55
4.3.7	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 5	56
4.3.8	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 6	58
4.3.9	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 7	59
4.3.10	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 8	60
4.3.11	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 9	61
4.3.12	Data Flow Diagram <i>Level 1</i> Proses 10	62
4.4	Normalisasi	64
4.4.1	Tabel Tidak Ternormalisasi (Unnormalized Table)	65

4.4.2	Bentuk Normal Tahap Pertama (1st Normal Form/ 1NF) ..65	65
4.4.3	Bentuk Normal Tahap Kedua (2nd Normal Form/ 2NF) ...66	66
4.4.4	Bentuk Normal Tahap Ketiga (3rd Normal Form/ 3NF)67	67
4.5	Rancangan <i>Database</i>68	68
4.6	Relasi Antar Tabel.....77	77
4.7	Rancangan Desain <i>Website</i> Untuk Admin78	78
4.8	Rancangan Desain <i>Website</i> Untuk <i>User</i>91	91
4.8.1	Rancangan Desain Halaman Home92	92
4.8.2	Rancangan Desain Halaman Produk PlayStation.....92	92
4.8.3	Rancangan Desain Halaman Produk Nintendo93	93
4.8.4	Rancangan Desain Halaman Produk Xbox94	94
4.8.5	Rancangan Desain Halaman Produk Accesories.....95	95
4.8.6	Rancangan Desain Halaman Cara Belanja.....96	96
4.8.7	Rancangan Desain Halaman Keranjang Belanja.....97	97
4.8.8	Rancangan Desain Halaman Buku Tamu.....98	98
4.8.9	Rancangan Desain About99	99
4.8.10	Rancangan Desain <i>Login User</i>100	100
4.8.11	Rancangan Desain Halaman <i>Register User</i>101	101
4.8.12	Rancangan Desain Halaman Ongkos Kirim.....102	102
4.9	Mekanisme Pendaftaran <i>Domain</i>103	103
4.10	Mekanisme Pembelian <i>Hosting</i>109	109
4.11	Konfigurasi DNS.....114	114
4.12	Mekanisme <i>Upload File</i> Melalui Spanel114	114
4.13	Implementasi Pembuatan <i>Website</i>122	122
4.13.1	Halaman Home122	122
4.13.2	Halaman Menu Produk (PS3)123	123
4.13.3	Halaman Keranjang Belanja.....123	123
4.13.4	Halaman Buku Tamu124	124
4.13.5	Halaman Ongkos Kirim125	125
4.13.6	Halaman Laporan Belanja.....126	126
4.13.7	Halaman <i>Login User</i>127	127

4.13.8	Halaman <i>Login Administrator</i>	128
4.13.9	Halaman <i>Home Administrator</i>	129
4.13.10	Halaman Laporan Pemesanan	130
4.14	Pemeliharaan <i>Website</i>	130
BAB V	PENUTUP	132
5.1	Kesimpulan	132
5.2	Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart.....	10
Tabel 2.2 Komponen DFD Menurut Yourdan dan DeMarco	12
Tabel 4.1 Tabel Barang	69
Tabel 4.2 Tabel Buku Tamu	70
Tabel 4.3 Tabel Kota.....	70
Tabel 4.4 Tabel Keranjang Belanja.....	71
Tabel 4.5 Tabel Laporan Belanja	72
Tabel 4.6 Tabel Menu	73
Tabel 4.7 Tabel Node.....	73
Tabel 4.8 Tabel Produk.....	74
Tabel 4.9 Tabel Propinsi	74
Tabel 4.10 Tabel Roles	74
Tabel 4.11 Tabel Shipping	75
Tabel 4.12 Tabel <i>Users</i>	76
Tabel 4.13 Tabel Ym.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Sistem.....	6
Gambar 2.2	Konsep Sistem Informasi	8
Gambar 2.3	Adobe Dreamweaver CS3.....	25
Gambar 2.4	Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2.5	CorelDRAW X5.....	30
Gambar 2.6	XAMPP Control Panel.....	34
Gambar 2.7	Mozilla Firefox.....	35
Gambar 2.8	Internet Explorer	35
Gambar 2.9	Google Chrome	36
Gambar 3.1	Denah Lokasi Sonic Team Game Shop.....	38
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Sonic Team Game Shop.....	40
Gambar 4.1	Flowchart System Sonic Team Game Shop.....	43
Gambar 4.2	DFD Context Diagram	44
Gambar 4.3	DFD <i>Level 0</i>	46
Gambar 4.4	DFD <i>Level 1</i> Proses 1.....	50
Gambar 4.5	DFD <i>Level 1</i> Proses 2.....	51
Gambar 4.6	DFD <i>Level 1</i> Proses 3.....	54
Gambar 4.7	DFD <i>Level 1</i> Proses 4.....	55
Gambar 4.8	DFD <i>Level 1</i> Proses 5.....	57
Gambar 4.9	DFD <i>Level 1</i> Proses 6.....	58
Gambar 4.10	DFD <i>Level 1</i> Proses 7.....	59
Gambar 4.11	DFD <i>Level 1</i> Proses 8.....	60
Gambar 4.12	DFD <i>Level 1</i> Proses 9.....	61
Gambar 4.13	DFD <i>Level 1</i> Proses 10.....	63
Gambar 4.14	Bentuk Tabel Tidak Ternormalisasi.....	65
Gambar 4.15	Tabel 1st Normal Form	66
Gambar 4.16	Tabel 2nd Normal Form.....	67
Gambar 4.17	Tabel 3rd Normal Form.....	68
Gambar 4.18	Relasi Antar Tabel.....	77

Gambar 4.19 Struktur Menu <i>Login Admin</i>	78
Gambar 4.20 Struktur Menu Data Pribadi Admin	79
Gambar 4.21 Struktur Menu Edit Data Pribadi Admin	80
Gambar 4.22 Struktur Menu Pengelolaan Konten Barang	81
Gambar 4.23 Struktur Menu Pengelolaan Node <i>Page</i>	82
Gambar 4.24 Struktur Menu Pengelolaan Kategori Menu.....	83
Gambar 4.25 Struktur Menu Pengelolaan Vertikal Menu	84
Gambar 4.26 Struktur Menu Pengelolaan Ongkos Kirim.....	85
Gambar 4.27 Struktur Menu Pengelolaan <i>Support online</i>	86
Gambar 4.28 Struktur Menu Pengelolaan <i>Roles List</i>	87
Gambar 4.29 Struktur Menu Pengelolaan <i>User List</i>	88
Gambar 4.30 Struktur Menu Pengelolaan Laporan Pemesanan.....	89
Gambar 4.31 Struktur Menu Pengelolaan Laporan Belanja OK.....	90
Gambar 4.32 Struktur Menu Pengelolaan Laporan per <i>User</i>	91
Gambar 4.33 Struktur Halaman Home	92
Gambar 4.34 Struktur Halaman Produk PlayStation	93
Gambar 4.35 Struktur Halaman Produk Nintendo.....	94
Gambar 4.36 Struktur Halaman Produk Xbox.....	95
Gambar 4.37 Struktur Halaman Produk Accesories	96
Gambar 4.38 Struktur Halaman Cara Belanja	97
Gambar 4.39 Struktur Halaman Keranjang Belanja	98
Gambar 4.40 Struktur Halaman Buku Tamu	99
Gambar 4.41 Struktur Halaman <i>About</i>	100
Gambar 4.42 Struktur Menu Halaman <i>Login User</i>	101
Gambar 4.43 Struktur Halaman <i>Register User</i>	102
Gambar 4.44 Struktur Halaman Ongkos Kirim	103
Gambar 4.45 Tampilan <i>Domain</i> Sudah Ada.....	104
Gambar 4.46 Tampilan <i>Domain</i> Tersedia.....	104
Gambar 4.47 Tampilan Pilihan Pendaftaran <i>Domain</i>	105
Gambar 4.48 Tampilan Form Pendaftaran Pembelian <i>Domain</i>	106
Gambar 4.49 Tampilan Pilihan Servis <i>Domain</i>	107

Gambar 4.50 Tampilan Data Rekapitulasi Pembelian <i>Domain</i>	108
Gambar 4.51 Tampilan Pemilihan Paket <i>Hosting</i>	109
Gambar 4.52 Tampilan Order <i>Hosting</i>	110
Gambar 4.53 Tampilan Konfigurasi <i>Hosting</i>	111
Gambar 4.54 Tampilan Konfirmasi Pemesanan <i>Hosting</i>	112
Gambar 4.55 Tampilan <i>Checkout Hosting</i>	113
Gambar 4.56 Tampilan Konfigurasi DNS	114
Gambar 4.57 Tampilan <i>Login</i> Spanel	115
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Utama Spanel.....	115
Gambar 4.59 Tampilan Halaman MySQL Spanel	116
Gambar 4.60 Tampilan Proses Pembuatan <i>Database</i>	116
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Kelola MySQL Spanel	117
Gambar 4.62 Tampilan Halaman phpMyAdmin Spanel.....	117
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Import phpMyAdmin Spanel.....	118
Gambar 4.64 Tampilan Halaman <i>Database</i> phpMyAdmin Spanel	119
Gambar 4.65 Tampilan Halaman Utama Spanel.....	119
Gambar 4.66 Tampilan Halaman Kelola <i>File</i> Spanel	120
Gambar 4.67 Tampilan Halaman Kelola <i>File</i> Sites Spanel	120
Gambar 4.68 Tampilan Halaman Kelola <i>File</i> sonicteamshop Spanel	121
Gambar 4.69 Tampilan Halaman Home	122
Gambar 4.70 Tampilan Halaman Produk PS3	123
Gambar 4.71 Tampilan Halaman Keranjang Belanja	124
Gambar 4.72 Tampilan Halaman Buku Tamu	125
Gambar 4.73 Tampilan Halaman Ongkos Kirim	126
Gambar 4.74 Tampilan Halaman Laporan Belanja.....	127
Gambar 4.75 Tampilan Halaman <i>Login User</i>	128
Gambar 4.76 Tampilan Halaman <i>Login Administrator</i>	128
Gambar 4.77 Tampilan Halaman Home <i>Administrator</i>	129
Gambar 4.78 Tampilan Halaman Laporan Pemesanan.....	130

INTISARI

Sonic Team Game Shop adalah sebuah toko game di Daerah Istimewa Yogyakarta, yang saat ini masih berusaha mengembangkan bisnisnya. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat khususnya di bidang internet, secara tidak langsung mempengaruhi persaingan dalam bisnis. Sonic Team Game Shop masih mengandalkan sistem pemasaran dan penjualan secara konvensional berupa toko yang melakukan transaksi bisnis hanya melalui toko tersebut. Hal ini tentunya tidak baik untuk sebuah perusahaan yang ingin mengembangkan bisnisnya.

Pemanfaatan teknologi informasi harus diterapkan dalam proses bisnis Sonic Team Game Shop. *Website* adalah media yang sangat tepat untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan. Namun tidak sekedar sebuah *website* biasa tetapi sebuah *website* yang dapat mengakomodir kebutuhan konsumen. Oleh karena itu *website* tersebut diharapkan akan menjadi seperti toko *online* yang dapat menjalankan proses transaksi layaknya toko konvensional tetapi dapat di akses oleh seluruh pengguna internet, sehingga pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian secara *online* tanpa perlu datang langsung ke toko.

Hasil dari penggunaan *website* sebagai media pemasaran dan penjualan *online* bisa optimal jika *website* selalu dilakukan perawatan secara berkala dan juga dilakukan optimisasi mesin pencari sehingga *website* mudah dicari di mesin pencari dan banyak dikunjungi orang.

Kata kunci: *Website*, Internet, Teknologi Informasi, Toko Game, Toko *Online*.

ABSTRACT

Sonic Team Game Shop is a game shop in Special Region of Yogyakarta, which is still trying to grow its business. The development of information technology is so fast especially in the field of internet, it does not directly affect competition in the business. Sonic Team Game Shop still rely on marketing and sales system in the conventional form of a store that only conduct business transactions through the store. This is certainly not good for a company that wants to grow its business.

Utilization of information technology should be applied in the business processes of Sonic Team Game Shop. Website is a very appropriate medium to expand marketing and increase sales. But not just an ordinary website but a website that can accommodate the needs of consumers. Therefore it is expected that the website will be like online shop that can run the transaction process like conventional stores but can be accessed by all Internet users, so that customers can make purchases online without having to come directly to the store.

Results from the use of websites as a marketing media and online sales can be optimal if the website is always done regular maintenance and also do search engine optimization so the website easily searchable in search engines and visited by many people.

Keywords: *Website, Internet, Information Technology, Game Shop, Online Shop.*