

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi berkembang dengan sangat pesat, terutama dalam bidang teknologi informasi pada saat ini. Seiring dengan berkembangnya peradaban manusia yang semakin modern, maka kebutuhan akan teknologi informasi sangat mutlak dibutuhkan manusia. Karena dengan adanya teknologi informasi, kita dapat menyalurkan informasi dengan cepat, tepat, dan akurat.

Salah satu hasil dari perkembangan dalam bidang teknologi informasi adalah internet, sebuah teknologi yang memungkinkan para pengguna komputer untuk dapat saling bertukar informasi satu sama lain tanpa dibatasi jarak dan waktu dengan biaya yang relatif murah, dan dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu internet menjadi pilihan utama untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi, dibandingkan dengan menggunakan media lain yang sudah ada sebelumnya.

Bertambahnya pengguna internet di seluruh dunia memberi manfaat yang sangat besar bagi perusahaan organisasi ataupun instansi. Bagi sebuah perusahaan organisasi ataupun instansi internet dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, diantaranya :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat luas akan keberadaan perusahaan perusahaan ataupun instansi tersebut.

2. Menginformasikan kepada masyarakat tentang produk atau jasa yang ditawarkan sebuah perusahaan ataupun instansi.
3. Sebagai tempat untuk menampung kritik dan saran yang disampaikan masyarakat.

AREA GAME Yogyakarta merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan fasilitas untuk bermain game dengan sistem sewa/rental, adapun console yang disewakan adalah : PS3, XBOX360, dan Nintendo Wii

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : Bagaimana cara membangun web portal menggunakan PHP dan MySQL sebagai sarana informasi pada AREA GAME, yang dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi para user, dan juga dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dan lebih detail kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang ada, untuk lebih memfokuskan skripsi dalam pembuatan website AREA GAME ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak dalam membangun aplikasi website sebagai sarana informasi. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Website tersebut dapat menampilkan profil perusahaan, event yang akan diselenggarakan dan info tentang seputar game

2. Membangun website AREA GAME menggunakan PHP dan MySQL agar lebih interaktif dan dinamis.

Pada tahap perancangan dalam membangun website ini dibutuhkan beberapa *software-software pendukung*, diantaranya : AppServ, Adobe Dreamweaver 8, Adobe Photoshop CS, PHP Version 4.3.4, CSS dan Mysql 4.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan SI Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori yang didapat penulis selama mengikuti pendidikan dibangku kuliah, untuk mengembangkan penerapan ilmu dan membuka wawasan pengetahuan masyarakat di bidang teknologi informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat luas alternative baru dalam memperoleh informasi.
2. Membuat aplikasi website AREA GAME untuk di gunakan sebagai media informasi bagi para anggotanya.
3. Mempromosikan perusahaan agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah :

a. Metode Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap pimpinan dan anggota organisasi yang terkait dengan penelitian skripsi. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil Perusahaan, latar belakang, visi dan misi, dan sejarah berdirinya AREA GAME.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung kegiatan organisasi yang akan diteliti, pencatatan dan pengumpulan data dilakukan secara cermat dan sistematis. Sehingga penulis dapat mendefinisikan hal-hal yang sulit untuk diuraikan.

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk digunakan sebagai referensi dan sebagai bahan pendukung dalam penulisan skripsi. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini dibagi dalam enam bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang dasar teori dari sistem informasi dan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan web site yang dibuat, yang meliputi aplikasi-aplikasi yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian di AREA GAME, yang berisi tentang sejarah singkat perusahaan, tujuan Perusahaan, struktur Perusahaan serta informasi lainya mengenai organisasi tersebut. Dan menerangkan tentang analisis sistem yang meliputi analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat, serta perancangan dari sistem yang akan dibuat.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang rancangan interface sistem, serta penerapan dari rancangan sistem yang telah dibuat

Bab V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dalam penyusunan skripsi ini, serta saran-saran yang berguna bagi penulis sendiri maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

